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

Číslo 115 /Júl 2021 | www.generation.sk
Cena: 4,50 € / Predplatné: od 3,50 €

GENERATION

HRALI SME
RATCHET & CLANK: RIFT APART

TESTOVALI SME
ASUS ROG Claymore II

TÉMA
E3 2021 – Špeciál

VIDELI SME
Priatelia - zase spolu

RETRO
Aaahh!!! Real Monsters

70
9 772944 620704

D-Link

EXO | AX

AX1500 WI-FI 6 ROUTER

Nové EXO routery DIR-X1560 a DIR-X1860
s podporou štandardu Wi-Fi 6

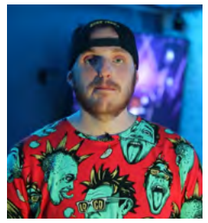
Väčšia šírka pásma, širšie pokrytie
a inteligentné pripojenie.

works with Google Assistant

JUST ASK amazon alexa

DIR-X1560

EDITORIÁL



Show Must Go On

Pre novinárov je nesmierne ťažké, ak stratia reálny kontakt s prostredím, v ktorom pracujú a všetko sa v ich prípade obmedzí len na digitálnu interakciu. Aj z toho dôvodu sa aktuálne uvoľňujúce opatrenia javia ako dar zhora a všetko sa začína, aspoň čiastočne, hýbať tým správnym smerom. Preto som sám rád, že máme za sebou na informácie nesmierne plodný mesiac. Po ročnej prestávke sa totižto uskutočnila milovaná a rovnakou mierou často nenávidená E3, počas ktorej sme mohli doslova nasávať novo ohlásené, či novým obrazovým materiálom podporené projekty, o ktorých budeme v priebehu nasledujúcich dvoch rokov hovoriť a písať oveľa častejšie.

Po obmedzeniach spojených s celosvetovou pandémiou sa tak zdá, že herná mašinéria opäť naberá na obrátkach a stroje chytajú svoje zaužívané tempo. Pri tejto príležitosti sme si pre vás pripravili skutočne obsiahly článok mapujúci všetko podstatné, čo na danej udalosti zaznelo, a ak ste prípadne nemali možnosť túto akciu sledovať prostredníctvom internetových prenosov, vďaka nám ostanete napriek tomu dobre informovaní.

Čo nám však posledný mesiac dal, to sa automaticky nemusí spájať len so skončenou akciou v Los Angeles, keďže pre vás máme opäť pripravenú sériu komplexných hardvérových testov, ako aj hodnotení hier, a nezabudli sme pochopiteľne ani na našu pravidelnú retro sekciu, filmy a seriály. Súhrnná pointa však ostáva predovšetkým v snahe vás pozvať k čo najbohatšej tabuli plnej zaujímavostí, s čím sa spája aj jedna priamo mnou spracovaná reportáž z istej akcie za dverami hotelovej izby. Nechám vás teraz rozbehnúť ten koncert očí blúdiacich po spleti písmen a budem úprimne dúfať vo vašu maximálnu spokojnosť.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™ Kingston TECHNOLOGY Fractal
msi logitech G CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

TRENDY
PR

Pozri sa na svet z novej perspektívy cez hl'adáčik Canon!

FOTO: Filip Nagy, **TECHNIKA:** Canon EOS R5, RF 70-200mm F2.8 L IS USM

Svet sa pomaly ale isto vracia do normálu a nastal čas memorovat' si svoje letné zážitky! Neexistuje lepší spôsob ako zachytit' ich do fotografie alebo videa. Vd'aka aktuálnej promoakcii LETNÝ CASHBACK si určite vyberieš svojho favorita a ušetríš pritom niekol'ko stoviek eur. Všetky dôležité informácie nájdeš na stránkach Canon a u všetkých autorizovaných predajcoch značky Canon.

Ide to aj bez zrkadla

Ak chceš držat' tempo s aktuálnymi trendami, tak by sa mal určite siahnut' po plnoformátových bezzrkadlovkách radu EOS R. Tie t'ažia z viac ako troch desat'ročí inovácií radu EOS, ktoré sa pretavili do revolučného bajonetu RF. Ten ti dáva bez ohl'adu na to, čo a ako snímaš, prejavit' svoju kreativitu a ponúka dynamickejšie možnosti, ako zachytit' nové príbehy. Canon EOS R6 a EOS RP predstavujú nekompromisnú kombináciu optickej, mechanickej a elektronickej dokonalosti, ktorej výsledkom je rýchle automatické zaostrovanie a blesková komunikácia medzi fotoaparátom a objektívom. Model R6 okrem iného disponuje až 8-krokovou stabilizáciou, takže statív môžeš pri d'alšom výjazde nechat' doma. Ak ale hl'adáš niečo kompaktnejšie, tak nemusíš zúfat'. V aktuálnom cashbacku nájdeš hned' dvoch zástupcov bezzrkadloviek s APS-C snímačom. Na výber je bud' ešte horúca novinka Canon EOS M50 Mark II, s ktorou zvládneš vlogovat', streamovat' naživo a samozrejme fotografovat', alebo siahni po rýchlej EOS M6ke Mark II. Táto všestranná a rýchla bezzrkadlovka sa stane tvojim neustálym tvorivým spoločníkom. Ruka v ruke s ktorýmkol'vek z deviatich inovatívnych RF alebo troch EF-M objektívov, ktoré sú súčast'ou Letného cashbacku, budeš pripravený na snímanie letných zážitkov.

CASHBACK:
EOS R6: 250 EUR
EOS RP: 120 EUR
EOS M6 Mark II: 100 EUR
EOS M50 Mark II: 30 EUR
RF a EF-M objektívy: 40 – 250 EUR

So zrkadlom na večné časy

Nevieš si vybrat' svojho favorita z rodiny EOS R alebo EOS M a chceš stavit' na istotu s dlhoročne zabehnutým systémom EOS? Ak si posledné roky sníval o Canon EOS 5D Mark IV, tak nastal tvoj čas!

Bezkonkurenčná kvalita obrázkov, perfektný profesionálny výkon, jednoducho dokonalost' zhmotnená do fotoaparátu. Nečakaj, výhodnejšie to už nebude! Ak je ale 5Déčka stále mimo tvoj rozpočet, tak nevešaj hlavu. Presne pre teba je určená plnoformátová bezzrkadlovka Canon EOS 6D Mark II, ktorá ti poskytne všetko, čo budeš potrebovat' na svojej d'alšej vzrušujúcej ceste – ochranné tesnenia proti prachu a vlhkosti a zábery plné detailov a dynamického rozsahu. Ak sa nepovažuješ za profíka a hl'adáš ideálneho partnera, ktorý ti otvorí dvere do sveta fotografie, tak aj v tomto prípade si môžeš vybrat' z dvojice zrkadloviek. Canon EOS 250D je síce najl'ahšou zrkadlovkou na svete, no nerobí žiadne kompromisy vo výbave. Videá v 4K kvalite, intuitívna komunikácia so smart zariadeniami, či výklopný displej sú samozrejmost'ou. Mohutnejší vel'ký brat Canon EOS 850D vo výbave určite nezaostáva. Sledujte objekty pomocou snímania s frekvenciou 7 sn/s, funkcie automatického zaostrenia očí a zdokonalenou funkciou iTR AF s detekciou tváre. Zachytenie toho správneho okamihu už nebude nikdy problém. V aktuálnej cashback ponuke objektívov série EF si môžeš vybrat' z ôsmich objektívov. Výber je na tebe!

CASHBACK:
5D Mark IV: 400 EUR
6D Mark II: 100 EUR
EOS 850D: 100 EUR
EOS 250D: 60 EUR
EF objektívy: 50 – 250 EUR

Bud' pripravený, nech si kdekol'vek

Nezabudli sme ani na kategóriu fotografov, ktorí chcú mat' fotoaparát stále so sebou. Trojica kompaktov Canon je pripravená zdolávat' plánované aj neplánované výjazdy do prírody. Canon PowerShot G7 X Mark III, PowerShot G5 X Mark II a PowerShot G1 X Mark III ti doslova padnú do ruky. Vlastnosti ako intuitívne ovládanie s možnost'ou automatického zdiel'ania fotografií a videí prostredníctvom Wi-Fi a Bluetooth pripojenia, výklopný displej a vynikajúca kvalita snímok sú ich pevným základom, na ktorom môžeš stavat' aj ty!

CASHBACK:
PowerShot G1 X Mark III: 100 EUR
PowerShot G5 X Mark II: 90 EUR
PowerShot G7 X Mark III: 70 EUR

NOVINKY ZO SVETA ÁUT

>> VÝBER: *Matúš Paculík*

Hatchback od Hondy vyzerá k svetu

Prvé oficiálne fotografie jedenástej generácie boli rozporuplné a skalných fanúšikov poriadne zneistili. Pre mnohých síce bola zmena k obyčajnejším tvarom vítaná, no fanúšikovia desiatej generácie nečakali také konzervatívne návrhy.

Nový Civic podľa nich v sedan verzii zovšednel a hoci si zachováva znaky súčasného modelu, od konkurencie ho už tak ľahko neodlíšite. Teraz Honda ukázala aj hatchback verziu, na ktorú sme hlavne tu v Európe čakali a výsledok je prekvapivo dobrý. Honda už nebude túto verziu vyrábať v britskom Swindone, ale za Atlantikom.

Dizajnovo samozrejme vychádza zo sedanu, a preto je predná časť o niečo konzervatívnejšia, ako sme boli za posledné roky zvyknutí. Tak veľmi kritizovaná zadná časť je pri hatchbacku našťastie úplne prepracovaná a od predchádzajúcej generácie sa veľmi nelíši. Je síce o niečo viac uhladená, ale stále si dokázala zachovať svoj jedinečný štýl. Honda sa pýši tým, že sa jej podarilo zlepšiť vnútorný priestor aj napriek mierne kratšej dĺžke. Do kufra by sme mali mať lepší prístup a karoséria je o skoro 20 % tuhšia v porovnaní s desiatou generáciou.

Vnútorná radikálna zmena je taká zásadná ako bola veľká zmena pri prechode z deviatej na desiatu generáciu. Samozrejmosťou je aj tu plne digitálny prístrojový panel, no nás najviac teší návrat analógových ovládacích prvkov pre klimatizáciu. V Amerike firma ponúkne klasické verzie spaľovacích motorov v dvoch objemoch, pre Európu bude dostupná výhradne hybridná verzia na súčasnej technológii, akú poznáme z nového Jazzu, H-RV a C-RV.

Za koľko si kúpime nový Hyundai Bayon?

Šikovný mestský crossover má slovenské ceny a detailné parametre dostupných motorov a výbav. V úplne základnej verzii a s najmenej výkonným motorom zaplatíte 14 490 eur, čo je lákavá uvádzacia cena.

Plná výbava s Mild-hybridom však prekračuje hranicu 20 000 eur. Hyundai na začiatku ponúkne tri stupne výbavy – Comfort, Family a Style. Všetky tri majú pomerne slušný zoznam bezpečnostných prvkov vrátane asistenta rozjazdu do kopca, systému pre automatické núdzové brzdenie, sledovania únavy vodiča, ukážu vám na displeji rýchlostné obmedzenia a pomôžu pri udržaní vozidla v jazdnom pruhu.

Základná výbava má ako jediná klasické budíky s malým čiernobielym displejom, zvyšná dvojica má 10,25-palcový prístrojový LCD panel. Najvyššia výbava ponúkne množstvo doplnkových senzorov pre parkovanie aj s asistentom, má vyhrievané sedadlá a dokonca aj veniec volantu.

Pri motoroch zázraky nečakajte, ponuka tu kopíruje smerovanie trhu a firmy, takže na výber budeme mať z piatich možností.

Pre fanúšikov klasík bez turba je tu jediný 4-valec s objemom 1,2 litra a výkonom 84 koní, ku ktorému ako jedinému je 5-stupňová manuálna prevodovka.

Všetky zvyšné majú buď 6 rýchlostí, alebo 7-stupňový dvojspojkový automat s objemom jedného litra. Výkon rovných 100 koní pri klasickej alebo 120 koní pri Mild-hybrid verzii pre bežné potreby stačí.

Pri predbiehaní s plnou posádkou by sme ale boli opatrnejší, ani v najlepšej verzii sa na stovku pod desať sekúnd nedostanete. Výrobca na auto ponúka 5-ročnú záruku bez obmedzenia najazdených kilometrov a rovnako dlhú asistenčnú službu.

30 rokov Volkswagenu na Slovensku

Dvanásteho marca bola uzavretá základná dohoda o vytvorení novej spoločnosti a o podnikateľskom zámere medzi nemeckým koncernom Volkswagen AG, Bratislavskými automobilovými závodmi (BAZ) a vládou. Následne vznikol 30. mája Volkswagen Bratislava a tri dni pred Vianocami bol v Bratislave kompletne ručne vyrobený úplne prvý Volkswagen Passat. Toto vozidlo je dodnes súčasťou zbierky historických vozidiel bratislavského závodu.

Presne 14. februára roku 1992 začala sériová produkcia vozidiel s logom VW v Bratislave. Z linky zišiel prvý sériovo vyrábaný VW Passat a do júna bolo vyrobených viac ako tisíc kusov. O dva roky neskôr sa začal vyrábať aj legendárny Golf, no jeho výroba nakoniec ustúpila nastupujúcim SUV vozidlám. Na konci minulého tisícročia však ešte stihli začať vyrábať malé Polo. Začiatkom tohto tisícročia padlo rozhodnutie, že sa v Bratislave bude vyrábať vlajková loď značky Volkswagen, model Touareg a spolu s ním čiastočne aj Porsche Cayenne.

Volkswagen Slovakia sa stal najväčším automobilovým výrobcom v histórii krajiny a do roku 2003 vyrobil prvý milión vozidiel. Do dnešného dňa ich počet ďaleko presiahol 6 miliónov kusov. Prvým modelom od značky ŠKODA, ktorý sa vyrábal v Bratislave pod vlajkou Volkswagenu, bola ŠKODA Octavia, čo sa stalo v roku 2008. Len o dva roky neskôr sa v Bratislave spustila výroba prvého hybridného vozidla a v roku 2013 vzišlo z výrobnej linky prvé plne elektrické vozidlo. Koncom roka 2020 mali plug-in hybridný pohon už všetky kompletne vyrábané SUV z bratislavského závodu. Po novom aj Volkswagen Touareg a Audi Q8.

Koľko zaplatíte za novú Fabiu?

Nová Škoda Fabia je pekná, v zaujímavých farbách a s troma stupňami výbavy. Tento obľúbený model má veľkú šancu na úspech, veď začína na cene 11 760 eur.

Pri tejto cene však dostanete len základnú (aj keď nie chudobnú) výbavu a motor s výkonom len 65 koní. Pre mestských a víkendových šoférov dostatočná hodnota, zvyšok si bude musieť priplatiť za lepšiu motorizáciu. Tu má Škoda v ponuke ďalšie štyri verzie motoru, líšiace sa výkonom a prevodovkou, od 80 až po 110 koní.

Základná výbava Active je presne taká, akú by sme tu čakali, Má klasické 15-palcové kolesá s oceľovými diskami, potrebné bezpečnostné systémy vrátane výstrahy pred kolíziou a s podporou núdzového brzdenia. Auto udrží v jazdnom pruhu, rozpozná únavu vodiča a na cestu vám posvieti LED svetlami. Veľký multimediálny systém tu nečakajte, len 6,5-palcové farebné rádio a analógové budíky. Čo nám tu chýbalo, je klimatizácia. Bez nej je jazda počas horúcich mesiacov utrpením, a tak sa príplatku za vyššiu výbavu asi nevyhnete.

Okrem spomínanej klímy pridáva elektrické ovládanie skiel vzadu, asistent rozjazdu do kopca, či tempomat s obmedzovačom rýchlosti. Najdrahšia výbava Style nie je dostupná pri najslabšom motore, čo dáva zmysel, veď kto by si priplácal za výbavu pri aute, ktoré zrýchli z nuly na stovku za 15,5 sekundy. Cena začína mierne pod hranicou 15 000 eur, so 110 koňovým automatom vás bude stáť 17 260 eur. Čakajú vás 16-palcové zliatinové disky, svetelný a dažďový senzor, svetlomety do hmly, dvojzónová automatická klimatizácia, 8-palcový multimediálny systém, zadne parkovacie senzory a vyhrievané predné sedadlá.

TRENDY
PR

Lenovo na MWC 2021

OBROVSKÁ NÁDIELKA NOVÝCH A VYLEPŠENÝCH ZARIADENÍ NA PRÁCU Z DOMU ČI Z KANCELÁRIE

Práve prebiehajúca akcia s názvom MWC (Mobile World Congress) znamená pre mnoho spoločností jedno: predstavenie mobilných aj tých menej mobilných zariadení, ktoré na trh budú uvedené už v najbližších dňoch, až týždňoch. Jednou zo spoločností, ktoré na MWC 2021 predstavujú svoje novinky, je aj Lenovo. My sme mali možnosť zúčastniť sa virtuálneho brífingu ešte pred konaním akcie. Všetky zaujímavosti vám preto prinášame zhrnuté v tomto článku.

Značka Lenovo rozširuje svoje portfólio, a netýka sa to iba mobilných zariadení ako sú notebooky či tablety. Prináša mnoho noviniek aj zo segmentu monitorov a príslušenstva Lenovo Go.

Hlavnými hviezdami boli, samozrejme, notebooky, a preto im pozornosť budeme venovať ako prvým.

Modelový rad ThinkPad sa dočkal troch nových prírastkov v podobe modelov ThinkPad L13 Gen 2, L13 Yoga Gen 2 a ThinkPad X1 Extreme Gen 4. Modely L13 a L13 Yoga sú v mnohých smeroch identické, jediným rozdielom je riešenie pántov, umožňujúce modelu L13 Yoga otáčanie obrazovky o 180°, a zabudované Yoga pero s podporou dotykového ovládania. Inak ide o veľmi schopné 13" zariadenia ponúkajúce najnovšie AMD procesory s integrovaným grafickým čipom, až 16 GB RAM a 1 TB SSD. Bonusovou funkcionalitou je určite Dolby Premium Audio a poteší aj voliteľná IR+HD kamera s fyzickou krytkou.

ThinkPad X1 Extreme Gen 4 zase ponúka to najlepšie, čo je na trhu dostupné, a balí tento hardvér do neokázalého dizajnu.

Pokiaľ ide o procesory, v nových X1 Extreme notebookoch sa budú ukrývať najnovšie Intel Core i7 a i9 procesory 11. generácie v spojení s Nvidia RTX 3080 grafickou kartou.

Tento hardvér je chladený najnovším chladiacim systémom, ktorý si dokonca dali v Lenovo patentovať. Mal by sa postarať o bezproblémový chod aj v tých najnáročnejších podmienkach. Samozrejmosťou je použitie prémiových materiálov ako karbónové vlákno, ktoré môže zaujať novým dizajnom, a tiež zliatiny kovov, ktoré dodávajú notebooku vysokú odolnosť – a tým pádom snáď aj dlhú životnosť.
Na záver boli ohlásené aj nové Lenovo

IdeaPad 5i a 5i Flex chromebooky, ktorých cieľovou skupinou sú menej nároční používatelia a neurazia príjemným dizajnom či obstojnou kvalitou. Oba modely, klasický „clamshell" s 14" obrazovkou a 13" hybridný tablet, ponúknu Full HD monitory v spojení s Intel procesormi, SSD úložiskom a možnosťou Wi-Fi 6 konektivity.

Zaujímavosťou týchto chromebookov je LED indikátor zakomponovaný do prednej časti zariadenia, slúžiaci ako indikátor stavu nabitia.

Ďalej v Lenovo predstavili nové monitory a príslušenstvo na domáce i pracovné použitie. Kúsky ako ThinkPad M15 alebo L15 využijú potenciálni majitelia hlavne na cestách, keďže ide o 15,6-palcové displeje pripojiteľné cez USB-C. Oba poskytujú Full HD IPS obrazovky a potešia jednoduchou prispôsobenosťou, nízkou energetickou náročnosťou a tenkými rámikmi.

Nové ThinkVision T24m-20 a Lenovo L27m-30/L32p-30 stolné monitory potešia pre zmenu tých, ktorí svoj čas netrávia prevažne na cestách. ThinkVision T24m-20 ponúka 23,8-palcový displej so zabudovaným držiakom na mobil, USB-C pripojením schopným prenášať dáta, video, audio, ethernet, a pritom nabíjať silou 90 W. To všetko s dizajnom, ktorý z troch strán ponúka takmer úplnú absenciu rámikov okolo displeja.

Lenovo L27m-30 a L32p-30 sú nové 27" a 32" kúsky, pri návrhoch a výrobe ktorých sa myslelo na stredne náročných používateľov. 27" model im ponúka Full HD rozlíšenie, zatiaľ čo v prípade 32" verzie môžu očakávať až 4K. Oba monitory sú schopné nabíjať cez USB-C silou až 75 W, ponúkajú USB hub so štvoricou USB 3.2 Typ A portov, dvojicu 3 W reproduktorov a 32-palcový variant prekvapí aj podporou AMD FreeSync technológie.
V Lenovo však nezabúdajú ani na trh s tabletmi, ktorý je síce menší ako v časoch najväčšej slávy, no stále ponúka nadmieru zaujímavé zariadenia, a to aj vďaka zásluhám spoločnosti ako je táto.

Zmenou, respektíve „refreshom", prešli takmer všetky tablety z ponuky Lenovo. Lenovo Tab M7 a M8 ponúkajú už tretiu generáciu. Vynovené sú aj Lenovo Yoga Tab 11 a Tab P11 Plus spolu s vlajkovou loďou Lenovo Yoga Tab 13.

Lenovo Tab M7 ako mainstreamové zariadenie ponúka skvelý pomer ceny a výkonu ukrytého v celokovovom tele, Tab M8 zase prináša kvalitnejší IPS displej, 8-jadrový procesor a až 3 GB RAM. Prémiovejšie kúsky Tab 11 a Tab P11 Plus potešia 2K rozlíšením, podporou Lenovo Precision Pen 2 a pri P11 Plus aj magnetickou klávesnicou.

Yoga Tab 13 ako úplná špička ohúri zvukom zo štyroch JBL reproduktorov, vizuálmi na 13" 2K Dolby Vision displeji a výkonom dostupným vďaka procesoru Qualcomm Snapdragon 870. Vďaka zabudovanému „kickstandu", ktorý je možné použiť ako rúčku či zaň zavesiť tablet, bude Tab 13 skvelým spoločníkom. Poteší aj prémiový materiál Alcantara, ktorý je použitý na zadnej strane zariadenia.

Na záver sme sa dozvedeli čo-to o rade nových produktov, ktoré pribudnú do portfólia Lenovo Go, radu príslušenstva koncipovaného tak, aby riešilo bežné problémy s produktivitou ako je multitasking na niekoľkých zariadeniach, slabá batéria na cestách alebo frustrujúca kvalita zvuku pri konferenčných hovoroch.

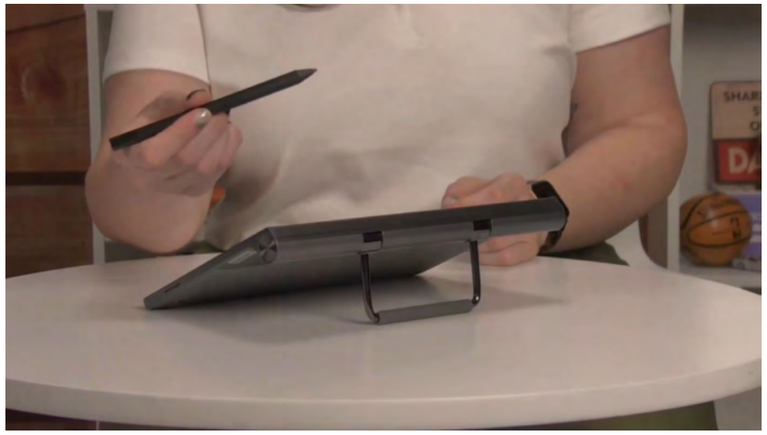
Lenovo Go Wireless Multi-Device Mouse, ktorá bola predstavená minulý mesiac, je dokonalým spoločníkom pre multitasking používateľa, ktorý často prepína medzi zariadeniami. Spárujte až tri zariadenia a bez námahy medzi nimi prechádzajte stlačením jediného tlačidla.

Profesionálov, ktorí sa neustále pohybujú medzi pracovnými či domácimi priestormi, zase poteší súprava Lenovo Go USB-C Wireless Charging Kit. Vďaka jedinečnej technológii Power-by-Contact (PbC) dokáže bezdrôtovo nabíjať aj typické 13" a 14" notebooky.

Káblový reproduktor Lenovo Go zase oslobodí uši od tlaku v slúchadlách a ponúka flexibilitu a vynikajúcu kvalitu zvuku. Reproduktor Lenovo Go bude ideálny pre domácu kanceláriu, pracuje s Microsoft Teams a obsahuje dva všesmerové mikrofóny, ktoré zosnímajú zvuk aj zo vzdialeného konca miestnosti a tiež zlepšujú čistotu zvuku.

Do portfólia Lenovo Go však patrí ovela viac produktov a ďalšie budú určite pribúdať, takže vám odporúčame držať oči otvorené, pokiaľ si budete chcieť zjednodušiť prácu z domu alebo získať výhody pri multitaskingu.

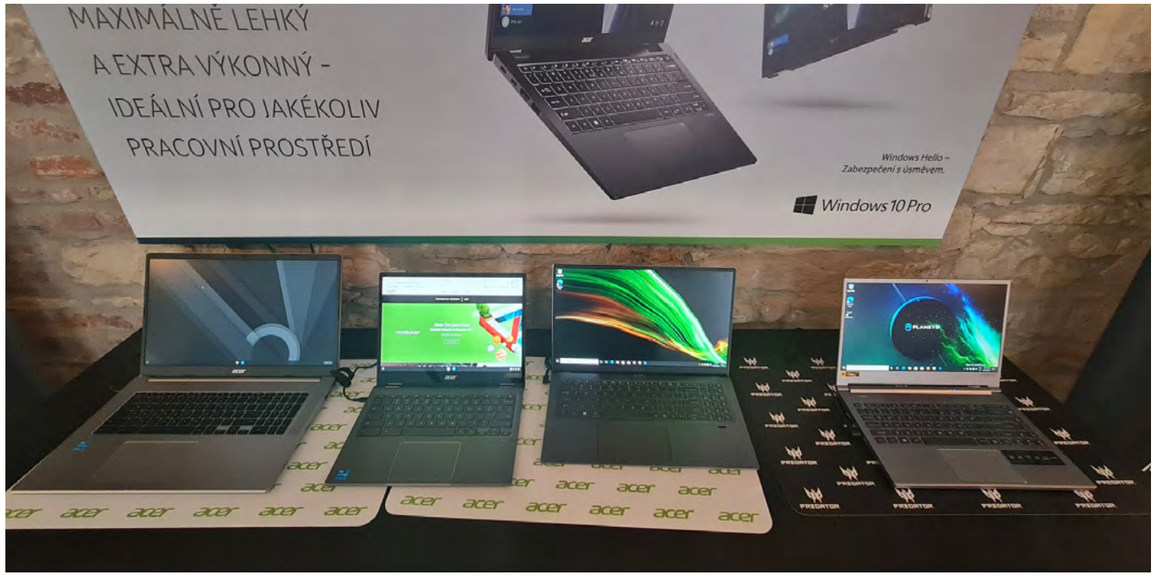
Daniel Paulini



TRENDY PR

Acer Brunch

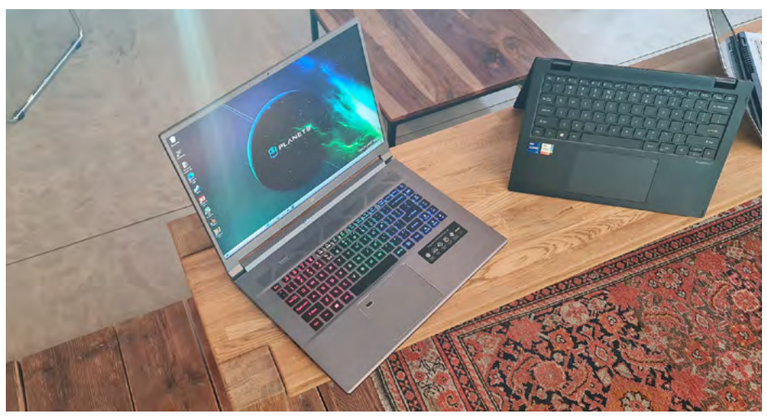
NÁVRAT DO REALITY



Človek je prazvláštny tvor, schopný priam nepredstaviteľných výkonov, zvlášť ak si pred ich začatím nahovorí tú hlúposť, že na to jednoducho má a nebude žiadny problém. Táto forma sebatrýznenia má veľa podôb a napríklad u mňa sa prejavuje istými bublinami nereálna, ktoré mi praskajú okolo hlavy vždy v čase, kedy sa mi na stole hromadí viac práce než by som stíhal pobrať. Miesto toho, aby som spomalil, odmietol pár zákazkových reportáží a sústredil sa už na rozbehnuté projekty, ja idem radšej do extrému a kývnem na všetko, čo sa na mňa čo i len letmo pozrie (v poslednej dobe mám priam úchylku z testovania herných okuliarov, ale o tom si povieme určite inokedy). Jednu takú obrovskú bublinu som nedávno, samozrejme s úsmevom na perách, prijal zo strany spoločnosti Acer, ktorá sa po viac než ročnej karanténe rozhodla, v tunajších vodách vôbec ako prvá, usporiadať svoj pravidelný Brunch, bez digitálnej pečiatky. Skutoční ľudia, novinári, jedlo, no aj skutočné podanie rúk. Iste, očkovacie preukazy neboli nikomu nakázané, avšak tak nejako sa očakávalo, že do pražského Event Room na Truhlárne neprídete roznášať mor a choleru kašlaním na obloženú misu s chlebíčkami. A tak sa jedného krásneho dopoludnia, po tom čo som ešte narýchlo stihol vybaviť ďalšiu bublinu ohľadom prezentácie prvej VR hry od slovenskej a doteraz reklamným smerom zameranej spoločnosti Alien, stalo nasledovné. Extravagantné sako lemované obrázkami Super Maria a jeho úhlavného nepriateľa pristálo na zadnej sedačke teplom rozpáleného automobilu a moja myseľ sa za zvuku jemne hučiacich elektromotorov rozbehla rovno do náruče matky všetkých miest.

Osobný kontakt

Bez akejkoľvek hyperboly sa vám musím zdôveriť s jednou vecou. Aj keď sa možno zdá, že drvivá väčšina času sa v súvislosti s hernou a v mojom prípade k nej pridruženou žurnalistikou všetkých chutí spája predovšetkým so samoúčelnou izoláciou, opak je pravdou. Za tie roky som mal totižto možnosť spoznať obrovské množstvo príjemných ľudí pracujúcich na rôznych pozíciách v rôznych odvetviach a nech už išlo o vedúce osobnosti lokálneho zastúpenia firiem, akou je práve Acer, alebo radové včeličky potiace sa nad ďalším zábavným softvérom s neistou budúcnosťou, v drvivej väčšine prípadov som bol za osobný kontakt s nimi neskutočne rád. Aj keď to možno bude, minimálne z pozície v akej sa pohybujem, trochu proti zdravému mysleniu, podľa môjho názoru ani digitálna komunikácia dnes stále nedokáže nahradiť reálne stretnutia a akcie, tak ako aura divadelného predstavenia neprenikne cez šošovku kamery k ľuďom sediacim pri obrazvkách. Všetko má hold svoje výhody a nevýhody.

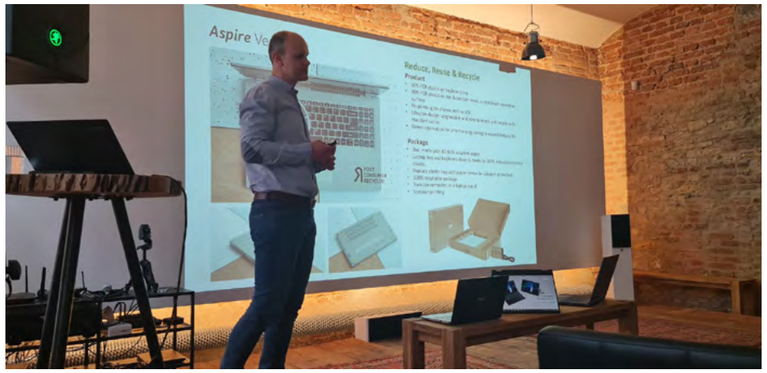


Poďme však konečne na akciu Aceru. To, čo nám lokálne vedenie toľko opakovaného výrobcu počítačového hardvéru predstavilo samozrejme nebolo nič čo by sme už nemali možnosť vidieť online počas nedávnej výročnej tlačovej konferencie, ale na rozdiel od nej sme dostali možnosť akejsi rekapitulácie toho najpodstatnejšieho aj s priestorom pre otázky a odpovede. Pretože ak ste prípadne sledovali ono globálne Acer podujatie, určite ste si všimli hneď niekoľko, nazvem to diplomaticky, nie práve praktických produktov, ktoré sa vo finále na náš trh nakoniec dostať ani nemusia. Toho nás prehliadka noviniek v príjemne klimatizovanom prostredí a po boku starých známych tvárí našťastie ušetrila.

Recyklujem

Hneď úvod celej sumarizácie zasiahol presne do stredu toľko žiadaných ekologických riešení, keďže predmetom sa stal ojedinelý notebook radu Aspire s prívlastkom Vero. V čom je tento produkt tak zaujímavý? Ide o jeden z prvých takmer plne recyklovateľných laptopov, ktoré sa snažia vyhoviť súčasným nárokom na ekológiu, a aj keď sa nerozprávame o 100% recyklácii, samotné šasi, ako aj klávesnica či balenie sú vyhotovené z už niekoľkokrát použitého plastu, respektíve papiera, nehovoriac o LCD obrazovke, ktorú je možné pomocou špeciálnej technológie začleniť do známej skratky RE – apropo Vero svoju filozofiu priznáva pomocou špecifického dizajnu, aj obrátenými písmenkami R a E.

Ak sa v tomto ohľade bojíte slabšieho výkonu, tak môžete byť bez obáv. Acer prináša pätnásťpalcový notebook vybavený procesorom Intel Core jedenástej generácie, grafikou Iris Xe a všetkým podstatným, čo od výkonného pracovného notebooku konzument očakáva. Zariadenie uvidíme v lokálnej distribúcii ešte tento rok.



Hrám

Veľká pozornosť sa pochopiteľne venovala aj rýdzo herným mašinkám, kde Acer už klasicky inovuje na základe príchodu nových procesorov a grafických kariet, avšak nezabúda ani na kompletné zmeny okolo dizajnu či chladenia. V prvom rade nás tento rok čaká očakávaná výmena čriev vo verziách Predator Orion a Nitro, avšak čo by vám nemalo vyložene ujsť, je príchod úplne nového modelu Helios 500. Ten v sebe, okrem dnes stále potrebnej RGB charakteristiky, spája výkonnostný akcent s dostatočne veľkým 17,3 palcovým Mini Led 4K displejom. Práve 4K verzie budú dostupné až koncom roka s obnovovacou frekvenciou 120 Hz. Každopádne Full HD verzia príde skôr a ponúkne pre niekoho možno zbytočných 360 Hz. Mal som tú česť si priamo na akcii tento stroj poťažkať v rukách a prejsť si nejakými úvodnými zoznamovacími procedúrami a musím povedať, že Helios na mňa spravil už pri prvom podaní rúk viac než silný dojem. Jeho necelé štyri kilogramy vážiace telo budí rešpekt vo všetkých smeroch a už teraz sa nemôžem dočkať, až sa s ním zoznámim v dlhodobom teste. Vydanie by sme mohli zažiť už čoskoro, v konfiguráciách s Intel Core i9 a GeForce RTX 3080. Ešte než pretočím „list" na ďalšiu v Prahe prezentovanú sekciu zaujímavého hardvéru, rád by som pripomenul, že Acer má v rukáve ešte jedno zaujímavé eso menom Triton 500 SE. Ide o kombináciu herného a pracovného stroja, ktorý prináša istý pocit luxusu a dizajnovej jedinečnosti. Ostatne, recenziu na Triton 300 SE som vám osobne ponúkol len pred pár týždňami.

Pracujem

Do zložky pracovného náradia toho v prípade značky Acer spadá pochopiteľne oveľa viac než do akejkoľvek inej. Máme tu hardvér do extrémnych podmienok (rad Enduro), rýdzo školské pomôcky (Chromebook), spotrebiteľský mix (Swift), čistokrvného robotníka (Aspire) a kreatívne svalstvo (ConceptD). Všetky tieto názvy sú akýmsi ekvivalentom švédskych stolov – mimochodom tiež ste počas tých pracovných a osobných karantén nabrali viac kilogramov, než by bolo s kostolným poriadkom? Zákazník má k dispozícii obrovskú škálu možností a akonáhle nadíde ten pravý čas na obmenu výpočtového náradia, u tejto spoločnosti si musí vybrať bez akýchkoľvek problémov. Jediným limitom sa môže stať snáď len úroveň cenových relácií, keďže celosvetový nedostatok komponentov spôsobil rapídne problémy ohľadom dostupnosti určitých konfigurácií a záujem o herné stroje vzrástol v krivke zrovnateľnej so severnou stenou Eigeru. Mne osobne sa v tomto ohľade páči filozofia Aceru, ktorý sa, na rozdiel od jeho konkurencie, nesnaží predať každé jedno voľné šasi tým spôsobom, že do neho natlačí v úvodzovkách hernú grafickú kartu a automaticky je z toho náradie na gaming. U nich si preto môžete byť istí, že viete na čom ste a ak idete vyberať z tej alebo onej sekcie úzko zameraných počítačov, máte garanciu že daný fokus bude vo finále naozaj dodržaný a domov si nepritiahnete psa s hlavou mačky a chvostom ondatry.

Dobrý pocit

Na tomto prvom veľkom post-Covid podujatí zaznelo naozaj dosť informácií na to, aby z toho bol oveľa väčší písmenkový výtlak, avšak rád by som vás skôr pozval na samotné testy zariadení, kde sa o kvalitách jednotlivých produktov budeme môcť porozprávať v oveľa detailnejšej podobe. Predsalen, od faktických oznámení tu máme našu vlastnú, dobre zásobovanú sekciu hardvérových noviniek. Firma Acer si pre vás/nás na rok 2021/22 pripravila opäť veľký zástup zaujímavého hardvéru, ktorý nezačína a ani nekončí len pri počítačoch ako takých. Tešiť sa môžeme na prepracované monitory, výkonné routery, inovatívne technológie, no hlavne na konzumentmi toľko očakávanú spoľahlivosť a isté know-how.

Filip Voržáček

E3 2021

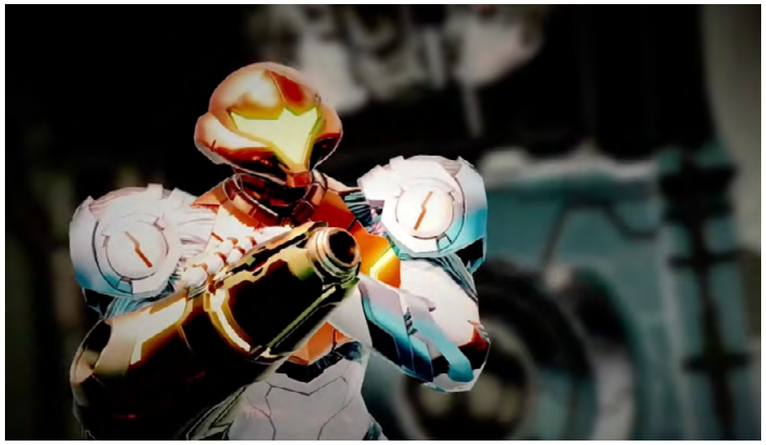
NÁVRAT DO LOS ANGELES

Electronic Entertainment Expo, skrátene E3, je akcia bez ktorej by nemohli existovať mnohé vrstvy hráčov a hráčok túžiacich po tých najaktuálnejších informáciách zo sveta gaming kultúry. Toto celosvetovo známe podujatie začalo svoju púť už pred dvadsiatimi šiestimi rokmi a, tak ako každý veľký projekt, si postupne prešlo mnohými vrcholmi aj pádmi. Boli časy, kedy sa pompéznosť samotnej akcie dala s miernou nadsádzkou prirovnať k vystavovaniu korunovačných klenotov (kde tu máte popolník?), a rovnako tak si E3 zažila niekoľko ročníkov, kedy o ňu naopak nebol vôbec žiadny záujem. Pre nás, ľudí túžiacich byť vždy v centre diania, sa však samotné expo – ak dáme bokom pre Európu rovnako významný Gamescom, radí medzi jasné voľby pre konkrétny deň a konkrétny čas. Navyše, v očiach nás, novinárov, bola a aj bude E3 skôr časom, kedy sa vám na stôl navalí niekoľkonásobne viac práce než je bežné, ale napriek tomu všetkému, a tak to mám minimálne ja osobne, sa na ňu vždy nedá netešiť. Aj preto bol pre celú hernú komunitu veľkým sklamaním minuloročný výpadok, ktorý samozrejme spôsobila celosvetová pandémia a veci s ňou spojené. Los Angeles, mesto kde sa dovtedy rok čo rok stretávali vývojári všetkých veľkostných kategórií, doslova utíchlo a jeho tep sa musel prispôsobiť pochopiteľným opatreniam. Tak, ako si však voda nájde cestu cez skalu, aj keby jej to malo trvať jednu dekádu, si aj informácie nájdu tú správnu trasu aby sa dostali tam kam majú. Aj vďaka tomu sa tento rok E3 vrátila na scénu a aj napriek tomu, že to bol návrat šitý horúcou digitálnou ihlou a bez prítomnosti obrovskej masy skutočných ľudí z mäsa a kostí, sme sa na podujatie opäť tešili a túžili, ako tá suchá handra, nasať všetky prezentované oznámenia a novinky. Tento článok je akýmsi súhrnom všetkého podstatného, čo sa v meste anjelov udialo v čase od 12. 6. do 15. 6. 2021.

Nintendo

Nikdy nezabudnem na rok 2004, kedy v kongresovom centre Los Angeles zhasli svetlá a na nie zrovna obrovskom premietacom plátne sa zjavilo logo kultovej série The Legend of Zelda. Spoločnosť, ktorá nás už viac než sto rokov zásobuje zábavou rôzneho druhu a zamerania, čiže japonské Nintendo, si v tej sekunde uzurpovalo potlesk publika sediaceho pri obrazovkách po celom svete. Predstavenie prvého skutočne temného dobrodružstva Linka (to je ten nebinárny elf čo musí zachrániť princeznú Zeldu) zožalo obrovský úspech ešte v dobe keď hra samotná nemala ani svoj názov. K celej atmosfére prispel aj sám otec série, Shigeru Miyamoto, keď sa na pódiu zjavil s replikou majstrovského meča a Hylian štítu. Tento a mnohé ďalšie momenty aké E3 zažila, sa pre nás stali tým ekvivalentom mrkvy na špagáte, ktorú nám rok čo rok niekto strká pred nos, len aby sme túžili zažiť opäť raz niečo aspoň z polovice tak nezabudnuteľné.

Na E3 2021 nemohlo Nintendo samozrejme chýbať. I keď sa v ich prípade model klasických konferencií vytratil z pódií ešte dávno pred príchodom Covid19, zaujímavé oznámenia v ich réžii samozrejme ostali.



Aj tento rok sme mali možnosť nazrieť do kuchyne pripravovaného softvéru exkluzívne pre systém Nintendo Switch, z ktorého fanúšikov tejto značky muselo hneď niekoľko kusov hier vyložene potešiť. Prognózy a insider správy ešte pred akciou samotnou naznačovali, že by sme sa mohli konečne pokochať pohľadom na novú a výkonnejšiu verziu samotného hardvéru Switch, avšak tieto špekulácie sa nakoniec nepotvrdili. Nintendo, aj keď pochopiteľne chystá niečo ako Switch PRO, nám ho do Los Angeles nepriniesol a tak celý Direct išiel vyložene na softvérovej vlne. Osobne mi to nijako neprekážalo, keďže históriu danej firmy poznám ako svoje topánky (vyrastal som obklopený ich výrobkami), a dobre viem, že akonáhle bude čas niečo okolo novej konzoly oznámiť, určite tak urobia. Čo sa týka hier, logicky sa očakávania hrnuli v oveľa hrubšej intenzite a ak by som vám teraz mal vypísať všetky projekty, ktoré v súvislosti s Big N riešil internet mesiace pred samotnou E3, museli by sme vydať extra XXXL číslo nášho magazínu. Najviac rezonoval prvý gameplay na dlho pripravovaný a niekoľkokrát reštartovaný Metroid Prime 4 a rovnako tak prvá skutočná ukážka hrania tretej časti série Bayonetta. Nakoniec sme od Nintenda nedostali ani jedno ani druhé. Aj takáto krutá dokáže E3 byť, nie je to nič výnimočné, skôr naopak. Ak už však spomínam značku Metroid, v tomto ohľade sa predsa len stalo niečo významné. Bol predstavený 2D projekt Metroid Dread, ktorý príde na trh o pár mesiacov a samozrejme exkluzívne na toľko opakovaný Switch. Pre nezasväteného čitateľa to môže navonok pôsobiť ako ďalšie nie práve zaujímavé ohlásenie (čo tam po nejakej 2D hre), avšak znalcom série Metroid sa už od prvých sekúnd traileru začali kútiky úst krútiť do tvaru písmena C. Aby som vám to čo najjednoduchšie vysvetlil, musíme sa teraz spoločne vrátiť do roku 2006. V tomto období kraľoval kultový nástupca klasického handheldu Game Boy, čiže Nintendo DS, ktorý v sebe spájal originálne dizajnérske nápady akými bola napríklad dvojitá obrazovka a dotykové funkcie. Práve naň sa istý čas pripravovalo priame pokračovanie úspešnej plošinovky Metroid Fusion (2002 – Game Boy Advance), ktoré však malo tak odvážne nápady v oblasti level dizajnu, až ju to pochovalo. Išlo o hru, akú by konzola DS jednoducho nezvládla a tak projekt putoval do trezora, kde čakal takmer štrnásť rokov na svoj veľký návrat. A ako už asi tušíte, tým projektom bol Metroid Dread. Toto dielo si už čoskoro budeme môcť užiť na systéme Switch. Za vývojom stojí skúsené španielske štúdio MercurySteam, ktoré nám už v minulosti prinieslo jeden podarený diel Metroidu (Metroid: Samus Returns).

Druhým zásadným momentom celého Directu sa stal úplne nový trailer na pokračovanie k The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Komerčne najúspešnejší diel celej série, ktorý zároveň prepisuje pre niekoho trocha archaické postupy dovtedy Zeldou dovtedy využívané, sa dostane von až v roku 2022 a ako inak než exkluzívne na Switch. Zaujímavosťou okolo konkrétnej časti prezentácie bola pretrvávajúca absencia plnohodnotného názvu, k čomu sa neskôr vedenie americkej pobočky Nintenda vyjadrilo v tom zmysle, že ak by nám povedali podtitul tejto plnohodnotnej novej časti série, prezrádzalo by to viac

než si momentálne autori želajú. Niekomu sa to môže zdat' trochu scestné, ked'že raz ten názov éterom predsa zaznie, ale opät' len zopakujem jednu rokmi preverenú frázu, ktorá v tomto texte už raz padla. Nintendo je firma, ktorú sa netreba snažit' pochopit', ked'že ich rozhodnutia často vôbec nekorešpondujú so zdravým rozumom a aj ked' je drvivá väčšina výsledkov vo finále pozitívna, táto špecifická forma strategických postupov sa sem tam pretaví aj do nezmyselného excesu – za všetko uvediem časovo limitovanú digitálnu distribúciu hry Super Mario 3D All-Stars na Switch, na akej zarobili hlavne šmelinári a špekulanti.

Mesto anjelov sa za trepotu červenej vlajky s nápisom Nintendo stalo svedkom d'alších dozaista zaujímavých oznámení, ktoré v tomto súhrne nemôžu absentovat'. Atlus sa pochválil s očakávanou exkluzivitou Shin Megami Tensei V (vychádza už tento rok). Tá v súčasnosti definuje to najlepšie čo inak stagnujúci koncept JRPG ponúka. Ďalej tu máme remaster siedmej časti rovnako populárneho hororu Fatal Frame. Ten sedem rokov dozadu vyšiel na ešte na neúspešnej konzole WiiU a, aj na základe mizerných predajov uvedeného hardvéru, nenašiel si cestu k dostatočne širokému publiku. V tomto prípade sme si však želali skôr priameho nasledovníka a nie sedem rokov starú a kvalitou nie zrovna oslnivú produkciu, každopádne Koei Tecmo, ako autor celého projektu, musel pri príležitosti osláv dvadsiatich rokov existencie celej série niečo spravit' aby ho fanúšikovia nezožrali aj s topánkami a tak vznikol nápad na daný návrat. Čo však mne osobne vyčarovalo radost' na tvári, ak dáme bokom už uvádzanú Zeldu a Metroid, tak to bolo oznámenie návratu taktickej značky Advance Wars. Dva diely tejto TBT záležitosti sa vryli nielen do mojej pamäte, ale aj do hláv miliónov d'alších majitel'ov handheldu Game Boy Advance. Teraz sa spoločne môžeme tešit' na technicky prepracované verzie na Nintendo Switch, ktoré hre vtisnú 3D perspektívu a uvidíme ich v akcii už koncom tohto roka. Čo tu máme d'alej? Capcom prostredníctvom Nintenda oznámil druhý diel odbočky v sérii Monster Hunter a preto už budúci mesiac nastane vydanie akčnej RPG Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin. Ked'že Nintendo má byt' v prvom rade o čírej zábave, určite nemôžem vynechat' oznámenie šialenej zbierky minihier zo série WarioWare a rovnako tak koncipovanú multiplayer hru Super Mario Party Superstars.

Microsoft

Nastal čas prehodit' výhybku úplne iným smerom. Aj ked' sa Microsoft a Nintendo už roky majú radi, dokonca sa uvažuje o možnosti preniest' americký model Game Passu práve na Switch, ciel'ová skupina zákazníkov v podaní MS je predsa len z trochu iného cesta. Podl'a súčasných štatistík a ankiet si konzolu Switch kupujú všetci ako doplnok k Xboxu alebo PlayStation, čo s ohl'adom na jeho hybridné zameranie dáva samozrejme zmysel. Ak už spomínam japonské SONY, tak to si E3 2021 nechalo ujst' a do Los Angeles nedorazilo v žiadnej forme, čiže automaticky stratilo právo dostat' sa do tohto článku. Pod'me však k veci. Menovaná korporácia so sídlom v Redmonde bola už pred samotným eventom v LA pasovaná za jasného vít'aza, ked'že jednou z ich posledných finančných akvizícií (odkúpenie ZeniMax Media) získali pod svoje krídla populárne produkčné spoločnosti zastrešené firmou Bethesda. Aj preto samotný event dostal názov Xbox & Bethesda Games Showcase a do počtu oznámení dokázal pojat' viac než dvadsat'päť' titulov. Nebudem vám tu samozrejme vypisovat' všetky separátne, no tak ako v prípade Nintenda, zoberiem len to z môjho pohl'adu najzaujímavejšie, čo sa sem v súvislosti so značkou Xbox jednoducho musí dostat'.

Prvým projektom, ktorý by som vám rád v tejto súvislosti predstavil je S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl. Návrat do zóny v podaní pôvodných autorov z Ukrajiny je vytúženým snom milovníkov tohto FPS hororu kombinovaného so survival prvkami. Ikonický S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl ostatne dokázal doslova pobláznit' milióny hráčov po celom svete a preto aj krok Microsoftu, pomôct' Ukrajincom dokončit' ich dlho vyvíjanú a prekliatu dvojku, dáva z pohl'adu lákania na značku Xbox dozaista vel'ký zmysel. Na výsledok ich práce si síce počkáme takmer celý rok, avšak už z toho, čo nám na E3 prezentovaný gameplay trailer ponúkol, sa to čakanie rozhodne oplatí. Spomínaná akvizícia okolo ZeniMaxu a teda hlavne vstrebanie značky Bethesda avizovalo vel'ké veci a tých sme sa počas vel'kolepej prezentácie MS aj dočkali. Bola predstavená úplne nová značka menom Starfield, ktorá

má definovat' pojem komplexnej modernej sci-fi RPG a mnohí tento projekt prirovnávajú ku kultu Skyrim. A ak už spomínam sériu The Elder Scrolls, tak trocha sa očakávalo, že by sa na akcii mohol objavit' prvý skutočný trailer na šiestu časť, k čomu však ale nedošlo. Menšie sklamanie v tábore milovníkov RPG žánru však všetkým dozaista vynahradilo trochu vtipné potvrdenie prác na The Outer Worlds 2 od Obsidian Entertainment. Microsoft pojal celú svoju konferenciu bez akéhokol'vek pátosu a zbytočného rečnenia. Doslova išlo o kadenciu videí a krátkych vecných informácií k nim. Aj preto tá viac než hodina ubehla nesmierne rýchlo. Mali sme možnost' hodit' očkom po novinke od štúdia Avalanche (autori série Just Cause), ktorí pripravujú kooperačnú akciu zasadenú do roku 1970 – ide o projekt s názvom Contraband. Rovnako tak bolo ohlásené pokračovanie u hráčov ako aj kritikov úspešnej značky A Plague Tale, ktoré príde v d'alšom kalendárnom roku s podtitulom Requiem a určite nemôžem opomenút' akčnú novinku Redfall od autorov série Dishonored.

V súvislosti so značkou Xbox sa vždy vravievalo, že je úplne jedno čo táto firma prednesie na E3, ked'že každá jedna tam prezentovaná hra aj tak nepríde skôr než na d'alší rok. Ak aj toto tvrdenie v minulosti malo aké také opodstatnenie, v súčasnosti to už vôbec neplatí. Duo konzol Xbox Series X a S (automaticky si k tomu prirátajte aj Windows) sa totižto už o pár mesiacov dočká jednej obrovskej exkluzivity. Na scénu dorazí piata časť cenenej pretekárskej série Forza Horizon,

ktorá nás tentokrát vezme do úžasného Mexika. Po boku hráčov z celého sveta tak budeme môct' prežívat' neopakovatel'né situácie počas pretekania naprieč jedinečným a hlavne členitým terénom, kde prím spočíva v kombinácii medzi ohromujúcou grafikou a návykovou hratel'nost'ou.

Ak už spomínam adrenalín, tak určite nesmiem vynechat' ani skorý dátum vydania portu jedinečnej leteckej simulácie od štúdia Asobo, ktorá podporí interaktívnu aviatiku v početných radoch majitel'ov konzoly Xbox Series – čaká nás nový obsah, ale hlavne ovládanie prispôsobené klasickému gamepadu. Opisované podujatie bolo d'alej pestrou prehliadkou žánrovosti, ked'že po simuláciách a arkádach prišiel čas aj na poctivú stratégiu. Asi už tušíte že bude reč o štvrtej časti ságy Age of Empires, s ktorou sa spája dospievanie mnohých z nás. Jedna z najobl'úbenejší RTS značiek tak putuje výhradne na PC a stane sa súčast'ou populárnej služby Xbox Game Pass. Game Pass je tým dôvodom, prečo popularita značky Xbox rastie v tak vel'kej intenzite. Microsoft sa snaží prinášat' svojim zákazníkom čo najviac obsahu naprieč všetkými svojimi platformami a to za prijatel'ný paušálny poplatok. A ak raz prejdeme naplno na systém akéhosi predplácania herného softvéru (formát Netflixu ak chcete), tak práve Xbox Game Pass bude považovaný za základný kameň tejto viac než reálnej a potrebnej evolúcie.

Ešte než definitívne stlačím enter za Microsoftom, rád by som aspoň v krátkosti spomenul zopár titulov, aké by nemali v súvislosti s jeho E3 portfóliom ujst' vašej pozornosti. Dlho pripravovaný a z vreciek hráčov financovaný titul Psychonauts 2 skutočne stihne vydanie v tomto roku. Cenami ovenčený Hades prichádza na Xbox a PlayStation. Prepracované Halo Infinite dostane separátne vydaný free multiplayer a platenú príbehovú kampaň.

Ten zvyšok

Electronic Entertainment Expo 2021, to samozrejme nebolo len o prezentovaní jediných dvoch spoločností. Svoju virtuálnu šou poslalo do centra diania viacero menších či väčších firiem, nehovoriac o čiastkových sprievodných akciách. Ked'že sa nám ale tento text už tak natiahol ako žuvačka vo vlasoch, rozhodol som sa samotný záver pojat' už o niečo stručnejšie a nezabudnút' do toho primiešat' aj potrebné emócie.

Jedinečné a stále originálne vydavatel'stvo Devolver Digital z amerického Texasu zobralo svoj E3 výstup klasicky, čiže nekorektne, ale čo je dôležité, vo výsledku hlavne viac ako vtipne. Králi indie scény na nás zase raz chystajú hromadu bizarných, no napriek všetkému už od pohl'adu atraktívnych hier, z ktorých miestami až strieka fontána otáznikov. Francúzsky Ubisoft si do Los Angeles priniesol niekol'ko vopred avizovaných značiek, kam spadá aktuálny diel Far Cry, Rainbow Six či, v prípade ich úzkej spolupráce s Nintendom, druhý diel značky Mario + Rabbids.

Avšak ak by sme sa chceli rozprávat' o nejakom úplnom prekvapení, určite by išlo o oznámenie d'alšej hry na motívy filmovej licencie Avatar. Projekt Avatar: Frontiers of Pandora má sprevádzat' prichádzajúce kino hity v roku 2022.

Ak sme sa doteraz rozprávali o nejakej pozitívnej nálade z toho, čo sa na E3 objavilo, v prípade prezentácie spoločnosti Gearbox Software, ktorá už dávno spadá pod koncern Embracer Group, naopak šlo o kaskádu plnú trápnych momentov a zbytočných nápisov. CEO firmy, Randy Pitchford, nás povodil po karavanoch hercov z prvej filmovej adaptácie najcennejšej značky Gerboxu, série Borderlands, aby to celé zakončil neúspešnou snahou strčit' sa do zadku Kevinovi Hartovi. Čo sa týka rýdzo herných značiek, boli sme svedkami sypania si popolu na hlavu pri oznámení portu Godfall z PS5 na PS4 (len pripomeniem, že ešte v dobe, kedy mala táto generická akčná hra prísť na novú generáciu konzol značky PlayStation, tvrdil Randy že slabší stroj to nerozbehne), ako aj neuveritel'ne výživný sekundový záber z inak nesmierne očakávaného Homeworld 3. Aby som však bol fér, tak Gearbox predsalen ponúkol niečo aspoň trochu zaujímavé, aj ked' opät' musel t'ahat' z klobúka už spomínanej IP Borderlands. Mali sme možnost' vstrebat' CGI trailer na nový spin-off série s názvom Tiny Tina's Wonderlands, ktorý má rozšírit' ono na zábavu dozaista bohaté univerzum, a to všetko už v nasledujúcom roku.

To je z môjho pohl'adu úplný koniec E3 spadajúcej pod aktuálny kalendárny rok. Už teraz sa teším na d'alší rok, kedy sa konečne (dúfajme) bude možné vypravit' na akciu aj osobne – pre novinárov je to ostatne ovel'a cennejší zber informácií a zážitkov než neosobný kontakt s monitorom, a potom vám o tom zase porozprávat'.

Filip Voržáček

TRENDY SERIÁL

Doprajte si zážitok z kávy s osviežujúcimi nápojmi od Kávoholikov

Ked'že tu máme horúce leto, rozhodli sme sa nezat'ažovat' vás zložitými témami ale namiesto toho, prinášame inšpiráciu na prípravu osviežujúcich kávových nápojov. Preto sme pre vás pripravili hned' niekol'ko receptov, ako si môžete vychutnat' kávu trochu inak, než ako ste bežne zvyknutí. Základom každého z nápojov je samozrejme kvalitná káva a vel'a l'adu. Tak, nech sa páči, veríme, že bude chutit'. Nazdravie!

Espresso na l'ad

Je základným kávovým chladeným nápojom. Jeho príprava sa vel'mi nelíši od klasického espressa.

Budete potrebovať:
- 2 x espresso pripravené z kvalitnej kávy (40 ml)
- l'ad

Postup:
Do skleneného pohára si dáte väčšie množstvo l'adu a po ňom pustíte dve dávky espressa.

Frappé

Ďalší z osviežujúcich chladených kávových nápojov. Na jeho prípravu už ale potrebujete aj frapovač.

Budete potrebovať:
- 2 x espresso pripravené z kvalitnej kávy (40 ml)
- väčšie množstvo l'adu

Postup:
Do kanvičky si pripravíme dvojité espresso. Nalejeme ho do nádoby z frapovača, v ktorej máme pripravené väčšie množstvo l'adu. Všetko spolu dobre premiešame.

Obrátené cappuccino

Ďalší z osviežujúcich nápojov. Na prípravu už okrem kávy a l'adu budete potrebovat' aj mlieko.

Budete potrebovať:
- 1 x espresso pripravené z kvalitnej kávy (20 ml)
- studené mlieko (150 ml)
- l'ad

Postup:
Pripravíme si espresso, ktoré dáme do frapovača s dvomi kockami l'adu. Do väčšieho skleneného pohára si nalejeme studené mlieko. Po lyžičke naň vylejeme vyšl'ahané espresso s l'adom.

L'adové latte

Ideálny nápoj pre tých, ktorí majú radi mliečne kávové nápoje.

Budete potrebovať:
- 1 x espresso pripravené z kvalitnej kávy (20 ml)
- studené mlieko (200 ml)
- l'ad

Postup:
Do väčšieho pohára plného l'adu si nalejeme studené mlieko a po l'ade vylejeme espresso.

Espresso tonic

V súčasnosti najpopulárnejší l'adový kávový nápoj, ktorý vám jednoznačne dodá potrebnú dávku energie.

Budete potrebovať:
- 2 x espresso pripravené z kvalitnej kávy (40 ml)
- tonic (150 ml)
- l'ad

Postup:
Do väčšieho skleneného pohára si dáme l'ad. Zalejeme ho tonicom. Následne po l'ade vylejeme dvojité espresso.

Ľadová káva s jednoduchým sirupom

Vel'mi chutný a osviežujúci l'adový kávový nápoj, ktorý si môžete pripravit' v dvoch verziách. So studeným aj so speneným mliekom. K jeho príprave si však najskôr musíte doma vyrobit' tzv. jednoduchý sirup.

Na prípravu jednoduchého sirupu budete potrebovať:
- cukor (kokosový, trstinový, kryštál'ový)
- voda

Postup:
Do nádoby si nalejeme vodu a v rovnakom pomere pridáme cukor (napríklad 250 ml vody a 250 g cukru).Všetko spolu na sporáku rozmiešame. Necháme vychladnút' a nalejeme do fl'aše. Skladujeme v chlade.

Na prípravu l'adovej kávy budete potrebovať:
- 2 x espresso z kvalitnej kávy (40 ml)
- 25 ml jednoduchého sirupu
- 130 ml studeného mlieka

Do skleneného pohára si dáme l'ad. Zalejeme ho 25 ml jednoduchého sirupu a následne 130 ml studeného mlieka. Následne zalejeme dvojitým espressom.

Na prípravu l'adovej kávy so speneným mliekom budete potrebovať:
- 2 x espresso z kvalitnej kávy (40 ml)
- 25 ml jednoduchého sirupu
- 130 ml speneného mlieka

Do skleneného pohára si dáme l'ad.

Zalejeme ho 25 ml jednoduchého sirupu a následne 130 ml speneného mlieka. Následne zalejeme dvojitým espressom.

Pokračovanie v d'alšom čísle...

TRENDY PR

Samsung The Premiere Cinema

KINO AJ U VÁS DOMA

Áno, iste, už som mal možnosť vám referovať o niekoľkých zaujímavých premietačkách, ktoré docení nielen milovník hier, ale aj vyznávač televíznej produkcie, avšak ich cenové rozpätie nikdy neatakovalo tie najvyššie méty – hranice, za ktoré sa nechodí, ak nespadáte pod vyložene bohatú vetvu rodinného klanu. Skôr či neskôr však musel aj v mojej novinárskej kariére prísť nejaký medzník, resp. extrém, ak chcete. Presne ten som zažil počas nedávnej prezentácie práve prichádzajúcej laserovej premietačky od spoločnosti Samsung, ktorá je schopná vám preniesť atmosféru z kina rovno do vašich obývacích izieb.

V príjemnom prostredí jedného nemenovaného hotela pri Dunaji (je to presne ten, na ktorý sa práve teraz pozerá tá tretia labuť z pravej strany) som dostal plne k dispozícii tú najluxusnejšiu izbu, a to na celých päť hodín.

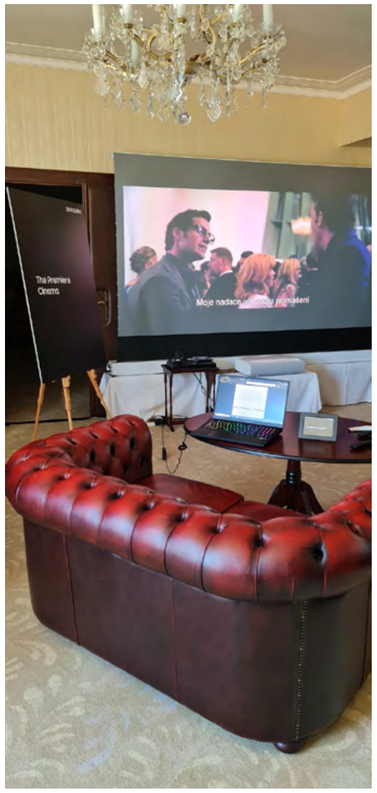
Hneď, ako som sa vysprchoval a asi na hodinku si zdriemol vo voňavej posteli, nastal čas pustiť sa do práce. Pri núdzovom východe sa nachádzalo viac než metrové biele plátno, pod ktorým trónila hlavná hviezda celého tohto intímneho randevú.

Dvanásť kilogramov vážiaci stroj, ktorý je schopný vám na akýkoľvek povrch premietať záznamy v 4K rozlíšení s brutálnym kontrastom 2 000 000:1.

Samsung mi okrem chutného občerstvenia nezabudol pribaliť aj prehrávač BR filmov a z nejakého dôvodu tam nechal tri konkrétne snímky. Ich názvy nie sú pre potreby tohto článku vôbec dôležité, bude vám musieť stačiť informácia, že svojho času tieto snímky bežali s úspechom v kinách. A aby to malo tú patričnú atmosféru, pod samotnou premietačkou sa nachádzal aj obrovský soundbar pre dosiahnutie patričného kino efektu.

Vaša voľba

V momente, keď som sa najedol pri jednej zo svojich obľúbených epizód seriálu Friends (keďže v menu premietačky sa



nenachádzala aplikácia HBO GO a ani sa mi nedarilo ju do nej stiahnuť, pristúpil som k núdzovému plánu a pomocou zrkadlenia svojho telefónu som si vybral to, čo som chcel pozerať), nastal čas pustiť jeden z vybraných filmov. Samotná premietačka je vybavená svojím vlastným reproduktorom, avšak ten by sotva dokázal to, čo už spomínaný soundbar. Cez to všetko som vyskúšal prepnúť zdroj na priamy zvukový výstup a ani 2,2-kanálový zvuk s výkonom 30W sa nejavil úplne márne. Poďme však hodiť očko na to podstatnejšie – obraz.

Samsung v tomto prípade prináša unikátny a nový režim s názvom Filmmaker, ktorý v kombinácii s laserovou technológiou umožní preniesť atmosféru kinosály rovno k vám domov. A áno, ak sa ma teraz skúšate telepaticky spýtať, či som počas sledovania filmu cez The Premiere mal pocit, ako keby som sedel v mäkkej sedačke kina, dozaista by som sebavedomo pokýval hlavou – chýbala snáď už len lepkavá podlaha a jemne obézny muž s kašľom o pár sedačiek nižšie.

S jasom, kde výrobca podľa PR letáku udáva údaj 2 200 lúmenov, ste schopný zniesť premietanie aj počas denného svetla. Z tohto dôvodu som čisto z profesionálneho hľadiska odhrnul ťažké závesy na oknách a nechal do miestnosti vniknúť poobedné slnečné lúče.

Samozrejme, onen kino efekt sa rozplynul ako para nad hrncom, ako inak, avšak tento test som vykonal hlavne na základe možnosti používať premietačku v celodennom chode a s rôznymi výstupnými zdrojmi (3x HDMI vstup vám to umožní) a musím povedať, že hoci sa, samozrejme, nerozprávame o kvalite bežnej TV OLED prezentácie, využiteľnosť týmto smerom je zrejmá. Tá hlavná pointa však ostáva na ramenách zatemneného prostredia, kedy sa začnú diať skutočné čary. Predtým, než vám poviem finálnu cenovku a vám začne v hlave kolovať myšlienka o predaji vlastnej ľadviny, pozastavím sa nad dizajnom. Tento hardvér mi svojím tvarom už od prvého prezretia pripomínal jednu z posledných verzií legendárnej konzoly Xbox 360 v stave ležmo. Oválny biely vankúš na nožičkách, ktorý celú laserovú šou spúšťa prostredníctvom výrezu umiestneného na jednej strane, budete musieť bedlivo umiestniť na vhodné miesto.

Ako je u Samsungu zvykom, dizajn sa nesie v súčasnom trende moderny kombinovanej s retro vlnkami, čo mne plne vyhovuje, avšak viem si predstaviť tú sortu zákazníkov, ktorým to celé zrovna voňať nebude. No a ak už píšem o nejakej tej lákavej vôni, nastal čas stanoviť cenu. The Premiere Cinema, laserová 4K premietačka so schopnosťou simulovať kinosálu priamo u vás doma, príde na scénu s jemne omračujúcou cenovkou 3 500 euro. Koľko lístkov do kina to asi tak je, ak odrátame presolený popkorn a zvetranú limonádu?

Pre komerčné účely

Ten, kto si zakúpi niečo takéto, buď skutočne miluje filmy a nechce sa mu chodiť do kina, alebo podniká a chce to vyložene pre komerčné účely. V oboch prípadoch ho čaká ohromujúci vizuálny zážitok, ktorý je schopný povýšiť sledovanie filmov a seriálov (pokojne si tam ešte prihodíte hranie) na úplne novú úroveň. Záverom by som rád poďakoval spoločnosti Samsung za túto jedinečnú možnosť nazrieť pod pokrývku súčasného stropu v segmente projektorov, keďže práve tam sa ich prichádzajúca novinka môže bez akéhokoľvek ostychu postaviť s hrdosťou v srdci – resp. s hrdosťou v čipe.

Filip Voržáček

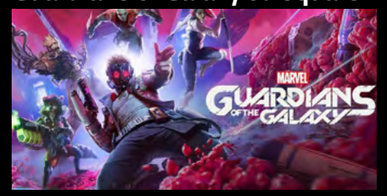
NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Znovuvydanie Project Zero 5

Je opäť čas na poriadnu zubotrasku! Jeden z posledných pravých japonských survival hororov vyšiel pôvodne ešte pred pár rokmi exkluzívne na Wii U. Jeho meno bolo Project Zero: Maiden of Black Water a bol to veľmi príjemný návrat do tých dôb, kedy hráčov hry nevodili za ručičku a boli príjemne náročné. Táto hra neznamenala len zatiaľ posledný diel série, ale taktiež akúsi nádhernú pripomienku toho, čím sa hráči radi nechávali trýzniť niekedy na prelome milénií, keď hrám vládli tutovky ako Silent Hill. Hra nakoniec vyjde ešte v priebehu tohto roka na PC, PS4, PS5, XONE a XSERIES a Nintendo Switch. Táto séria, v ktorej fotíte duchov, stojí za zachovanie. Avšak, podľa všetkého pôjde len o priamy port bez výraznejších zmien.

Guardians of Galaxy od Square



Pod taktovkou vývojárov Deus Ex sa v súčasnosti vyvíja Guardians of Galaxy, akčná hra o známych hrdinoch, ktorí sa neustále doberajú a svojou (ne)šikovnosťou sa dostávajú do rôznych šlamastík. Jednoducho Guardiani. Hrať síce budeme za pekného „blondáka", avšak všetci Guardiani nám budú sekundovať, pričom v bojoch im budeme môcť dávať jednoduché príkazy na používanie schopností, hneď po ich aktivácii. Celá hra pôsobí ako nenáročná, ale úprimná zábava so silným kinematickým feelingom a podľa gameplayu aj ľahkými RPG prvkami. V rozhovoroch bude možné vyberať z odpovedí. Na veľké prekvapenie ide o singleplayerovú hru bez live service záležitostí. Hra vyjde 26. októbra 2021 na PC, PS4/PS5, Xbos Series/Xbox One.

Shin Megami Tensei V priblížený

Shin Megami Tensei V bol ohlásený pred štyrmi rokmi, no na E3 2021 sme konečne dočkali plnej prezentácie. Navyše sme sa dozvedeli aj dátum vydania. Z poskytnutých informácií vieme, že hráteľnosť bude rovnaká ako v predchádzajúcich hrách. Budeme putovať po post-apokalyptickom Tokiju, budeme vyjednávať s démonmi, brať ich na vlastnú stranu, mixovať démonov a vytvárať tak nových. Súbojový systém ostáva nezmenený a opäť to bude ťahový systém spočívajúci v tom, že ak odhalíte slabú stránku nepriateľa, dostanete ťah navyše. Graficky hra vyzerá vynikajúco a hlavne po štvorke, ktorá mala len 2D spirity nepriateľov, tu budú nepriatelia konečne v plnom 3D – a to navyše v plnej mierke! Shin Megami Tensei V má potenciál a o jej kvalitách sa budeme môcť dozvedieť 12. novembra 2021.

Alan Wake Remastered?

Jedna z najoriginálnejších akčných hier modernej doby, zdá sa, dočká vylepšenej edície. Dôkazom pre toto tvrdenie má byť datamining Epic Games Store, kde šikovní hackeri našli zmienky o hre menom Alan Wake Remastered. Vzhľadom na to, že ide len o tento jediný dôkaz, detaily o potenciálnom remasteri prirodzene nemáme. Pôvodný Alan Wake bol oproti konceptom pri vydaní napokon iná hra, kvôli čomu dodnes nemôžu prísť hre na chuť mnohí hráči. Avšak od remasteru by asi nebolo rozumné čakať viac, než len nejakým spôsobom vylepšenú grafickú stránku. Ak by aj remaster napokon vyšiel, mohol by tak prípadne otvoriť dvere pokračovaniu. Mimochodom, okrem toho, v databáze našli zmienky o PC verzii Final Fantasy VII Remake. Oficiálnemu ohláseniu tak už nič nebráni, však?

Stranger of Paradise

O tom, že Square chystá remake prvého Final Fantasy v štýle prístupnejšieho Dark Souls, sme vás informovali minulý mesiac a počas E3 sa tieto správy ukázali ako pravdivé. Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin prinesie nový pohľad na Final Fantasy frančízu a hlavne jej prvý diel, ktorý vyšiel ešte v roku 1987 na NES. Oproti nemu však prevezme systém súbojov z hier ako Devil May Cry, s doplnením o prvky z Dark Souls. Hra bude, ako pôvodný titul, zameraná na rôzne povolania, no tu si ich budeme môcť dynamicky meniť, a to podľa zbrane, ktorú budeme mať v hrsti. Prepínať si budeme môcť v reálnom čase najviac dve povolania. Square vydalo na PS5 aj demo, no z reakcií hráčov vieme, že hra je pomerne fádna, neobsahuje čaro série Final Fantasy a taktiež je v podstate stále v alfa verzii.

Advance Wars ožíva

Neuveriteľné sa stalo skutočnosťou. Séria Advance Wars, ktorá svojho času dominovala Game Boy Advance, sa z ničoho nič dostáva pod svetlá reflektorov konzoly Nintendo Switch. Obe hry, teda Advance Wars and Advance Wars 2: Black Hole Rising, tu vyjdú v grafickom remaku Advance Wars 1+2 Re-Boot Camp, a to 3. decembra 2021. Advance Wars hry sú v podstate ťahovými stratégiami odohrávajúcimi sa kockovanej ploche s rôznymi bojovými jednotkami, majúcimi svoje vlastné špecifické vlastnosti, ktoré potom využívajú proti nepriateľom. Za pôvodnými hrami stálo známe štúdio Intelligent Systems, avšak o remake sa postará WayForward, ktoré môžete poznať kvôli sérii Shantae alebo napríklad aj Contra 4, ktoré vyšlo na Nintendo DS. V remaku nebude chýbať on-line multiplayer.

Metroid Dread sa vracia

Hra, ktorá mala pôvodne vyjsť ešte niekedy pred 15 rokmi na Nintendo DS, napokon vyjde na Nintendo Switch. Reč je o zrušenej akčnej hre Metroid Dread, ktorá nakoniec na plánovanej konzole nevyšla kvôli nízkemu výkonu. Nintendo si ju však uchovalo v zásuvke pre ten najvhodnejší čas. Ten čas nadišiel po čase E3 2021. Aj keď všetci čakali na prvé zábery Metroid Prime 4, napokon sa neukázal ani jeden, no spoločnosť lišiacky oživila už kultovú nevydanú hru a hneď bôľ prešiel. Hru dokončuje štúdio MercurySteam. Štúdio, ktoré nám prinieslo remake Metroid: Samus Returns na Nintendo 3DS. Hra ponúkne klasickú 2D hráteľnosť série Metrid s viacerými novinkami, napríklad v podobe pavúčieho robota E.M.M.I.. Metroid Dread vyjde 8. októbra 2021.

Elex 2 ohlásený

Elex, klasické akčné RPG Gothic strihu, ktorým sa nemecké štúdio Piranha Bytes vrátilo späť do prvej ligy, dostane priame pokračovanie. Vracia svet Magalan a taktiež aj hlavného hrdinu Jaxa. Svet začína ohrozovať nový nepriateľ, ktorý medzi všetko živé roztrúsi temný Elex a ohrozí tým celú planétu. Úlohou Jaxa bude presvedčiť všetky hlavné frakcie, aby sa spojili a bojovali spoločne proti nepriateľovi z vesmíru. Elex 2 ponúkne otvorený svet a príbeh, ktorý budeme môcť hrať spôsobom nám najviac vyhovujúcim. Vracia sa jetpack, hoci tentoraz už budeme môcť aj lietať. Štúdio sľubuje masívne vylepšený systém ovládania a to je dobre, keďže prvý Elex kostrbatosťou pohybu postavy počas prieskumu, či súbojov celkom trpel. Elex 2 vyjde na PC, PS4/PS5 a XSERIES/XONE.

Avatar: Frontiers of Pandora

Prenádherný svet sa vracia v novej videohre! Na záver svojej E3 konferencie, Ubisoft, prekvapujúco predstavil hru Avatar. Hra s plným názvom Avatar: Frontiers of Pandora bola, bohužiaľ, predstavená len prostredníctvom CGI animácie, ktorá bola tak pôsobivá, až sme z nej kľakli na kolená. Avatar: Frontiers of Pandora bude first-person akčná adventúra, odohrávajúca sa v otvorenom svete, na ktorej spolupracuje spolu s ubisoftáckym štúdiom Massive Entertainment aj Lightstorm Entertainment a Disney. Nebudeme hrať za známe postavy, ale za Naʼvi, prostredníctvom ktorého budeme preskúmavať doteraz nevidené zákutia planéty Pandora a bojovať proti všetko živé ničiacu korporáciu RDA. Titul by mal vyjsť budúci rok na PS5, Xbox Series, PC, Stadia a Luna.

Mario a Rabbidi sú späť

Nečakaný hit Mario + Rabbids: Kingdom Battle, ktorý vyšiel ešte v prvý rok životnosti Nintendo Switch, prekvapil síce jednoduchou, ale za to skvelou taktickou hráteľnosťou. Aj keď sme čakali pokračovanie, nevedeli sme, že na neho budeme čakať až celé štyri roky. Ubisoft predstavil Mario + Rabbids: Sparks of Hope. Tvorcovia veľa neprezradili, len to, že nechcú priniesť len tú istú hru pod iným názvom, ale chcú pôvodnú formulu evolvovať. Tentoraz budeme cestovať po rôznych planétach a Mariovi a Rabbidom budú pomáhať lietajúce svetielkujúce potvorky Sparks. Mario + Rabbids: Sparks of Hope ukázal len krátku ukážku z alfa verzie, no vyzeralo to presne tak, ako sme si to predstavovali. Mario + Rabbids: Sparks of Hope vyjde budúci rok exkluzívne na Nintendo Switch.

Nový Dead Space?

V Electronic Arts, podľa všetkého, niečo kuchtia. Niečo, o čom sa všeobecne začína hovoriť ako o novom Dead Space. Zdroje webu Eurogamer potvrdzujú, že leaky sú pravdivé, a že sa skutočne pripravuje nový diel. Avšak, nemá ísť o Dead Space 4, ale o kompletný reboot série, ktorý by mal do série vniesť nový, čerstvý vánok. Ohlásenie hry by malo prísť počas podujatia EA Play, ktoré sa odohrá 22. júla. Dead Space je hororová séria videná z tretieho pohľadu, ktorá svojich hráčov deptala temnou akciou. Prvý diel vyšiel v roku 2008 a pokračovanie o tri roky neskôr. Napokon, vyšlo aj tretie pokračovanie, avšak to ubralo na horore, pridalo kooperáciu a zaviedlo mikrotransakcie. To malo za následok nižšie predaje, než očakávalo EA a odloženie značky do zásuvky.

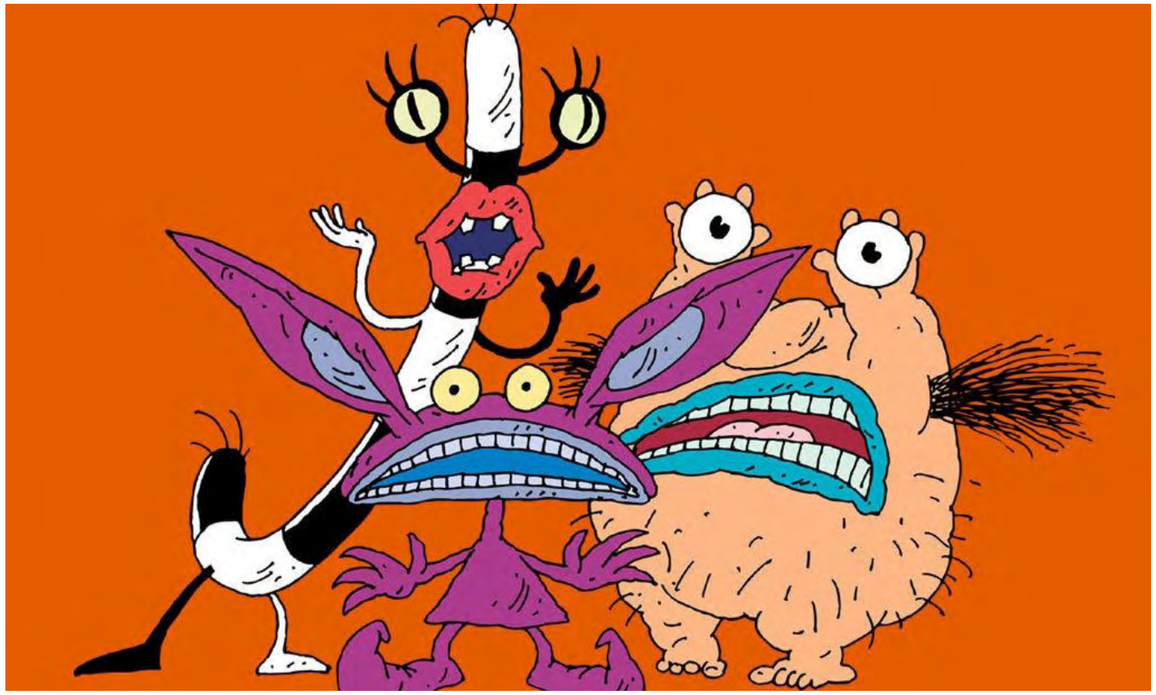
Elden Ring predstavený

Bájna hra, ktorá vznikla spojením tvorcov Dark Souls a spisovateľom George R. R. Martinom (napísal napríklad A Song of Fire And Ice, na motívy, ktorej vznikol seriál Hra o tróny), sa konečne naplno predstavila. Elden Ring bude hra o živote a smrti, o kulte a temnote, o zachovávaní starého, no taktiež, prijímaní nového. Elden Ring sa bude niesť v duchu prvého Dark Souls, čomu jasne naznačuje farebná paleta, avšak pribudnú viaceré novinky, ako otvorený svet, jazda na koni, či dokonca stealth systém, ktorým budeme môcť prejsť cez rozum nepriateľom a vyhnúť sa súbojom. Hra bude na rozdiel od Sekiro: Shadows Die Twice akčným RPG, čiže hrou s levelovaním a povolaniami, pričom nebude chýbať ani crafting. Hra vyjde 21. januára 2022 na PC a všetky konzoly okrem Nintendo Switch.

RECENZIA
RETRO

Aaahh!!! Real Monsters

STÁVA SA ZO MŇA STARÝ DEDKO?



S dosiahnutím určitého veku prichádza pochopitel'ne aj prirodzená zmena v správaní naprieč celým názorovým spektrom vašej osobnosti. To, čo by vás v istej mladíckej fáze života dokázalo rozpálit' ako pec na pizzu a pomocou argumentov by ste túžili o svojom názore presvedčit' všetkých na tejto planéte, vás o pár desiatok rokov preskočí bez jedinej reakcie. Tento efekt začínam pozorovat' už aj sám na sebe a to mi ešte do štvrtého krížika ostáva nejaký ten rôčik. Nechcem zrovna povedat' že sa zo mňa začína stávat' nejaký dedko, na to mám predsa len ešte trocha času, tak či onak minimálne v prípade nazerania na animované seriály, aké sa dnes púšt'ajú det'om a dospievajúcim, mám razom dost' vyhradený, ba až dedkovský názor. Neviem ako ste to mali vy, čo práve držíte v ruke nové číslo nášho magazínu, či už v jeho digitálnej, alebo papierovej forme, avšak ja osobne som vyrástol na pre niekoho dnes priam bizarných šou ako 2 Stupid Dogs, The Ren & Stimpy, Beavis and Butt-Head, Dexter's Laboratory, Duckman či práve pre dnešnú spoločnost' asi najviac šokujúcu Aaahh!!! Real Monsters.

Príbehy troch sympatických monštier spracované do štyroch sezón plných zábavných epizód sú dnes pre mňa priam ako zjavenie, zvlášt' ak sa pozriem na všetku tú súčasnú „konkurenciu", ktorá na nás dopadá prostredníctvom digitálnych a televíznych kanálov. Značku Aaahh!!! Real Monsters vytvorilo v roku 1994 známe zámorské štúdio Klasky Csupo, ktorého zakladatelia pochádzajú z ned'alekého Mad'arska, a pre ktoré to bol len jeden z mnohých mediálne úspešných nápadov. Mimochodom, animátorský talent Klasky Csupo by ste spoznali aj počas sledovania prvých troch sérií slávnej animovanej rodinky The Simpsons, avšak to už trocha odbieham. Príbehy o troch príšerkách, menovite Ickis, Oblina a Krumm, si ku mne svojho času našli cestu prostredníctvom zahraničnej televízie a aj ked' som v tej dobe, čoby malkáč, sotva vedel docenit' textový obsah, výrazne som sa krmil aspoň tým audiovizuálnym. Seriál som si nakoniec zamiloval do takej miery, že akonáhle som neskôr v jednom rakúskom obchode zbadal prvé a dodnes aj jediné videoherné spracovanie danej rozprávky, nebolo cesty spät'.

Musíte strašit' a strašit'

Na trhu boli celkovo dve identické verzie tejto ručne animovanej 2D adventúry. Na konzoly Sega Genesis a Super Nintendo. Obe vytvorilo svojho času nesmierne vyt'ažené štúdio Realtime Associates, z ktorého dodnes vzišlo viac než sto hier! Ich snaha uchopit' tému dospievania trojice navonok odpudivých monštier, ktoré musia chodit' do školy pre monštrá a majú rovnaké problémy ako dospievajúce deti dnes, sa stretla s pochopením publika hned' na dvoch frontoch. Osobne

som bol očarený nielen už spomínanou grafikou a zvukom (16bit je jednoducho studnica špecifickej atmosféry), ale aj možnost'ami interakcie. V Aaahh!!! Real Monsters preberáte súčasne úlohu všetkých troch hlavných hrdinov, kde si medzi nimi môžete svojvol'ne prepínat' tak ako vám to vyhovuje. Dôvodom bol fakt, že postup členitým terénom si vyžadoval istú dávku taktiky a každý jeden z nich ponúkal inú špecifickú schopnost' určenú na prekonanie hádaniek. Aby toho nebolo v zmysle gameplay málo, tak všetci traja dokázali vykonávat' aj tímové pohyby, kde sa napríklad mohli poskladat' na seba, aby dočiahli na vyššie podlažie, alebo dovideli takzvane za roh, kde mohlo číhat' vel'ké nebezpečenstvo. Aby ste tomu rozumeli, tak táto 2D značka nebola čo do náročnosti nejakou prechádzkou po červenom koberci. V hre nebolo možné ukladat' pozície a ak ste chceli prejst' všetkých 25 úrovní a nevynechat' pri tom ani 5 bonusových, bolo nutné to dat' na „prvú dobrú", bez opakovania. Žiadny save, žiadne držanie za ruku a ani nič podobné. Aj ked' sa tu reálne rozprávame o nejakých šiestich hodinách gameplay obsahu, takýto údaj mohli dosiahnut' len naozaj skúsení hráči, ktorí Aaahh!!! Real Monsters poznali odpredu aj odzadu. A čo presne bolo tou zábavnou náplňou počas prechodu 2D úrovňami? Ickis, Oblina, či Krumm museli pred večne nahnevaným riaditel'om ich školy zložit' patričné skúšky zo schopnosti strašenia l'udí a preto bolo nutné opustit' pohodlné a voňavé prostredie kanálu, kde celý život prebývali, a vydat' sa na pre l'udí typické miesta. Hráč tak dostáva možnost' prejst' sa po základnej škole, poštovom úrade, múzeu, továrni a iných zaujímavých oblastiach. Všetky sú prešpikované bonusovými predmetmi, ako aj hromadou potenciálnych zlyhaní, kde sa každá jedna chyba trestá krutou smrt'ou. Vývojári vytvorili bezpochyby náročné dielo, s akým by dnes mal problém aj ostriel'aný veterán produkcie FromSoftware, o čom svedčia aj moje vlastné a často kruté spomienky.

Zábavní bossovia

Vždy, ked' som sa rozhodol, že si Aaahh!!! Real Monsters znova prejdem, znamenalo to obetovat' tomu niekedy aj celú sobotu. Pomoc od svalovej pamäti sa síce dala očakávat', avšak ani na to sa nie vždy dalo spol'ahnút'. Interakciu, respektíve útočenie na súperov, tu zastupovalo hned' niekol'ko foriem. Na jednej strane ste mohli protivníkov zasypávat' odpadkami, alebo bolo možné využit' strašenie pomocou jedného akčného tlačidla. Každý hrdina zvlášt' disponoval svojskou animáciou, s ktorou išiel „do boja" a ešte dodnes si pamätám všetky tie ich vtipné kreácie, nech už sa stretli s arogantným poštárom, alebo drzou školáčkou. Asi by som nemal, avšak ked'že sme v retro sekcii a tu už vás môžem lákat' akýmkol'vek prezrádzaním deja, určite chcem spomenút' úplne posledného bossa v tejto jedinečnej hre. Je ním Simon alias Monster Hunter, ktorému v seriálovej podobe prepožičal hlas sám Jim Belushi. Mimochodom, ked' už spomínam hlasový fond, tak aj ked' sa rozprávame o hre distribuovanej cez kapacitou silno obmedzený cartridge, autorom sa do hry podarilo implementovat' pár reálnych slov priamo z predlohy. Výslednému dielu to prepožičalo o to lepšiu autenticitu a ja osobne v ňom ani dnes, po tak dlhej dobe, nenachádzam väčšej chyby. Dokonca aj tá nemožnost' ukladat' si postup v hre mala svoje čaro, konkrétne pri tejto značke to ani nechcem klasifikovat' ako nedostatok.

Verdikt

Tieto originálne monštrá si zamilujete a zabudnete aj na nejaké trápne S.R.O. klony.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Realtime Assoc.	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Humor
+ Hratel'nost
+ Zvuk
+ Náročnost'
+ Možnosti

- Nič

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
PC

Days Gone

PEKLO ZAMRZLO A NA PC SA DOSTALA ĎALŠIA EXKLUZIVITA Z PLAYSTATION

Je len niekoľko herných zasadení, o ktorých sa už dlhšie hovorí ako o vyčerpaných, neoriginálnych a nemajúcich čo nové ponúknuť. Pamätám si časy, keď rebríčku viedla druhá svetová vojna a hry s touto tematikou vychádzali na mesačnej báze. Dnes sa tak často spomínajú zombie hry, ktorých je žáner survival alebo kooperačných strieľačiek plný. Ako milovník hororov a práve zombie podžánru rád oponujem. A práve Days Gone je jeden z dokonalých argumentov, že nie, táto téma má stále čo povedať a dá sa na nej vystavať pohlcujúci príbeh s výborne napísanými postavami. Plusom je výborné audiovizuálne spracovanie a chytľavé herné mechaniky.

Pohlcujúci príbeh, množstvo herných mechaník a zombíci. Čo viac si môže fanúšik žánru priať?

Aj keď čisto konzolovým hrám nevenujem až takú veľkú pozornosť, pamätám si jeden z prvých trailerov na Days Gone. Hneď som si hovoril, že toto je niečo, čo by sa na PC naozaj hodilo. Viete si tým pádom predstaviť moje

prekvapenie a nadšenie minulý mesiac, keď bol ohlásený dátum vydania na PC. PS4 verzia u nás dostala vysoké hodnotenie, ale poďme sa pozrieť na jej port, či si aj pcčkári prídu na svoje.

Úvodné hodiny hry, v ktorých sa zoznamujete s postavami a jednotlivými hernými mechanikami, sa síce značne ťahajú, no postupne sa vám otvorí svet Oregonu, ako ste ho ešte nevideli. Dva roky po globálnej pandémii sa motorkári Deacon St. John a William Gray prezývaný Boozer túlajú zdevastovanou krajinou a robia špinavú robotu pre zvyšky civilizácie v posledných prežívajúcich táboroch.

Deacon stále myslí na svoju manželku Sarah, ktorú s vidinou zaistenia jej bezpečia poslal helikoptérou spolu s núdzovými jednotkami preč. Žiaľ, miesto nebolo pre všetkých a Deacon sa rozhodol zostať so zraneným Boozerom. Sľúb, že Sarah nájde, keď sa dostanú preč z centra nákazy, nesplnil.

Viem si predstaviť, že postava Deacona nemusí sadnúť každému. Predsa len, nie je to ten pravý hrdina. Nejde s nadšením za každou príležitosťou niekomu pomôcť a necíti sa byť žiadnym vyvoleným. Čo však neznamená, že nemá silný cit pre spravodlivosť. Veľa frfle, rozpráva sa sám so sebou, neustále nadáva a veľmi rád robí sarkastické grimasy. O to viac mi však prirástol k srdcu, pretože mi príde uveriteľný a koniec koncov, nemyslím si, že keby som sa ja ocitol v tomto svete, bol by som iný.

Príbeh, jeho rozvetvenie a obsah jednotlivých úloh a misií ma okamžite pohltil. Bol som zvedavý kam sa dej posunie ďalej. No Days Gone nie je typická hra s otvoreným svetom, na ktoré sme dnes zvyknutí. Jej tempo je výrazne pomalšie a nebudete sa hnať za misiami hore dole. Všetko má svoj vývoj a pomedzi hlavné príbehové úlohy si užijete aj plno odbočiek vo forme kontraktov a bočných úloh v jednotlivých táboroch. Dokonca aj flashbacky, ktoré mi väčšinou nesadnú, sú v Days Gone nielen príjemné, ale aj ukazujú výbornú chémiu medzi postavami.

Keďže je Deacon motorkár, práve toto vozidlo bude vašim najčastejším partnerom na cestách. Originálnym prvkom je, že motorka sa môže nielen poškodiť, ale aj dôjsť na dno palivovej nádrže. Následne vám nezostane nič iné, než motorku tlačiť a dúfať, že nájdete opustenú čerpaciu stanicu alebo aspoň plný kanister pri vrakoch áut. Viac pravdepodobný je však stret so zombíkmi, ktorí sú vo svete Days Gone známi ako hmyzáci (freakers). Na tieto príležitosti vám poslúži bohatý arzenál strelných zbraní, ako aj rôzne nástroje pre bližší kontakt. Vybavenie na blízko, aj rôzne bomby či liečivá môžete a budete musieť vyrábať za pomoci craftovania. Na to vám poslúži slušný rozsah rôznych komponentov a ingrediencií roztrúsených po hernom Oregone.

Skoro pri všetkých herných mechanikách je prítomný progres, ktorým máte možnosť niečo vylepšiť. Zvyšovaním dôvery v táboroch dostanete prístup k lepším komponentom do vašej motorky a atraktívnejším zbraniam. Všetko však má svoju cenu a v prípade post apokalyptického sveta Days Gone sú to kredity. Tie získate za splnené úlohy a kontrakty. Nechýbajú aj tradičné skúsenostné body, ktorými môžete odomykať schopnosti v troch kategóriách. Súboj na blízko, súboj na diaľku a prežitie. Niektoré schopnosti zásadne uľahčia vaše prežitie a postupné zlepšovanie Deacona je citeľné, čo pri dlhej hre, akou Days Gone je, považujem za veľmi dôležité. Odmena vás neminie aj za preskúmavanie okolia. V opustených NERO táboroch máte možnosť vylepšiť svoje zdravie, výdrž alebo sústredenie. Za vyčistenie táborov banditov alebo šialených ripperov zase nové recepty do užitočného craftovania.

Na port z konzoly mimoriadne dobre odvedená práca

Po technickom stave PC verzie Horizon Zero Dawn, som mal oprávnené pochybnosti a po prvom spustení Days Gone som sa hneď vrhol na nastavenia. Čakalo ma veľmi milé prekvapenie, pretože možnosti v sekcii grafika sú bohaté. Nechýba aj zmena zorného poľa a ako čerešnička na záver je aj zobrazený odhadovaný počet snímok za sekundu so zvolenými nastaveniami. Moja mašina už má svoje najlepšie roky za sebou, a aj

keď dnes má GTX 1070 väčšiu hodnotu, než keď som ju pred piatimi rokmi kúpil, bol som prekvapený, že Days Gone zvládla na najvyšších detailoch v 1440p úplne bez problémov. Popri hraní som nezaznamenal žiadne trhanie alebo výrazné prepady fps, ktoré sa držali medzi 50 a 60. Čo ma však neobišlo sú pády hry. Viacero ich bolo spojených s kombináciou kláves alt+tab, čo hra naozaj nemá na mojej zostave rada. Párkrát k tomu však došlo počas priebehu misie, ak som vystrelil, alebo len niekam cestoval. Spomenúť musím aj grafické bugy, pri ktorých sa nenačítali napríklad textúry vrakov áut na cestách alebo celé stany v tábore. Reštart hry našťastie pomohol.

Days Gone beží na populárnom Unreal Engine 4 a veru je sa na čo pozerať. Aj keď textúry postáv mimo hlavného osadenstva nie sú nič extra, efekty sú úplný opak. Hmla, dážď alebo sneženie vyzerajú úchvatne a scenérie obsahujú veľké množstvo detailov až do najmenších drobností. Či už je to kývanie stromov pri silnom vetre alebo špina na motorke a Deaconovi, do takto atmosférického herného sveta som sa už dlho neponoril. Vynikajúco vyzerá aj striedanie dňa a noci. Oblaky pôsobia realisticky a nočná obloha je plná hviezd. Hra vie vyčarovať niektoré dych berúce scenérie.

Atmosfére pomáha aj mimoriadne dobre spracované audio. Výstrely, najmä brokovníc, majú poriadny úder a pokiaľ ste v otvorenom priestranstve, nechýba ozvena, lákajúca ďalších nakazených. Voči dabingu nemám absolútne žiadne výčitky. Každá z hlavných postáv podáva výborný výkon a mojimi pochvalami Deacona vás viac nebudem nudiť. Soundtrack je viac ambientný, než plný zvučných melódií s výnimkou cutscén, no ku hre sa hodí. Nechýba aj čeština, ktorá je pri Sony tituloch relatívne častá. Jedna z vecí, ktorú by som rád videl pri pc hrách častejšie, aj keď preferujem angličtinu, pretože hry sa vďaka nej dostanú ku väčšiemu publiku.

Verdikt

Days Gone sadol presne do môjho vkusu. Priznám sa, že už dlhšie sa mi nestalo, aby som sa jednej hre venoval súvisle tak dlho a s takým nadšením. Verím, že ak hre odpustíte bugy a pomalšie tempo, vytvoríte si k nej rovnaký vzťah. PC verzia je navyše výborným portom bez žiadnych zásadných problémov, a čo je najdôležitejšie, so skvelou optimalizáciou.

Na záver sa pridávam k zástupu tých, ktorí považujú Days Gone za podhodnotený titul a je naozaj škoda, že sa nedočkáme pokračovania.

Juraj Vlha

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Bend Studio	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ vynikajúco napísané postavy	- pomalý rozbeh a celkovo pomalé herné tempo
+ skvelá atmosféra	- sidequestom by prospela väčšia diverzita
+ výborné audiovizuálne spracovanie	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
PS4

Balan Wonderworld

TAKTO SA TO NEROBÍ DO PSEJ MATERE!

Plošinovky milujem a vyrastal som na nich. Mám rád najmä tie dvojrozmerné, ale aj tie, ktoré sa snažili pridať aj ten tretí rozmer. Hoci pri transformácii do 3D to zo začiatku bol celkom „pôrod", časom sa vyprofilovali do skvelých sérií, ako sú napríklad Crash Bandicoot, Spyro, či dokonca Super Mario 64. V dnešnej dobe so všetkými možnými nástrojmi snáď nie je problém vytvrorit' dobrú platformovku. Alebo sa mýlim?

Celá hra je založená na kostýmoch

Ak si pozorne prečítate Steam stránku (pozn. autora: hra je recenzovaná na PS4), tak si určite všímate popis hier. A práve Balan Wonderworld láka na to, že sa v ňom nachádza osemdesiat kostýmov. Prosím, povedzte mi, čo je to za lákadlo, že je to v popise? Hoci je hra už na prvý pohľad farebná, jednoduchá a detinská, čakal som aspoň sofistikovanejší a chytľavejší popis toho, na čo sa chystám. No povedal som si, že predsa na tom niečo bude, preto som nažhavil svoju konzolu a bol zvedavý, čo sú tie kostýmy zač.

Ale ešte predtým, ako sa dostaneme k popisu samotnej hry, povedzme si, o čom je „príbeh Balan Wonderworld". Na začiatku si vyberiete, či chcete hrať za dievča alebo chlapca, a následne sa pustíte do hry. Váš život je tak nudný, že sa len tak flákate po meste a nemáte do čoho kopnúť. Keď tu zrazu uvidíte akéhosi „pišišvora", ktorý si veselo poskakuje a vy sa rozhodnete nasledovať ho. Tvor vojde do domu takého typu, že triezvy a normálny človek sa mu vyhne oblúkom. Ale vy nie, vy doň ihneď vkročíte. Na stoličke však uvidíte akúsi kreatúru, ktorá vás privíta v Balanovom úžasnom svete a urobí vám úvodnú prehliadku ako sveta, tak aj vás ako postavy. Keby sa toto stalo v reálnom svete, mal by pán Balan na krku už pár žalôb a obvinenie z obťažovania.

A tak sa spoločne s druhou postavou opačného pohlavia dostávate do tohto úžasného sveta. Ten sa skladá celkovo z dvanástich kapitol, pričom každá je venovaná určitej postave a určitému zloduchovi. Vy sa, samozrejme, ako dobrák budete snažiť pomáhať dobrej postave. V každej úrovni zbierate rôznofarebné drahokamy aošky Balana a keď ich nazbierate určitý počet, hra vám otvorí ďalší svet. Podmienkou na prejdenie kapitoly nie je nazbieranie všetkýchošiek, tie sú podmienkou na otvorenie ďalších kapitol. A verte či nie, toto je extrémne otravný mechanizmus. Prejdete celú kapitolu, porazíte bossa a môžete ísť opäť od začiatku zbieraťošky, ktoré ste s aktuálnymi kostýmami nemali možnosť získať. Pretože napríklad kostým, ktorý si otvoríte v treťom svete, nájde využitie aj v prvom. A tak sa stále vraciate späť, no do nudných svetov, z ktorých možno už podaktoré nechcete v živote vidieť. Navyše, po porazení bossa sa výskyt diamantov, ktoré zbierate, zresetuje.

##Ošky,ošky, všade saméošky!

Niektoréošky vidíte ihneď, iné sú zas skvele skryté a ďalšie síce vidíte, ale neviete sa k ním dostať. A tu sa dostávame k hlavnému mechanizmu titulu, ktorými sú už spomínané kostýmy. Každý z nich má určitú schopnosť, ktorú postave prepožičia. Vďaka jednému môžete na nepriateľa chrliť gule, ďalší zas z vás urobí pavúka, iný morskú medúzu a podobne. Okrem toho, že vlastne vyzeráte ako úplný kretén v kostýme, niektoré vlastnosti kostýmov sa na seba extrémne podobajú a prinášajú iba menšiu obmenu. Je to najmä preto, aby ste vedeli všetky úrovne prejsť v podstate s menším počtom týchto oblečkov. Na konci každej úrovni vás bude čakať hlavný boss, ktorého vôbec nie je zložité porazit'. Ten v sebe ukrýva ďalšie triošky Balana, ktoré odomknete tak, že ho udriete určitým typom kostýmu.

Mimochodom, nachádzajú sa tu aj rôzne mini úrovne. Keď napríklad pozeráte animáciu Balana, ktorý niečo robí, zrazu sa prekryje so svojim tieňom a vy musíte presne trafiť dané prekrytie. Hra vašu presnosť ohodnotí a vy dostanete bonusové body.

Úrovne sú slabé

Úrovne sú obrovské, často sa v nich zo začiatku stratíte, čo je ďalší problém. Musíte poznať každé jedno zákutie najmä preto, aby ste vedeli nazbieraťošky na odomknutie iných úrovní. A tak sa počas hrania zasekávate, ste deprimovaní z toho, že túošku neviete nájsť a premýšľate, že sa na to vykašlete.

Úrovne sú nudné, ničím vás neohúria, pôsobia staticky, prázdne a vágne. Často sú plné animácií, ktoré sa prehrajú, hoci ste daný level už raz prešli, pričom vás to len a len spomaľuje a otravuje. V úrovniach sa okrem sem-tam vyskytujúcich sa nepriateľov (ktorým musíte skočiť na hlavu) objavujú aj priateľské postavy. V momente, keď sa k ním priblížite, ich však hra jednoducho „vypne" (postavy zmiznú). Premýšľam, na čo ich tam vlastne tvorcovia tlačili...

Určite sa teraz pýtate, na čo sú tu už spomínané drahokamy. Po dokončení každej úrovne sa vrátite na svoj „vzdušný ostrov". Tu máte polia podľa farieb drahokamu, kam ich „vysemeníte", prídu malí pišišvory (ktorí sa volajú Timíci), tí z nich rastú a „stavajú" akúsi vežu (Timi Tower). Timíkov navyše zbierate, vyliahnu sa vám z vajíčka a každý Timík určitej farby pridáva akúsi schopnosť (červený útočí, ružový je schopný pomôcť pri hľadaní vecí a podobne). Veža ma maximálnu schopnosť poňať 24 000 Timíkov. Tento vrchný limit sa budete, samozrejme, snažiť dosiahnuť.

Budete mať chuť rozbiť gamepad

Pri ovládaní som sem-tam strácal nervy, pritom som pokojná povaha, čo sa týka hrania, aj keď narážam na chyby. Kamera sa hýbe, ako sa jej zachce, zbieranie drahokamov chce presnú mušku a tak sa okolo nich točíte ako mucha okolo výkalu. Skákanie na nepriateľov je nepresné a jediné, čo pomôže, je neustále „hopsanie" okolo a dúfanie, že ich prosto trafíte.

Dokonca som narazil na bug, ktorý mi ovládanie spomalil o pár sekúnd. Neviem, či to bola chyba konzoly, hry, prípadne nejakej fúzie medzi týmito dvoma elementmi, no hranie mi to veru znepríjemnilo.

Čo túto hru zachráni? Jedine cutscény

Na Balan Wonderworld môžem vyzdvihnúť cutscény medzi jednotlivými úrovňami. Tie sú spravené naozaj veľmi dobre a krásne sa na ne pozeralo. Rovnako je super aj to, že hra obsahuje češtinu, no popravde, textu tu príliš veľa nie je a tie otravné hlášky a monológy by ste vedeli preložiť aj z angličtiny. Hlavná postava počas skákania neustále opakuje hlášky, z čoho vám bude trešťať hlava. Čerešničkou na torte je súboj s bossom. Ak ho porazíte, bude vás čakať tanec hlavnej postavy s postavou, ktorej pomáhate. Verte či nie, pri tomto pochopíte význam slova cringe. Ono, hru by som si vedel predstaviť dať vyskúšať o pár rokov môjmu malému synovi, no hoci má Balan Wonderworld hodnotenie PEGI 7, niektoré animácie či postavy sú tak nechutné a strašidelné, že by som trikrát váhal, či mu radšej nepustím nejakého starého Super Maria. A asi by som spravil aj lepšie.

Záverečné hodnotenie

Na každej videohre, ktorú recenzujem, sa snažím nájsť aspoň niečo dobré. V Balan Wonderworld sú to cutscény, ktoré sú urobené naozaj krásne. Ale to je všetko. Nemotorné ovládanie, bugy, hlúpy príbeh, veľmi otravná hrateľnosť, neustále opakovanie toho istého, hra založená na extrémne nezaujímavom hľadaníošiek – to všetko robí Balan Wonderworld najhorším titulom, aký som kedy vyskúšal, a myslím, že ho tak skoro neprekoná asi nič. Doslova som sa premáhal, aby som hral dlhšie čo i len o minútu. Ak ste náhodou premýšľali nad kúpou Balan Wonderworld, prosím, rozmyslite si, do čoho chcete investovať svoje peniaze.

Ľubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
3D plošinovka	Square Enix	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ podarené cutscény
+ čeština
+ pišišvory (Timíci)

- zlá hrateľnosť
- príbeh bez nápadu
- neznesiteľné ovládanie a kamera
- vyskytujúce sa bugy
- smiešny svet

HODNOTENIE: ★☆☆☆☆

RECENZIA
PS5

Ratchet & Clank: Rift Apart

ROZTOMILÁ SKÁKAČKA NOVEJ GENERÁCIE

Príbeh Lombaxa a jeho roztomilého spoločníka je navždy spätý s PlayStation platformou a dovolím si povedať, že celkom úspešne supluje strateného Crasha, ktorý sa vydal multiplatformovou cestou. Už od roku 2002 nás táto dvojica baví svojimi husárskymi kúskami a každé ich dobrodružstvo dokáže zabaviť malých, ale aj veľkých hráčov. Teraz k nám mieri ďalšie veľké pokračovanie, ktoré nenecháva nič na náhodu.

Konečne! Konečne prvá veľká PlayStation 5 exkluzivita. Takýto úvod je síce pekný do reklamy, ale podtrhuje realitu, ktorá určite dokáže rozjasať srdcia všetkých fanúšikov tejto platformy. Nový Ratchet & Clank s podtitulom Rift Apart nám už od prvej veľkej prezentácie naznačoval, že štúdio Insomniac Games si svoju značku poctivo stráži a na každom pokračovaní si dáva skutočne záležať.

Vyrazí vám dych

Určite si všetci dobre pamätáte prvé zábery z hry, ktoré nám vyrazili dych. Vizuálna stránka titulu, ktorá je okorenená plynulou zmenou rôznorodých svetov, nás dvíhala zo stoličky. V týchto momentoch sa opäť vynáralo prirovnanie k filmom od Pixaru. Animovaný vizuál hodný Hollywoodu. Toto prirovnanie sme síce počúvali aj v prípade pokračovaní na PS3 či rebootu na PS4, ale až teraz reálne môžem potvrdiť, že to k prichádzajúcej hre dokonale sedí. Poďme však na to postupne.

Začneme jednoduchým a prehľadným menu. Určite všetkých poteší najmä možnosť zvoliť si režim zobrazenia. Spočiatku nám autori sľubovali dva režimy, nakoniec však vydaka day-one patchu ponúknu až tri. Naša novinárska verzia obsahovala len „ten najlepší", čiže 4K rozlíšenie, upravené nasvietenie a podporu ray-tracingu pri 30fps.

Druhým režimom bol Performance RT, ktorý však nebol ešte dostupný – lákal na dynamické 4K rozlíšenie s horším nasvietením, ale stále s podporou ray-tracingu pri 60fps. Tu to malo skončiť, no nakoniec autori pridajú v deň vydania ešte jeden režim. Ten nazvali Performance a zameria sa na 4K rozlíšenie pri 60fps, avšak bez ray-tracingu.

Týmto voľbám perfektne sekunduje možnosť nastaviť si haptiku a adaptívne spúšte tak, aby váš zážitok bol „pocitovo dokonalý". Alebo ho môžete obmedziť o level nižšie, prípadne úplne deaktivovať. Určite však odporúčam zvoliť si maximálny možný zážitok. Haptika je príjemná a do rúk skutočne dostáva „marketingové reči". V rukách tak cítite povrchy, po ktorých chodíte a súboje razom dostávajú inú dimenziu. To isté platí aj o adaptívnych spúšťach. Ich odpor a rôznorodá intenzita pri zbraniach vás dokážu doslova vtiahnuť do hry.

Česká lokalizácia

Pri veľkých hrách od Sony sme si zvykli na českú lokalizáciu, ktorá v Rift Apart nechýba. Navyše, v menu si viete perfektne upraviť veľkosť či farbu titulkov tak, aby vám vyhovovali. Už v týchto momentoch je vidieť, že v Insomniac Games si dali skutočne záležať a my tieto rozhodnutia prijímame všetkými desiatimi.

Po úvodných minútach strávených v menu sa konečne vydávate na svoje prvé PlayStation 5 dobrodružstvo. Hneď si všimnete takmer nulové načítavacie obrazovky, všetko je dokonale rýchle. Úvod vás prekvapí a nerád by som vám ho úplne vyzradil, takže sa vyhnem takmer akýmkoľvek spojlerom.

Cisár Nefarious

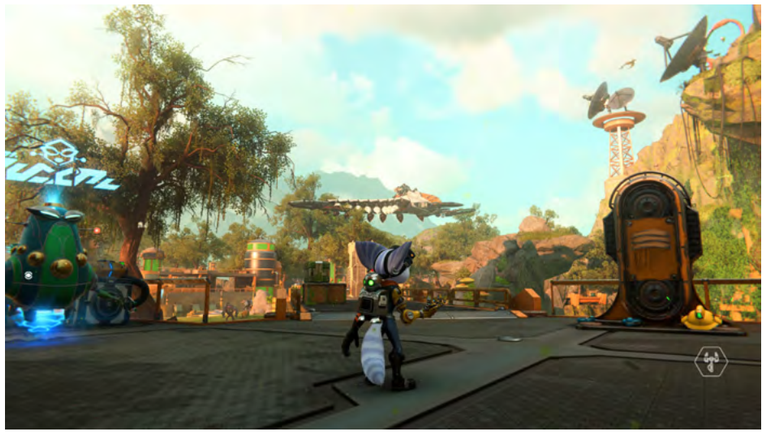
Pre vás je dôležité jedno, a to poznať základnú pointu príbehu. Ten sa opäť točí (ako inak) okolo Ratcheta a jeho robotického spoločníka Clanka. Aj teraz musia čeliť hrozbám obávaného zloducha Nefariousa. Tentokrát však do hry vstupujú dimenzie, resp. reality, ktoré žijú svojou alternatívnou budúcnosťou. Dimenziou, kde aj Nefarious má svoju vlastnú budúcnosť v podobe zlého cisára.

Už teraz som vám naznačil, že nie všetko bude v rámci deja tak, ako by ste čakali. Týmto som len chcel okoreniť príbehové pozadie a pevne verím, že som vás navnadil. Pretože ja som sa v úvode navnadil dostatočne. Iste, aj tu v samom počiatku vstupuje do hry zaužívané klišé, že kde sa veľkolepo oslavuje

víťazstvo, tam číha nebezpečenstvo, ale postupne pochopíte, prečo sa to stalo a čo tým vlastne autori zamýšľali.

Dimenzinátor

K slovu sa hlási Dimenzinátor. Áno, vec, ktorá poslúži na skákanie medzi dimenziami. A práve tie hrajú v Rift Apart hlavnú úlohu. Všetko je postavené na dych berúcom spracovaní svetov, medzi ktorými preskakujete takmer okamžite. Ratchet navyše disponuje možnosťou nielen priamo skočiť do inej dimenzie, ale pomocou upravenej rukavice sa vie v aktuálnej dimenzii presunúť z bodu A do bodu B. Toto však musí ponúknuť samotná úroveň. Túto možnosť určite využijete v rámci súbojov, keďže sa takto jednoducho viete presunúť mimo dosah zákerných nepriateľov.



Pokiaľ ide o súboje, tie sú pomerne jednoduché, avšak občas neprehľadné. Niekedy v danom momente všetko iskrí, vybuchuje a vy neviete, kam skočiť skôr. Spočiatku to bude o sekaní na blízko, ale pomerne rýchlo sa skamarátite s prvou zbraňou na diaľku.

Vylepšujte zbrane

Tie, samozrejme, môžete upravovať a vylepšovať – presne ako v predchádzajúcich častiach série. Spočiatku som tomu nevenoval veľkú pozornosť, ale postupne zistíte, že vylepšený „Odrážač", ktorého projektil sa dokonale poodráža pomedzi nepriateľov, je predsa len dobrá voľba. Samotné zbrane vylepšujete u sympatickej pani Zurkonovej, oplechovaného robota v tvare nepodarenej krhly. Nesmiete však zabúdať zbierať súčiastky, ktoré nájdete rozbíjaním debničiek. Zbrane taktiež môžete aj nakupovať. Pri vylepšeniach ma príjemne prekvapila možnosť kúpiť si

všetky „vylepšováky" stlačením jedného tlačidla, ak teda máte dostatok vybavenia.

Lombaxka Rivet

Ako som už spomenul, súboje nie sú obt'ažné, ale v posledných fázach hry vás dokážu mierne potrápit'. Našt'astie, nie ste na to sám. Ak hru sledujete, tak viete, že vývojári nám predstavili Lombaxku Rivet, ktorá do hry vpadne poriadne zostra. Tu do Rift Apart teda vstupuje d'alšia novinka. Rivet nie je len doplnkom, ale skutočne hratel'nou postavou. Súbežne s Ratchetom totiž preskakuje medzi dimenziami a každá vaša úloha má presne definovanú ústrednú postavu.

Vel'mi príjemná je možnost' odklonu od nalinajkovaného príbehu. Pretože po úspešnej misii nasadáte do svojej lode a volíte si dimenziu a úlohu v nej. Prípadne budete proste kráčat' v nadiktovanom scenári. Pripomínalo mi to vol'by, ktoré sme mohli vidiet' v Star Wars Jedi: Fallen Order. Je fajn, že postavy Lombaxov nie sú identické. Ratchet má napríklad možnost' spomalit' svoj pád špeciálnymi topánkami, Rivet zas použije svoju vrtul'u na chrbte. Páči sa mi aj oddelený arzenál. Čo si vylepšíte skôr a na akej postave, to je len na vás. Postupne pre vás bude skákanie medzi dimenziami hračka a vy si budete vychutnávat' d'alšie nástrahy.

Hackovanie v podaní Glitcha

Tie sú rôznorodé. Do hry občas vstupujú rôzne minihry, ktoré vás síce nevyškolia v logike myslenia, ale dokážu zabavit'. Narážam predovšetkým na hackovanie. S pomocou vášho malého spoločníka menom Glitch dokážete ovládnut' niektoré stroje a sprístupnit' si tak cestu d'alej. V týchto minihrách ničíte vírus a boríte sa rôznymi zákutiami daného prístroja.

Všetky tieto prvky a možnosti do seba dokonale zapadajú a tvoria jeden pevný celok, ktorý je obalený skutočným next-gen vizuálom. Štúdio Insomniac Games ukazuje, akým smerom sa pravdepodobne budú uberat' exkluzivity na PlayStation 5.

Next-gen vizuál

Vd'aka superrýchlemu SSD a upravenej I/O architektúre prinášajú do hry nevídané množstvo objektov vo vysokej kvalite, ktoré sú okamžite načítané v prípade potreby – skoku do inej dimenzie. V jednom momente bojujete v akomsi technologickom praveku a o sekundu neskôr ste vo vzdialenej budúcnosti, ktorá schová rozmanitost' hry Cyberpunk 2077 do vrecka. Práve možnost'ou cestovat' v rámci rôznych realít a ich svetov v jednom okamihu dostávate do rúk skutočné technologické orgie. Navyše sa vôbec nešetrilo particle efektmi, takže všade všetko farebne iskrí a vybuchuje. Vizuál skrátka berie dych, hoci sa bavíme o animovanom poňatí.

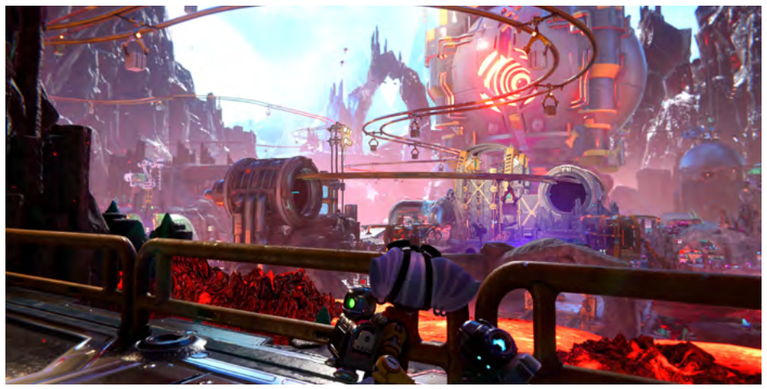
Trochu ma však rušila sprievodná hudba. Tá je síce adaptívna, ale občas mi akosi odchádzala do stratena. Akoby som ju v súbojoch či v rôznych pasážach, kde preskakujete po kol'ajach a uhýbate sa barikádam či nepriatel'om, ani neregistroval. Zvukové efekty sú iná báseň a musím povedat', že takto umocnené o haptiku je radost' vnímat' ich.

Ešte viac ma však vyrušovali rôzne glitche a chyby. Cez niektoré predmety som dokázal prejst', akoby som bol duch, stávalo sa mi to najmä pri tých, ktoré vypadli zo znivočených nepriatel'ov. Občas som sa taktiež nevedel trafit' do ciel'a. Mal som nasledovat' môjho dočasného part'áka, no ten sa zasekol, stál na mieste a popritom kričal, aby som šiel za ním. Sú to síce drobnosti, ale v rámci recenzie som na ne natrafil. A taktiež mi raz padla hra, čo bolo zapríčinené presunom medzi dimenziami. V konečnom dôsledku to však nie je žiadna katastrofa a nejde o nič, čo by nedokázal opravit' patch.

Záver

Na Ratchet & Clank: Rift Apart som spočiatku pozeral trochu pomedzi prsty, a to aj vd'aka mojej presýtenosti skákačkami. Musím však uznat', že v tomto prípade som prsty mal poriadne vykrivené a hra ma bavila zhruba 15 hodín. Nikde som nenatrafil na hluché miesto a najnovšie dobrodružstvo Ratchet a Clanka ma skutočne zaujalo, akurát škoda tých miernych nedostatkov. V každom prípade som konečne videl ten „pixarovský" next-gen.

Ján Schneider



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Insomniac Games	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuálne orgie
+ takmer neutíchajúca akcia
+ dokonalá demonštrácia ovládača DualSense

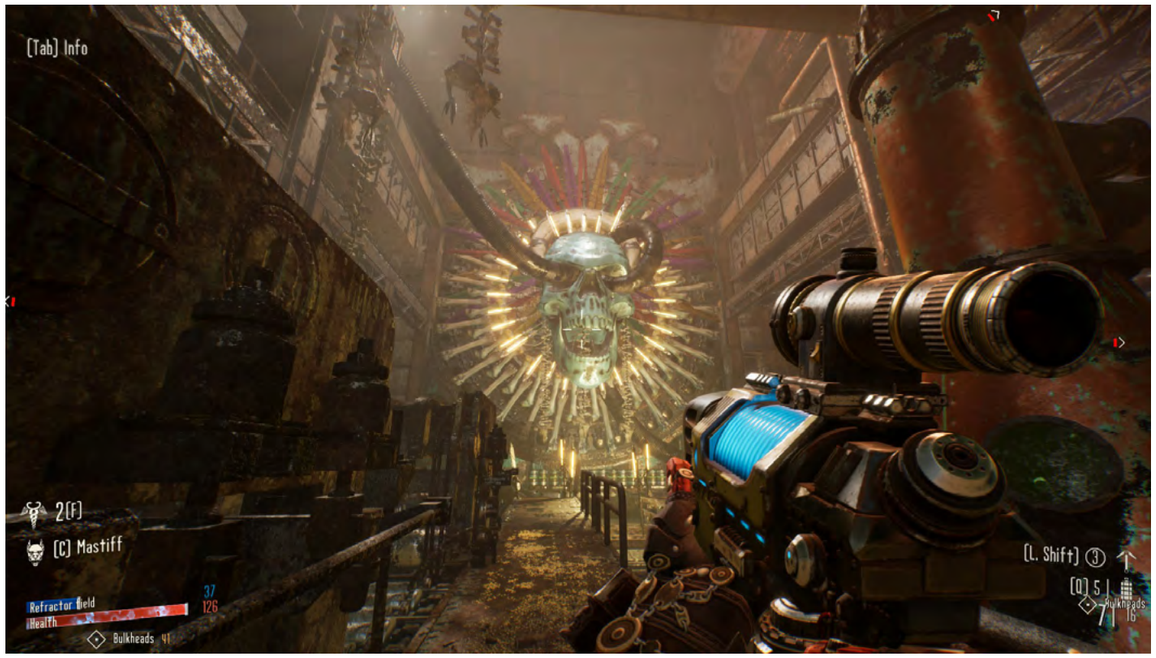
- občasné glitche a chyby
- hudobný sprievod by mohol byt' výraznejší
- neprehl'adnost' v súbojoch

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
PC

Necromunda: Hired Gun

NECROMUNDA: HIRED GUN JE ŠTÝLOVO PÔSOBIACIM „KVÉROM", KTORÝ VŠAK DO SVETA VEĽKÚ DIERU NESPRAVÍ



Necromunda je jednou z hier, ktoré si ľahko zameníte za trojáčkový titul, no nenechajte sa zmiasť výbornou atmosférou, ktorá z tejto hry priam kričí. Jasné, je to frenetická striel'ačka na štýl Dooma, ktorá sa ani inak neprofiluje, no až na niekoľko situačných návalov adrenalínu vás až taká skvelá jazda nečaká. Naopak, ide o relatívne nudné dobrodružstvo, ktoré zaujme, ale nepohltí, pobaví, ale nenadchne.

Je tam atmosféra, vel'mi dobrý dizajn úrovní a obstojná hratel'nosť, no krajne nezaujímavý príbeh v kombinácii s opakujúcim sa herným vzorcom rýchlo omrzia každého, kto nepatrí ku skalným fanúšikom sveta Warhammeru 40 000 či frenetických striel'ačiek na štýl Dooma.

Ako už názov napovedá, v Necromunde sa chopíte úlohy nájomného lovca, ktorého živobytím je zabíjanie ľudí za peniaze. Takáto premisa nemusí byť vôbec zlá, hoci už z tohto priam kričí nedostatok kreativity. Hra sa odohráva v jednom z tzv. úľ'ových miest univerza Warhammer 40K, čo v slovenčine neznie tak dobre ako v angličtine, ale čo už. Vaším ihriskom bude miesto nazývané „Underhive", teda akési kyberpunkové podsvetie, kde vládnu gangy. Koniec koncov, kde inde by aj lovec odmien ako vy našiel prácu? Hoci pracujete poväčšine sólo, na všetkých prácičkách vás sprevádza váš mastif, psí pomocník, ktorého privoláte stlačením pískacej hračky a

ktorý po chvíľke hryzenia nepriateľov skočí do vzduchu a zmizne.

Váš pes je totiž ako hra samotná; skvelý nápad, od ktorého máte veľké očakávania, no nakoniec sa po krátkom čase rozplynie vo vetre ako prd... teda, presne ako váš štvornohý kumpán. Necromunda: Hired Gun nie je zlou hrou, no dobrou tiež nie. Ide o obstojnú kratochvíľu s veľmi slabým príbehom, takmer žiadnymi hlavnými postavami a dobrou atmosférou. Je to obrovská škoda; hre skrátka chýba akákoľvek hĺbka.

Misie sú zaujímavé len vďaka dizajnovej odlišnosti jednotlivých úrovní a občas vám hra naservíruje hromadnú prestrelku s armádou nepriateľov, ktorá vás vytrhne z nudy a v dobrom zmysle slova zdvihne tlak. V každom prípade vás so železnou pravidelnosťou bude na konci každej misie čakať boss, na ktorého porazenie však nebudete potrebovať nejakú premyslenú taktiku. Ani takéto elitné NPC totiž nemajú nejakú skrytú slabinu, ktorú budete musieť najprv odhaliť – jednoducho ich zasypete tonou olova, pretože nejde o nič viac ako o klasický „bulletsponge".

Po úspešnom zdolaní bossa sa vrátite do centrálnej lokality nazvanej Martyr´s End. Okrem troch príbehových NPC, obchodníka so zbraňami, obchodníka s vylepšeniami do zbraní a doktora, ktorý vám a vášmu psovi dokáže za slušný balík peňazí augmentovať časti tela, tam však nie je nič. Vždy si tak pokecáte najprv s jednou postavou, potom druhou a nakoniec tretťou. Potom prejdete k terminálu, kde si vyberiete buď príbehovú misiu, alebo vedľajšiu misiu, kde budete musieť splniť špecifický cieľ, aby ste dostali výplatu.

Znie to nezaujímavo a aj to také je. Hra vás skrátka nijako nemotivuje plniť kontrakty, aby ste mali peniaze na všetky tie interesantne pôsobiace vylepšenia zbraní a augmentácie, pretože tieto mechaniky samotné akosi nefungujú. Aj bez vylepšených zbraní budete s trochou šikovnosti nesmrteľným a nepriestrelným cyberpunkovým kovbojom. Augmentácie, tak veľmi potrebné napríklad v Deus Exe, som polovicu hry ani nevyužíval, lebo som na ne zabudol. A nijako mi nechýbali. Ak totiž príde do tuhého, skrátka použijete svoj hák, pritiahnete sa k nepriateľovi a na jednu ranu ho skosíte útokom zblízka, ktorý slúži ako nejaký „finišer". Nepriateľ' našupu umrie, vám sa doplní časť zdravia a bojujete ďalej. Takáto „vampirická" schopnosť navyše platí aj po chvíľke

striel'ania do nepriateľov, takže o zdravie nikdy nebudete mať obzvlášť veľkú núdzu. Výziev je v hre veľmi málo.

Pokiaľ ide o vášho psa, ten je, bohužiaľ, ešte zbytočnejší. V náročných situáciách dokáže trochu pomôcť, to áno, ale poväčšine nebudete mať vôbec potrebu zavolať ho von z búdy. A keď aj príde, pomotá sa okolo vás len chvíľu, prípadne zabije jedného nepriateľa a postojí na mieste, pretože umelá inteligencia v tejto hre tiež za veľa nestojí. Raz som asi trikrát tesne netrafil nepriateľa z diaľky a on nepohol ani brvou, len hliadkoval ďalej.

Okrem vystrel'ovacieho háku, ktorý je, uznávam, mimoriadne praktický, budete môcť napríklad behať po stenách, čo je však opäť pramálo využitou mechanikou. Skôr by som ju zaradil do akýchsi imidžových prvkov Necromundy než do tých praktických. Práve to, aký obraz dokáže hra na prvý pohľad vytvoriť, je asi jej najsilnejšou stránkou. Prostredie je dokonalo cyberpunkové a futuristické, má výbornú atmosféru a ja len a len ľutujem, že sa vývojári radšej neubrali cestou takého Metra, teda príbehovej, pohlcujúcej FPS hry.

Keby totiž tento titul nebol neustále sa opakujúcou odrhovačkou, ale príbehovo založenou hrou s uceleným, lineárnym postupom, tak ako trilógia od 4A Games, bolo by to úžasné. Takto ide len o síce atraktívnu, ale stále prázdnu škrupinu, pod ktorom sa nič extra neukrýva.

Úplne márne to nie je len vďaka tomu, že rýchle prestrelky dokážu byť občas štýlové a vcelku zábavné, hoci samy o sebe k lepšej známke nestačia. Hru si zapnete pred spaním na hodinku, aby ste prešli jednu misiu a išli do postele s dobrým pocitom, že ste najlepším ostrostrelcom v tejto časti galaxie. Na druhý deň však už ani nebudete vedieť, prečo vlastne bojujete a o čo v hre ide. Keď už, Necromunde by viac svedčil kooperatívny štýl, pretože načo máte singleplayer, ak v ňom robíte len to, čo by ste vlastne robili v hre pre viacerých hráčov? Ďakujem, ale ak by som chcel len bezduchú striel'ačku, radšej skúsim šťastie s niečím on-line.

Verdikt

Necromunda: Hired Gun je indie pokus o akéhosi Dooma v univerze 40K, striel'ačka so zaujímavým, kybernetickým telom, ale absolútne bez duše. Dizajn úrovní a aj NPC robí cyberpunkovému žánru česť, ale tam uznanie končí. Hlavný hrdina je nesympatický rádoby-drsniak bez identity, ktorý hru špatil zakaždým, keď otvoril ústa. Herné mechaniky sú spracované tak, že síce pôsobia zaujímavo, ale v skutočnosti sú úplne zbytočné. Ani tie najšpičkovejšie augmentácie pre vás či vášho psa nespravia veľký rozdiel, pretože nepriateľov budete skrátka kosiť neprestrajnou paľbou. Necromunda by vynikla pred 10 rokmi, ale dnes toho skrátka ponúka príliš málo. Sorry, ale tento kvér veľkú dieru do sveta nespraví!

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná	Streum On Studio	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn úrovní a atmosféra
+ Súboje dokážu byť intenzívne

- takmer neexistujúci príbeh
- nezaujímavé postavy
- povrchne spracované herné mechaniky
- slabá AI

HODNOTENIE: ★★★☆☆

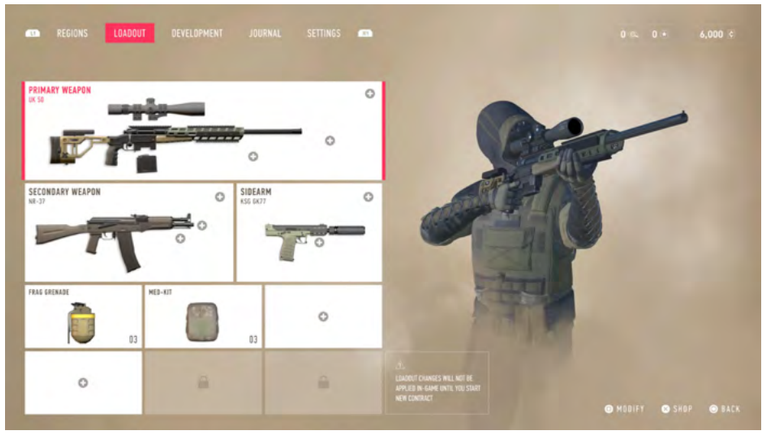
RECENZIA
PS5

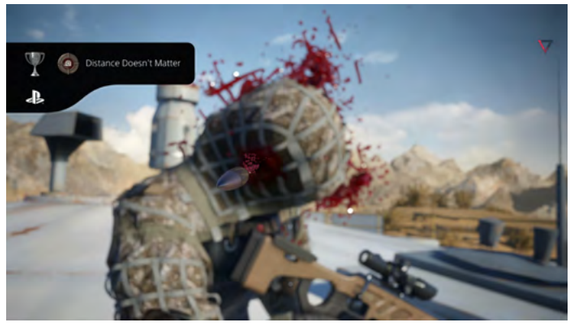
Sniper: Ghost Warrior Contracts 2

HLAVNÉ SLOVO MÁ PRESNÁ STREĽBA NA CIELE VZDIALENÉ VYŠE 1 000 METROV

Séria Sniper Ghost Warrior je tu s nami už nejaký ten piatok, no hoci nikdy nebola práve hitom roka, vždy mala svoju základňu fanúšikov a ponúkla relatívne v pohode zábavu a presne to, čo ste od nej pri vydaní novej inštancie čakali. Posledný diel prešiel zmenou na štýl „kontraktov" a vývojári sa rozhodli v ňom pokračovať. Ako teda dopadol Contracts 2?

Túto sériu som mal vždy rád. Je málo hier, ktoré ponúkajú takto špecifickú zábavu v koži pravého snipera a preto som sa na vydanie nového dielu vždy tešil. Prvé diely Ghost Warriora sa niesli v duchu bežných FPS s na seba nadväzujúcimi misiami a vlastným príbehom, ktorý vás sprevádzal celou hrou. V poslednej časti sa však tvorcovia rozhodli zmenit' žáner na štýl kontraktov a musím povedat', že minimálne pre mňa to bola zmena k horšiemu a dost' ma to sklamalo. Príbeh v tejto sérii nikdy nebol nijak úžasný, ale bol fajn. No odkedy tu máme „Contracts", nemáme už ani ten. Titul sa vám síce snaží nadhodit' nejaký podmaz, čo a prečo to robíte, no na ten zabudnete v podstate do minúty, pričom misie a celkovo hra vlastne nemajú nijaké znatel'né pozadie, resp. niečo, čo by vás aspoň trošku hnalo alebo sprevádzalo d'alej. V tomto sa nijak nelíši ani tento najnovší diel, ktorý ponúka 6 misií (áno, nie je to vel'a). Je síce pravda, že dve z nich sú naozaj rozsiahle mapy s množstvom hlavných a vedl'ajších úloh, no číslo 6 mi stále príde pomerne malé. Asi najväčšou zmenou a novinkou, ktorú Contracts 2 prináša, je rozdelenie misií do dvoch typov. Prvým je „Classic", čo je vlastne vaša bežná misia z predošlého dielu – vel'ká a





otvorená mapa, niekol'ko ciel'ov a pomerne rozmanitá sloboda, ako k nim pristupovat' a ako ich vyriešit'. Či už sa rozhodnete hrat' na naozajstného elitného snipera a celú základňu vystriel'ate potichu z dial'ky, pričom každú strelu si poctivo naplánujete, alebo radšej zvolíte prístup nablízko s tlmičmi a zahráte sa na infiltrátora základne, je to len na vás. Možnosti ostali pomerne rovnaké ako v jednotke a duch klasických misií, ako aj možnosti v nich, sú skoro identické. Novinkou sú však tzv. „long distance" misie. V nich máte slobodu dost' obmedzenú a na eliminovanie vašich ciel'ov máte k dispozícii, alebo lepšie povedané vyslovene musíte použit' najt'ažšie kalibre pušiek vo vašom arzenáli. Tento štýl misií vás síce pomerne dost' obmedzí v tom, ako pristupovat' k svojim ciel'om, no na oplátku vám zaručí naozajstný pocit pravého odstrel'ovania. Ciele sú tu často dediny alebo prístavy a osoby v nich vzdialené cez jeden kilometer, takže bez d'alekohl'adu, prípadne optiky na puške ich v dial'ke skoro ani nevidno. Toto je naozajstný test a pocit, aký má sniperská hra ponúkat' a je to úplne nový štýl, ktorý len tak niekde nenájdete. Vaše výstrely musia byt' naozaj perfektné, lebo druhú šancu mat' nebudete. Pýtate sa prečo? Na takúto vzdialenost' totiž musíte strelu naozaj plánovat' a pripravit' sa na ňu nejaký čas, pričom aj po samotnom výstrele gul'ka letí pár sekúnd, pokial' uvidíte, či ste svoj ciel' trafili. A kým by ste sa pokúsili po nepodarenom výstrele svoj ciel' trafit' znovu, bude už dávno skrytý, utekat' a zalarmuje celú základňu. Verím, že si tieto misie a pocit z nich užije každý minimálne tak ako ja.

Okrem toho ale pokračovanie vel'a nového neponúka, skôr naopak. Herné mechanizmy sú skoro nezmenené, prostredie a vizuál ostali pomerne zachované, pričom arzenál zbraní, výbavy a perkov je dokonca ešte o čosi menší ako v origináli. V podstate si pripadáte, ako keby ste hrali DLC k prvému dielu, resp. rovnakú hru s novými misiami. To v princípe nie je zlé, lebo sa hrá naozaj dobre, všetko funguje ako má, vyzerá to fajn, len od plnohodnotného titulu a pokračovania by ste určite čakali niečo viac, a to hlavne čo sa týka obsahu.

Počas hrania som plnil 90% bočných misií, misie som naozaj preskúmaval a skúšal možnosti, to všetko na najvyššej obt'ažnosti, no hra mi aj napriek tomu zabrala nanajvýš 8-10 hodín, čo naozaj nie je vel'a. Ak k tomu však pristúpite ako ku kampani Call of Duty, že sa idete večer na hodinku či dve zabavit', tak je to fajn, no určite nie za plnú cenu AAA titulu.

Ak ste hrali a bavili vás aj predošlé diely série, Sniper Ghost Warrior Contracts 2 vás určite nesklame. Je síce pravda, že si neužijete žiaden príbeh a nebude to na dlho, no to najdôležitejšie zostáva nezmenené – hrá sa to rovnako výborné a je to zábavné. Vývojári dokonca prišli s novým typom misií na extrémne dlhé dial'ky, ktoré naozaj otestujú vaše sniperské schopnosti a sú skvelým zážitkom. Síce si pripadáte, ako keby ste hrali pôvodnú hru s novými misiami, no na druhej strane, aspoň sa oproti pôvodnému dielu nič nepokazilo. Otázne len je, či je to hodné plnej sumy za AAA titul.

Richard Mako

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	CI Games	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ nezmenená, no zábavná hratel'nost'
+ misie na dlhé vzdialenosti
- málo misií a obsahu
- v podstate žiaden príbeh

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
XBOX ONE X

Mass Effect: Legendary Edition

S LÁSKOU, HNEVOM, ALE AJ NOSTALGIOU

Trilógia Mass Effect patrí medzi moje najobľúbenejšie herné ságy, a to hry hrávam už nejaké to desať ročie. A hoci mi jednotka pri svojom vydaní (vtedy na PC) zo začiatku až tak nesadla najmä pre svoju kostrbatosť, tak veľmi rýchlo som pochopil, aké dobrodružstvo ma čaká a aký klenot sa mi tu ponúka. Dvojka bola pre mňa predčasným kvalitatívnym vyvrcholením trilógie a pri trojke platí známe „hra bola skvelá – až do posledných 20 minút".

Prešla však veľmi dlhá doba a vzhľadom na vývoj nového titulu v sérii sa štúdio BioWare rozhodlo, že nastal čas ukázať Mass Effect novej generácii hráčov. Takže otázka je jednoduchá. Je tento remaster iba jednoduchým „uprezom", alebo sa s ním BioWare aj trochu vyhralo?

Pravda je niekde v strede. Keďže kolekcia ponúka trojicu hier, tak je potrebné si ich rozobrať samostatne. A začneme tam, kde odštartovala aj séria. Na začiatku príbehu Sheparda.

Mass Effect

Prvý Mass Effect je najstaršou hrou v sérii a z mnohých uhlov pohľadu zostarol najhoršie. Je viditeľné, že BioWare nemohlo plne realizovať niektoré myšlienky, ktoré vyplývali z SFX dizajnového dokumentu. Hej, a zároveň bol vývoj hry na svojom konci dosť uponáhľaný a výsledok bol taký, že hoci je Mass Effect diamant, tak je dosť nevybrúsený.

Kto si pamätá pôvodný diel v pôvodnej edícii, tak vie o problémoch s audiom, čudné bugy, neustále dočítavanie textúry a hlavne kostrbaté prestrelky. No vzhľadom na to, aké úžasné boli veci ako svet, postavy a questy, sme to hre odpustili.

Dnes sú však tieto nedostatky do istej miery vykúpením, pretože všetko sa dalo napraviť v Legendary Edition. Vývojári prepracovali niektoré levely (na jednej planéte som sa dokonca na chvíľu stratil, pretože som si pamätal presnú cestu, no tá bola zrazu zmenená), zmenili umiestnenie nepriateľov a výsledkom toho je titul, ktorý sa hrá ovľa lepšie.

A aj lepšie vyzerá. Odhliadnuc od upraveného UI, ktoré sa podobá na ďalšie hry trilógie, sme sa dočkali vylepšených textúr, vylepšeného nasvietenia a ďalších technologických zmien. A, chvalabohu, zmien sa dočkalo aj vozidlo Mako. Ono sa to na prvý pohľad nezdá, no za jeho volantom trávite veľmi veľké množstvo času. Keď sa na prvú hru pozriem retrospektívne, tak veľká časť hlavných misií je za volantom Maka a vedľajšie misie Uncharted Worlds sú takmer výlučne v tomto vozidle. Preto je viac ako fajn, že BioWare sa rozhodlo venovať pozornosť tomuto aspektu.

Pochváliť musím aj zmeny, ktoré sa na prvý pohľad nejavia ako veľmi podstatné. Kto si pamätá desiatky minút strávených v inventári, určite bude potešený z možnosti masovej likvidácie predmetov. Taktiež poteší upravený vzhľad inventára a v neposlednom rade musím pochváliť

aj to, že autori umožnili každej hernej triede prístup ku každej triede zbraní, čo prispieva k väčšej variabilite pri postupe.

Jednotka síce má byť definitívna verzia hry, no niečo tu chýba. A tým niečím je DLC Pinnacle Station. Keďže však nešlo o veľmi podarený kúsok obsahu a jeho implikácie na príbehovú zložku ságy boli nulové, tak za jeho stratou asi nebudeme veľmi plakať. Bring Down the Sky v hre prítomné je a stále ide o zaujímavú odbočku od hlavného príbehu.

Ako teda zostarol Mass Effect? Je pravdou, že BioWare sa naozaj snažilo, ako sa dalo, aby hru zmodernizovalo. Vďaka skvelému art štýlu sa na ňu aj po rokoch pozerá dobre. No zároveň ukazuje svoju kostrbatú tvár v čase, keď už existovala séria Gears of War, ktorá ukázala, ako sa pokusy o cover systém na X360 majú robiť. A toto sa zmeniť nedalo, pretože to by sa BioWare muselo odhodlať k plnohodnotnému remaku, čo by si však vyžiadalo ovľa väčší rozpočet a viac času. Ide teda o hru, ktorá až tak dobre nezostarla aj napriek snahe štúdia.

naplno sa presunuli do systému cover striel'ačiek z pohľadu tretej osoby. A hoci súbojový systém dosiahol svoj vrchol až v trojke, tak už v dvojke bol dostatočne kompetentný, aby vedel zabaviť aj pri opakovaných hraniach.

Dôvod, prečo je dvojka tak skvelá, je, paradoxne, fakt, že BioWare spravilo z vedľajších misií tie hlavné. Hra síce má dosť podstatnú dejovú líniu, ktorá rozpráva príbeh tajuplnej rasy Collectors, ktorá napáda ľudské kolónie vo vesmíre a unáša ľudí, no ten ide často do úzadia a v popredí stoja misie, ktoré sa týkajú vašich spolubojovníkov, ktorých musíte získať, aby ste Collectorov porazili.

Mass Effect 2

Pre mňa je Mass Effect 2 stále jednou z najlepších hier histórie. Od epického začiatku cez príbehy jednotlivých postáv až po epické finále s jedným z najlepších konečných levelov vôbec. BioWare vypočulo nároky fanúšikov jednotky o kostrbatosti súbojového systému a

Ich rôznorodosť, zaujímavé príbehy a vo väčšine prípadov aj excelentné misie lojality sú dôvodom, prečo je Mass Effect 2 tak skvelý. Sedieť s Thaneom a zisťovať jeho životnú filozofiu je rovnako fascinujúce, ako zažiť epickú misiu v základni robotickej rasy Gethov.

Hej, a ak to čítate, tak by ste si okamžite mali do pozadia pustiť soundtrack z dvojky, pretože do dnešného dňa patrí k tomu najlepšiemu, čo uši hráča počuli.

Čo však prináša remaster? No...vlastne ide iba o vizuálne zlepšenia z hľadiska textúr, nasvietenia a ďalších efektov. Úroveň zmien sa ani zďaleka nemôže rovnať jednotke, no dvojka to vlastne ani tak nutne nepotrebovala. Hra aj dnes vyzerá na svoje pomery dobre, hlavne po tom, čo BioWare vylepšením textúr odstránilo jeden z primárnych problémov s vizuálom hry z konzoly Xbox 360. A ak ste už hru hrali, no iba v základnom formáte, tak pre vás prináša

Mass Effect 2 v Legendary Edition aj všetok DLC obsah. A to vôbec nie je niečo, nad čím by bolo vhodné mávnut' rukou, pretože DLC obsah k Mass Effect 2 patrí k tomu najlepšiemu, čo v kategórii DLC nájdete. Lair of the Shadow Broker je bezchybný prídavok, Overlord a Kasumi Stolen Memory sú skvelé, Arrival a Zaeed sú solídne a Normandy Crash Site je taktiež fajn. S ostatným sa netrápte.

Jediné, čo po rokoch neviem ocenit' až tak pozitívne, je minihra, ktorá spočíva vo vysielaní sond na planéty kvôli získavaniu minerálov. Osud vašej posádky je totiž do vel'kej miery závislý od vylepšovania lode, preto je výsledok hrania závislý od trpezlivosti neustále krúžit' galaxiou a skenovat' planéty. Čo neznie vtipne a ani to vtipné nie je.

Mass Effect 3

Kontroverzia z tejto hry srší aj po rokoch. Asi tak by sa dal vystihnút' Mass Effect 3. Hra, ktorá mala priniest' epické vyvrcholenie tejto trilógie, no ktorá spôsobila tak maximálne masívne petície a upravenie konca vlastnej hry, čo sa tak často vo videohernom svete nestáva.

Trojka sa vykašl'ala na koncept vel'kého množstva spoločníkov v boji, namiesto toho sa nám snažila poskytnút' odpovede na všetky otázky a dokončit' všetky nedokončené príbehy. A výsledok je taký, že až na niekol'ko záverečných minút ide o naozaj excelentnú hru. Takú, ktorá trpí vel'kým množstvom bugov z dôvodu šibeničného termínu od EA, no aj tak...

Postavy, s ktorými ste strávili desiatky hodín v prechádzajúcich hrách, sa postupne dočkajú dokončenia svojich príbehov, zatial' čo Shepard musí zozbierat' galaktické sily v poslednom boji proti Reaperom. Mass Effect 3 je hra, pri ktorej si prejdete všetkými druhmi emócií a hoci to už nikdy nebude také, ako pri prvom prejdení pri vydaní, ked' fanúšikovia vytvárali rôzne teórie o tom, čo sa na konci hry vlastne stalo, tak minimálne to bude slúžit' ako večné pripomenutie.

Takže. Čo prináša remaster? Vzhl'adom na to, že ide o najmladšiu hru trilógie, tak sa dočkáme tradičného zlepšenia textúr a d'alších vizuálnych prvkov. Žiadnu revolúciu neočakávajte, no všimol som si, že BioWare opravilo aj niekol'ko väčších a menších bugov, ktoré si živo pamätám z pôvodnej verzie hry.

A hlavne aj táto hra prináša všetok DLC obsah pre jedného hráča a hoci aj na tomto fronte je dvojka lepšou hrou, tak st'ahovatel'né prídavky pre trojku sa nenechali zahanbit'.

From Ashes, ktorý pridá nového člena posádky, vám umožní získat' nový pohl'ad na galaxiu. Leviathan je excelentným kúskom DLC s d'alšími dôležitými informáciami pre históriu sveta. A hoci Omega je nič moc, tak Citadel je tým pravým „zbohom" pre túto sériu.

Bohužial', jedna negatívna správa by sa predsa len našla. Trojka totiž úplne vypustila multiplayer, čo mňa ako človeka, ktorý pri ňom strávil desiatky hodín, zamrzelo. Dáva to však zmysel. Mass Effect 3 multiplayer bol totiž prvým lootbox zážitkom a vzhl'adom na to, že EA sa snaží presunút' od tohto nepopulárneho systému, tak jeho pridanie do Legendary Edition by si pravdepodobne vyžiadalo kompletné prekopanie ekonomiky. No aj tak je to obrovská škoda.

Verdikt

Mass Effect: Legendary Edition je excelentným balíčkom jednej z najlepších herných trilógií histórie. Dá sa povedat', že BioWare spravilo všetko, čo mohlo, aby prinieslo staré hry novým spôsobom bez toho, aby urobilo remake.

Výsledkom toho sú desiatky hodín slz, radosti, epických momentov a solídnej hratel'nosti, ktoré si môže užit' nová generácia hráčov, a to s vylepšeným frameratom a s lepším vizuálom. Škoda len toho multiplayeru.

Dominik Farkaš

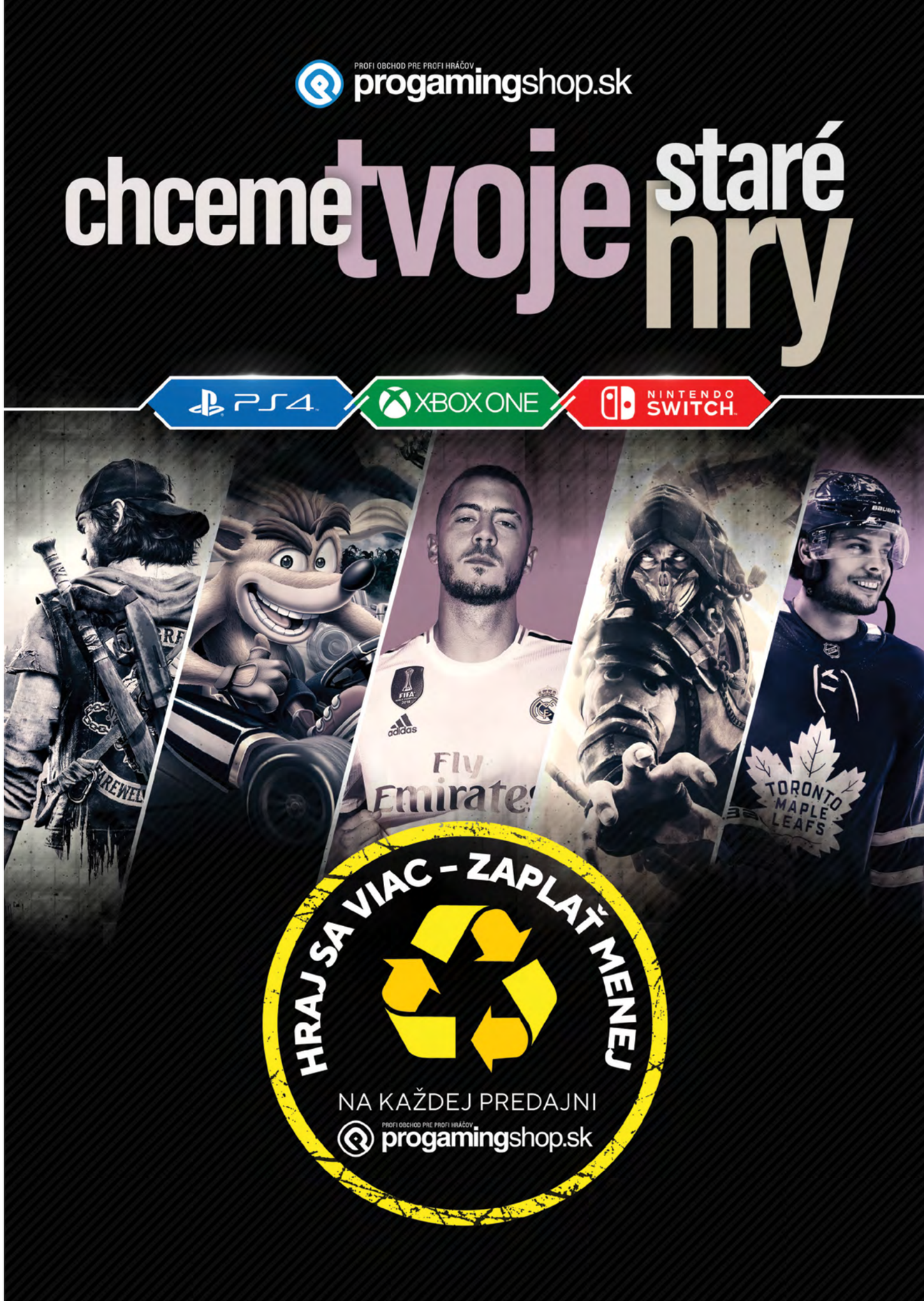
ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	BioWare	ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vylepšenia Mass Effect 1
+ kompletný zážitok s takmer všetkým DLC obsahom
- chýba multiplayer Mass Effect 3

HODNOTENIE: ★★★★☆



>> VÝBER: *Stanislav Jakúbek*

ASUS ROG Strix G15 a G17 Advantage Edition

Značku Republic of Gamers, teda ROG, zrejme hráčom nie je potrebné predstavovať, keďže ponúka veľmi obľúbené a rokmi overené zariadenia. Novinky do jej portfólia pribúdajú takmer neustále. Predsa nedávno sme informovali o prírastkoch do modelového radu Zephyrus. Tie do vienka dostali nové procesory, ktoré si trúfajú vypustiť tigra, alias procesory s kódovým označením Tiger Lake. Pokiaľ vás Intel procesory až tak nezaujímajú a ste skôr fanúšikom procesorov a grafických kariet od spoločnosti AMD, tá si pripravila špeciálnu edíciu obľúbených Strix G15 a Strix G17 notebookov.

Strix G Advantage Edition sa predstaví v rovnakých šatách, teda v rovnakom hliníkovom tele, na aké si už mohli hráči pri notebookoch Strix G zvyknúť. V ňom sa tentokrát objaví kombinácia až AMD Ryzen 9 5900HX procesoru a najnovších mobilných grafických kariet až do AMD Radeon RX 6800M v spojení s 90 Wh batériou a možnosťou nabíjať cez USB-C silou 100 W. Samozrejmosťou pri Strix G modeloch bude chladenie za pomoci vapor chamber technológie a s použitím tekutého kovu namiesto obyčajnej teplovodivej pasty. Malým zmenám sa nevyhol ani dizajn, ktorý v tejto edícii poteší matným čiernym prevedením, vymeniteľnými krytkami na zadnej časti notebooku a šikovne ukrytými „easter egg" odvolávkami na komponenty AMD a hernú scénu.

Hráči sa rovnako môžu tešiť na dve „smart" technológie uľahčujúce život. Prvou je Smart Shift, softvérové prerozdeľovanie napájania medzi procesorom a grafickou kartou, vďaka ktorému hráči, ale aj profesionáli vyťažia z týchto komponentov najviac bez ohľadu na to, ako Strix G budú práve využívať. Druhá technológia nesie názov AMD Smart Access Memory, systém, vďaka ktorému dokážu nové Ryzen procesory pristupovať k celej dostupnej VRAM Radeon grafických kariet a tým zvýšiť výkon v niektorých hrách aj o 10-15 %.

Nové Strix G15 a G17 Advantage Edition sa budú môcť pochváliť, ako už ich mená napovedajú, 15 a 17 palcovými monitormi s rozlíšením QHD a obnovovacou frekvenciou 120 Hz alebo Full HD s frekvenciou 300 Hz, obidva s 3 ms odozvou a s podporou technológie Freesync.

ROG Strix G Advantage Edition by mal zavítať do slovenských obchodov už koncom druhého kvartálu alebo začiatkom druhej polovice tohto roka.

XPG STARKER AIR

XPG STARKER AIR má funkčný a elegantný predný panel zo sieťoviny, pričom si zachováva svoje dva ikonické predné svetelné ARGB pruhy.

Skriňa v kompaktnom prevedení, ktoré maximálne využíva ATX formát, bude k dispozícii v čiernej alebo bielej farbe. Pre údržbu je skriňa vybavená prachovým filtrom na kolajnici. Držiak grafickej karty umožňuje predvádzanie grafických kariet so svetelnými efektami vo vertikálnej alebo horizontálnej polohe. Skriňa umožňuje vynikajúce prúdenie vzduchu vďaka podpore šiestich ventilátorov. Používatelia môžu skriňu osadiť dvomi 3,5" diskami a dvomi 2,5" diskami, navyše nechýba kombinovaná jednotka pre 2,5" a 3,5" formát.

Creative Sound Blaster X4

Creative Technology oznámilo uvedenie modelu Sound Blaster X4, ktorý ponúka nové šikovné inteligentné funkcie a lepšiu konektivitu. Najnovší USB DAC je vybavený diskrétnym aj virtuálnym priestorovým zvukom Sound Blaster, oceňovanou holografiou slúchadiel Super X-Fi a Dolby Digital Live. Vďaka novej súprave SmartComms (pre Windows), ktorá ponúka automatické stlmenie zvuku a obojsmerné potlačenie hluku, umožňuje Sound Blaster X4 jednoduchú a bezproblémovú online komunikáciu. Sound Blaster X4 je ideálny zvukový upgrade typu všetko v jednom pre používateľov PC, Mac, PS5, PS4 a Nintendo Switch.

Sound Blaster X4 je k dispozícii za 149,99 EUR na Creative.com.

WD_BLACK SN750 SE NVMe

Tento disk umožní počítačovým nadšencom a hráčom zvýšiť výkon ich PC alebo notebooku, posunúť ho na vyššiu úroveň a zlepšiť zážitok z hrania, a to vďaka technológii PCIe Gen4 a novému ukladaciemu priestoru pre viac hier.

Tento interný disk je bez medzipamäte DRAM (DRAM-less) a je posilnený technológiou PCIe Gen4. Disk prináša rýchlosť čítania až 3 600 MB/s. Oproti svojim predchodcom má o 30 % nižšiu spotrebu, čo ocenia najmä hráči na notebookoch. Aplikácia WD_BLACK Dashboard monitoruje stav disku a optimalizuje výkon dokonca aj v priebehu streamovania.

WD_BLACK SN750 SE NVMe bude dostupný v kapacitách 250 GB, 500 GB a 1 TB. Cena začína na 69 EUR.

Bang & Olufsen Beosound Explore

Beosound Explore, vyvinutý ako ľahký, vodotesný a s vynikajúcou dobou prehrávania, je dokonalým outdoorovým reproduktorom, ktorý sa vyznačuje charakteristickým zvukom spoločnosti Bang & Olufsen a škandinávskym dizajnom.

Reproduktor je vybavený duálnymi 1,8" širokopásmovými meničmi, ktoré poskytujú silný zvuk. Pozornosť bola venovaná outdoorovému výkonu a špičkovým basom, takže napriek svojim kompaktným rozmerom poskytuje basový výkon 59 dB. I keď pozostáva z odolného vonkajšieho krytu, váži len 631 gramov. Vďaka výdrži 27 hodín, nemusíte myslieť na nabíjanie počas celého dňa. K dispozícii je vo vyhotovení Čierny antracit, Zelená alebo Šedá hmla za 199 EUR.

RECENZIA
HARDWARE

Swopi

NOVÁ DOBA

Viete kde konkrétne vynašli systém vizitiek, respektíve kariet určených na jednoduchú propagáciu obchodných služieb a stručnú výmenu komunikačných informácií? Bolo to samozrejme v Číne a to niekedy okolo pätnásteho storočia. U nás do Európy sa tieto papierové kartičky dostali až o celé dve storočia neskôr a dnes už dávno nespadajú len pod obchod ako taký. V súčasnosti už máte v prípade vizitiek možnosť vybrať si z rôznych materiálov od klasického papiera cez plast až po gumu či kov – fantázii sa tu rozhodne medze nekladú. Avšak, čím viac sa odkloníte práve od papierovej formy, o to viac peňazí vás to vo finále stojí a keďže úspešný obchodník alebo umelec na voľnej nohe si sotva vystačí s pár kusmi vizitiek, náklady na ich pravidelnú dotlač nie sú vôbec zanedbateľné. Nová doba ale logicky ponúka aj revolučné riešenia a keďže digitalizácia už zasahuje do všetkých možných aj nemožných sfér, jednou zo zaujímavých alternatív sa stáva aj sympatický český startup s názvom Swopi.

Ak by som vám chcel Swopi predstaviť čo najstručnejšie, tak by som vlastne nemusel povedať ani jedno jediné slovo. Stačilo by zobrať samotný produkt a priložiť ho zo zadnej strany vášho telefónu. Ozval by sa typický zvuk pre prijatie NFC správy a všetko ostatné by už bolo len a len na vás. Čo je teda Swopi? Ide o formu digitálnej vizitky, ktorej autormi sú dvaja kamaráti Ondřej Malík a Lars Dittinger z Brna. Vo svete sa nápad okolo digitálnych vizitiek už samozrejme podarilo dávno dostať medzi ľudí, ale to čo vám a im ponúka práve projekt Swopi, má predsa len o niečo zaujímavejšie výhody. Ide tu predovšetkým o užívateľskú slobodu na oboch stranách.

Akonáhle si zakúpite jeden kus Swopi, bude vás stáť necelých osemnásť eur, stačí si ju len nalepiť napríklad na zadnú stranu telefónu a ten sa automaticky spáruje s vaším profilom prostredníctvom webového rozhrania. Nejde o formu aplikácie so zberom vašich súkromných informácií, keďže každý jeden čip umiestnený vo vodotesnom plastovom obale funguje ako samostatná jednotka. Užívateľ a ani prijímateľ nemusia nikam zadávať heslá, ani vypĺňať nič okolo ochranných procesov a je len na vás, aké informácie si do Swopi uložíte a teda čo budete zdieľať s okolím.

Rozhranie umožňuje vybrať si meno alebo prezývku aj s integráciou profilovej fotografie, ale samozrejme to najpodstatnejšie spočíva v tom, čo si do Swopi nahráte. Máte možnosť pridať svoje telefónne číslo, email, PayPal, YouTube, Twitch, Discord, Instagram, LinkedIn, webovú stránku, TikTok, Spotify a tak ďalej a tak podobne. Jednoducho všetko podstatné, čo by ste chceli zdieľať s každým, komu túto zázračnú nálepku priložíte k NFC čítačke. Celý proces bazíruje okolo už spomínaného webového profilu a ten môžete upravovať kedykoľvek sa vám zachce (je pod správou emailu a hesla). Ak by ste chceli mať viacero takýchto nálepiek, na rôznych miestach (napríklad na vašom milovanom aute kde by bol len odkaz na Instagram plný jeho fotografií), Swopi je možné využiť aj takouto

cestou. Každý jeden kus je samostatným produktom a je možné ho editovať akýmkoľvek spôsobom (cez mobil, počítač, tablet). Nálepka nepotrebuje pre svoj chod žiadnu formu energie a ako píšem vyššie, znesie aj zlé poveternostné podmienky.

Čo sa týka kompatibility, je možné využiť ako iOS, tak aj Android, kde práve Apple má NFC-near-field komunikáciu zapnutú permanentne a v Androide je to skôr o preferenciách užívateľov – nič vám však nebráni pred takzvaným „Swopnutím" upozorniť prijímateľa na fakt, že musí mať aktivované NFC. inak sa váš čarovný trik s digitálnou vizitkou nepodarí.Písať vám sem konkrétne príklady, kedy by sa niečo takéto uplatnilo v praxi, by bolo z mojej strany asi úplne zbytočné. Každopádne ja sám som Swopi využil už pri prvej post-Covid reportáži v teréne, kedy som, nutné povedať že aj s tajomným úsmevom na perách, priložil mobil na telefón nič netušiaceho PR manažéra istej nemenovanej firmy a ten sa nestačil čudovať, čo to tie zlaté české ručičky zase dokázali vyrobiť. Scenárov využitia je ale pochopiteľne oveľa viac, obzvlášť v rukách mladých ľudí, ktorí dnes nemajú čas sa ani učesať a nieto ešte písať telefónne čísla niekam na papieriky. Váš osobný profil, kde si meníte všetky do vizitky integrované informácie, súčasne zbiera aj prehľad jednotlivých Swopnutí a tak máte neskôr možnosť nájsť konkrétneho človeka čo sám Swopi vlastní a získať od neho naopak jeho digitálnu vizitku. Po mesiaci aktívneho používania, respektíve nosenia na zadnej strane obalu od telefónu (lepidlo je extrémne silné a preto sa nemusíte obávať nejakej straty) som bol s presnosťou a rýchlosťou prenosu údajov viac-menej spokojný. Párkrát sa stalo, že prenos nenastal za sekundu, ako to prezentujú videá samotných autorov, ale tu je skôr problém v tom, akým spôsobom nálepku prikladáte k čítačke.

Oficiálna webová stránka Swopi umožňuje predaj a dopravu do celého sveta, vrátane Česka a Slovenska. Kto by si nevedel vybrať z pätice preddefinovaných dizajnov, môže si priplatiť a vytvoriť si dizajn vlastný, čím sa ešte o trošku odlíši od svojho okolia. Ja, ako človek, ktorý má v peňaženke stále natlačenú sadu vizitiek, dokonca aj takých, kde nie úplne sedí moja aktuálna pracovná pozícia, príchod niečoho takto užitočného a praktického vítam s otvorenou náručou. Ak už nič iné, tak aspoň to šetrenie prírody by malo donútiť každého, kto vizitky používa dnes a denne, aby prešiel na moderný, no hlavne praktický spôsob výmeny základných informácií.

Filip Voržáček

RECENZIA
HARDWARE

TCL TS8111

SOUNDBAR, KTORÝ POTEŠÍ HLAVNE FILMOVÉHO FANÚŠIKA

Nájst' vel'ký, dobrý a cenovo dostupný televízor nie je dnes vôbec zložité. Aktuálna ponuka je bohatá v prakticky akejkol'vek uhlopriečke a pre dobrú zábavu vám stačí skutočne len niekol'ko stoviek eur. Chcete špičkový obraz? Žiadny problém, rovnako ako nie je problém ani s vel'kou uhlopriečkou, smart funkciami, alebo akýmkol'vek dizajnom. No pri výbere, kde sa väčšina zákazníkov zameriava hlavne na obraz, sa dá jednoducho prehliadnut' nemej dôležitý zvuk.

Pokojne si tak môžete domov doniest' vynikajúci a vel'ký televízor so skvelým obrazom za zaujímavú cenu, ktorý vás však sklame svojím nevýrazným a slabým zvukom. Úprimne, kol'kí z vás detailne naozaj riešili kvalitu zvuku pred kúpou?

Riešení nedostatočnej kvality zvuku je hned' niekol'ko, od drahých a rozmerovo objemných priestorových zvukových systémov až po kompaktné soundbary, ktoré umiestnite pred alebo pod váš televízor. My sme vyskúšali jeden z tých, ktorý k svojmu fungovaniu nepotrebuje ani samostatný basový reproduktor.

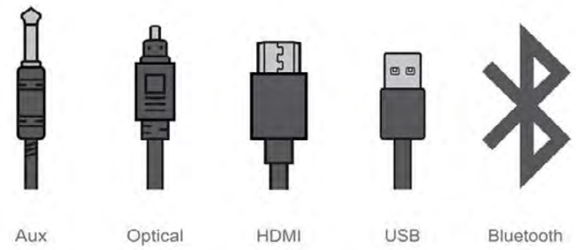
Jednoduchá inštalácia

Soundbary sú šikovnou náhradou za roky obl'úbené priestorové zvukové systémy domáceho kina. Tie svoju slávu začali s nástupom plochých CRT televízorov a DVD prehrávačov, súčasný trh ich však odsunul do úzadia a zaujímavé sú hlavne pre náročnejšieho diváka. Vel'ké CRT televízory sme si pred rokmi dopĺňali o systémy subwooferu a piatich reproduktorov, ktoré nám priniesli nevídaný priestorový zvukový zážitok.

Pre bežnú obývaciu izbu časom vznikol technologický kompromis, spájajúci v sebe kvalitný zvuk a kompaktné rozmery. Je určený pre všetky televízory, kde výrobcovia pri zvuku šetrili na výkone a kvalite. V obchodoch môžete nájst' dve najrozšírenejšie riešenia, so samostatným basovým reproduktorom, alebo bez neho. To prvé riešenie býva spravidla aj automatickou vol'bou, ved' pri akčných a hudobných scénach by sme ocenili poriadnu dynamiku.

Soundbar je vlastne široká krabička s malou hĺbkou a výškou, v ktorej je umiestnená elektronika a niekol'ko reproduktorov. Od elektroniky, ich rozloženia a parametrov závisí, ako kvalitný bude zvuk a či dokáže navodit' ten správny priestorový dojem. Nami testovaný soundbar od spoločnosti TCL patrí do druhej skupiny soundbarov, teda by ste v krabici zbytočne hľadali vel'ký samostatný reproduktor pre nízke tóny.

Výrobca všetko ukryl do jedného zariadenia, ktoré si môžete umiestnit' na stolíku pred televízorom, či na stenu pod. V balení nájdete všetko potrebné, vrátane kovovej konzoly pre uchytenie na stenu so skrutkami a HDMI kábel. Možnosti prenosu zvuku sú bohaté a neobmedzujú vás len na klasickú kombináciu optického vstupu, HDMI s ARC a bezdrôtový Bluetooth.



Na zariadení totiž nájdete aj analógový zvukový vstup a klasický USB konektor. Vd'aka tejto kombinácii môžete využit' prakticky akýkol'vek zdroj signálu, od starého MP3 prehrávača až po zabudnutý kazetový prehrávač. Nie je to teda len doplnok k vášmu televízoru, ale aj univerzálne multimediálne centrum. Všetky konektory sú umiestnené zospodu v zadnej časti tak, aby vám káble neprekážali pri žiadnom systéme umiestnenia.

Vzhl'ad nás oslovil

Rovnako ako pri smartfónoch alebo televízoroch, ani soundbary nedávajú výrobcom vel'ké možnosti na to, aby sa vyhrali s dizajnom. V tomto prípade krabička nie je doplnená ani o samostatný basový reproduktor. Základ zostal aj pri TCL nezmenený, to však neznamená, že je zároveň úplne nezaujímavý.

Namiesto bežných plastov tu máme tmavú látku, decentne splývajúce ovládacie prvky a biely LCD displej. TCL môže svojím vzhl'adom pokojne súperit' s výrazne drahšou konkurenciou, aj ked' jemná priezvučná tkanina so sebou prináša drobný problém. Tým je prach, ktorý je na tmavej farbe l'ahko viditel'ný, ešte l'ahšie sa na nej zachytí a tak jednoducho ho neodstránite. Preto ak bývate v prašnom prostredí, pripravte sa na náročnejšie a častejšie čistenie.

Na vrchnej časti zariadenia je celkovo päť ovládacích prvkov. Jedným ho zapnete/vypnete, d'alším zmeníte vstup, tretím ovládnete bezdrôtový Bluetooth a poslednou dvojicou upravíte hlasitosť. Prístup ku konektorom je bezproblémový a ani plné zapojenie vám nebude komplikovať uchytenie soundbaru na stene pod televízorom.

Škoda, že dial'kový ovládač nepôsobí rovnako luxusne ako reproduktor. Je až nezvyčajne l'ahký, vyrobený z bežného plastu a dizajnovo úplne nevýrazný. Zbytočne vel'a funkcií má vlastné tlačidlá, čo ho robí neprehl'adným. Tu by si výrobca mohol brať príklad z konkurencie, hlavne v prípade zariadenia, ktoré zvyčajne nastavujete len výnimočne. Samsung si pri svojich soundbaroch vystačí s 13 tlačidlami, TCL ich má o 9 viac.

Subwoofer skutočne nepotrebuje

Predsudky o soundbare bez basového reproduktora tu vždy boli a úprimne, mali sme ich aj my. Radi totiž pozeráme akčné filmy a pravidelne sa hráme hry na hernej konzole. Navyše sme rok prežili s výkonným soundbarom vybaveným samostatným subwooferom, no teraz máme pred televízorom kompaktné zariadenie, ktoré nás zvukom skutočne prekvapilo.

Pre porovnanie sme si zobrali cenovo mierne drahší model so samostatným subwooferom od známeho výrobcu a porovnali zvuk pri pozeraní akčných filmov,

hraní hier a počúvaní rôznych hudobných žánrov. Prvé minúty boli nečakaným prekvapením, dynamika, čistota zvuku a dokonca aj základné nastavenie bolo vel'mi dobré. Naše očakávania boli výrazne nižšie od toho, čo soundbar ponúkol ešte pred dodatočnými úpravami.

Škoda, že pri spomínaných úpravách sú k dispozícii nastavenia len pre basy a výšky, žiadny detailný ekvalizér na vás nečaká, čo je však problémom aj pri väčšine súčasných soundbarov. Toto zariadenie nie je určené pre náročného poslucháča, ten si rád priplatí za inú kategóriu produktov. Zmeny basov a výšok sú pri väčšine situácií dostačujúce, navyše je tu aj niekol'ko prednastavených režimov pre tých, ktorí nechcú strácat' čas manuálnou úpravou zvuku.

Pri pokuse o priestorový dojem sa soundbaru darí vel'mi dobre. Nepôsobí umelo a ani prehnane, dokonca ani základná stereo reprodukcia nie je úplne plochá. Pri náročných žánroch zázraky nečakajte, najlepšie si rozumie s popovou a elektronickou hudbou. Filmy, hlavne tie akčné, sú pre zariadenie tým najlepším obsahom. Výbuchy majú dostatok sily, dynamika akčných scén je nadpriemerná, no zároveň sa dialógy v tom všetkom ruchu nikdy nestrácajú.

Dobrý zvuk a rozumná cena k tomu

Majú soundbary v súčasnosti význam? Určite áno, keďže pri mnohých televízoroch je kvalita zvuku doslova hrozná a dokonca aj tie lepšie televízory s integrovaným basovým reproduktorom sa k dobrým soundbarom neodkážu priblížit' ani z d'aleka. Preto každý, kto si rád vychutná dobrý akčný film alebo muzikál, rýchlo narazí na obmedzenia svojho televízora.

Testovaný model soundbaru od TCL môžeme zaradit' k tým lacnejším, s cenou len mierne nad hranicou 200 eur je dostupný aj pri obmedzenom rozpočte. Navyše vd'aka absencii samostatného basového reproduktora budete mat' výrazne menej problémov pri jeho umiestnení, čo je výhodou hlavne v menších obývacích izbách a pri dizajnovom nábytku.

Výhrady nemáme ani k dizajnu, ten sa skutočne podaril a soundbar sa bez problémov vyrovná aj drahšej konkurencii. Preto zamrzí lacno pôsobiaci dial'kový ovládač, ktorý nepasuje k inak podarenému konceptu. Má lacné plasty, je zbytočne vel'ký a počet tlačidiel mohol výrobca zredukovat' pokojne aj na polovicu.

Pri kvalite zvuku musíte brat' do úvahy ciel'ovú skupinu a cenovú hladinu samotného zariadenia. To je jednoznačne určené do bežnej obývačky v bytovke alebo rodinnom dome, primárne k televízoru a hernej konzole, kde oceníte aj vel'mi dobré podanie priestorového zvuku a prekvapivo silné basy.

Reprodukciou hudby osloví skôr mladšiu generáciu, pre náročnejšie hudobné žánre je potrebné siahnut' po výrazne drahšej konkurencii, alebo úplne odlišnom zvukovom systéme. Celkové zvukové podanie nás príjemne prekvapilo, od tak kompaktných rozmerov sme čakali výrazne horší zvuk. Za tie peniaze sa tento soundbar skutočne oplatí.

Hodnotenie

Skvelý doplnok ku každému televízoru, pri ktorom výrobca vel'mi neriešil jeho zvuk. Aj napriek absencii samostatného subwoofera má vynikajúci zvukový prejav pri akčných filmoch a výbuchy vám obrazne povedané vyplnia celú obývačku. Navyše cena nie je zbytočne prehnaná, s ohl'adom na kvalitu a dizajn si mohol výrobca pokojne pýtat' aj trochu viac.

Matúš Paculík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TCL	219€

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozmery	- lacno pôsobiace dial'kové ovládanie
+ Dolby Atmos	- nemá detailný ekvalizér
+ priestorový zvuk	
+ dobrá kvalita zvuku pre väčšinu žánrov	

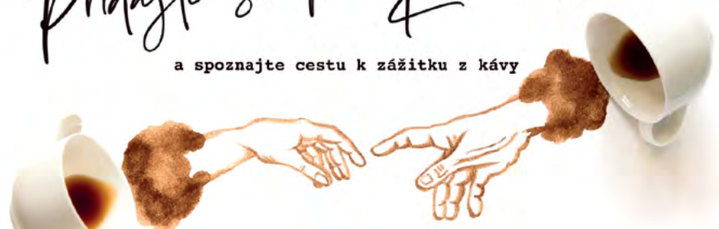
HODNOTENIE: ★★★★☆

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
HARDWARE

ViewSonic M2

SOLÍDNY PROJEKTOR PLNÝ FUNKCIÍ

Ešte než sa naplno spoločne zahryzneme do d'alšej krabice s nie práve bežným spotrebným obsahom, bude nutné z mojej strany upresnit' jeden dost' zásadný fakt. Segment projektorov je pre mňa osobne stále dost' neprebádanou pôdou a aj počas testu jedného zo zástupcov radu M od spoločnosti ViewSonic som sa snažil brat' súhrn dojmov ako splet' nebojácnych, no stále trochu objavných, krokov lomeno postupov - jednoducho som sa učil viac, než je u mňa inak bežné. Preto mi, a teraz apelujem na tú skúsenejšiu vetvu znalcov všetkých tých stoviek až tisícov projektorov rôzneho druhu, odpustite nejaké to rozčarovanie nad vecami, ktoré sú možno v tejto sfére bežnou praxou. A o čom že to konkrétne bude v tomto prípade reč? Pozrieme sa na cenovo dostupný Full HD LED projektor, ktorého síce jemne limituje skutočnost' permanentného napájania elektrickým prúdom (nejde o prenosný hardvér vhodný do exteriérov), čo však neznamená, že ide o niečo, čo by ste si za určitých okolností nechceli zadovážit' na spestrenie svojho domáceho kina.

Výrobca pri lampe udáva životnosť na hranici tridsiatich tisíc hodín

Moje skúsenosti so spoločnost'ou ViewSonic sa doteraz obmedzovali výhradne na sekciu herných a kancelárskych monitorov, čo pochopitel'ne išlo ruka v ruke s teritóriom, ktorým sa pohybujem dnes a denne. Vstup do sveta zariadení, na aké potrebujete separátny priestor na stene alebo tesne pred ňou, to si už vyžadovalo predsa len trochu toho odstupu.

V prípade M2 sa mi však do rúk dostal dizajnovo zaujímavý a funkciami nabitý projektor, aký nevyžaduje nijaké dodatočné nastavovanie. V balení na mňa okrem samotného prístroja a potrebnej kabeláže čakala aj pekná a zároveň praktická kabelka určená na transport, do ktorej dokážete bezproblémovo nasúkat' sotva jeden a pol kilogramu vážiaci projektor aj s adaptérom a dial'kovým ovládaním (je rovnako súčast'ou základného balenia).

Akonáhle M2 strčíte do elektriny a nájdete vhodné miesto na stene či pripravenom plátne, jeho systém si sám dokáže nastavit' vzdialenost' prenosu obrazu a dokonca aj zaostrit' na ideálnu formu prezentácie.

Komu by sa práca umelej inteligencie nepozdávala, môže pochopitel'ne priložit' ruku k dielu, ale osobne som to nemusel urobit' ani jeden jediný raz a to som tento projektor vláčil od jednej steny k druhej a dokonca som skúsil, ako si poradí s brizolitom na vonkajšej stene v rodičovskom dome - nemal s tou komunistickou fasádou sebemenší problém.

Minimálna uhlopriečka je 60,96 cm a maximálna 254 cm

Než som vôbec mohol pustit' Netflix a otestovat' správne farby na vlasoch amerického Wiedzmina, bolo nutné vyskúšat', či táto "premietačka" zvládne aj extrémne uhly prenosu. Dal som ju teda úplne z uhla a pomocou slušne reagujúceho rozhrania skúšal vyrovnat' skosený obraz na stene spálne. Za cenu tretinového zmenšenia uhlopriečky sa mi nakoniec podarilo dosiahnut' úplnej roviny, čo je určite dobrá správa pre každého, kto doma nemá práve ideálne rozloženie nábytku a s inštaláciou niečoho podobného by potreboval nejakú tú asistenciu. Mimochodom, na spodnej hrane šasi sa nachádzajú aj mechanické nožičky s možnost'ou vysunutia alebo naopak, ktoré dopĺňajú predný zdvih pomocou malého ramena. V prvom odseku som jemne naznačil istú cenovú dostupnost', čo vám možno nepríde za správne, ak dodám, že ViewSonic predáva M2 v cene cca 700 Eur.

Dôvodom však nie je fakt, že by si chceli nechat' zaplatit' len za svoje inak originálne logo (kam uletel ten kolibrík?), ale dôvodom je ovel'a väčšia trvácnost' LED lampy a zároveň aj vstavaný reproduktor s certifikáciou Harman / Kardon. K tomu si pripíšte absolútne tichú prevádzku, kde počas sledovania trojhodinového filmu nemusíte trpiet' rachot porovnatel'ný s plne vyt'aženou mrazničkou vyrobenou pred dvadsiatimi rokmi, ktorú niekto naplnil výrobkami od Family Frost. Schválne, komu z vás sa teraz v hlave rozoznela tá otravná zvučka?

Android to zvládne, síce s odranými ušami, ale zvládne

Celý hardvér beží na základe Androidu, čím sa jednak vytráca chut' vyškriabat' si oči vždy, ked' do neho zasuniete bežný USB disk (v drvivej väčšine prípadov prehral obsah na prvú dobrú), ale hlavne sa tým otvára vel'a možností prepojenia s inými zariadeniami. Okrem vstupu určeného pre microSD karty, HDMI a USB-C prípojky je možné tento projektor spárovat' aj s externými reproduktormi, a to prostredníctvom Bluetooth technológie.

Skúšal som napríklad zaujímavú kombináciu s jedným z toho času testovaných notebookov a pomocou spomínaného USB prepojenia som si zrkadlil obraz z počítača priamo na stenu. Aby som ale v tomto texte len nechválil, nie že by na to po väčšinu času nebol dôvod, tak dost' podivne na mňa pôsobil celý systém st'ahovania aplikácií, ako aj ich jednotlivý chod.

V menu jednak nenájdete ani jednu službu patriacu pod Google (ak nepočítam hlasového asistenta, ktorému sekunduje aj konkurenčná Alexa), čo by možno nebol až taký problém, ak by jednotlivé aplikácie nebežali každá pod iným nastavením.

Vôbec som nepochopil, prečo rozhranie u Netflixu vyzerá ako apka určená pre mobilný telefón alebo tablet a rovnako tak prečo nejdú niektoré aplikácie ovládat' pomocou dodávaného príslušenstva. Spoliehat' sa v tomto smere na hlasové povely neberiem ako praktickú pomoc, ked'že nie každý konzument si niečo takéto dokáže vôbec sprevádzkovat' a nastavit'.

Prvý krok do neznáma?

Môj vôbec len druhý projektor, ktorý som mal tú možnost' podrobit' pre niekoho možno svojskému testu, z toho celého vychádza skutočne obstojne. Ide o výrobok vhodný primárne do domácnosti, kde ho môžete pokojne presúvat' medzi detskou izbou alebo obývačkou tak, aby vám v tom pre vás ideálnom čase poskytol obrazovo kvalitný náhl'ad do sveta filmovej, seriálovej alebo pokojne aj hernej zábavy (tu by som pochopitel'ne ostal jemne zdržanlivým, ked'že dnešné game štandardy už dávno atakujú 4K). S hranicou svietivosti vám pri 500 lm dokáže výborne poslúžit' síce hlavne v tmavšom prostredí, avšak výsledná kvalita obrazu ako takého je nad očakávania dobrá. Trochu menej chápem funkciu podpory HDR, ktorá v skutočnosti obraz skôr zhoršila, než by mu naopak dodala potrebný efekt, aký sa s touto skratkou bežne spája, každopádne aj cez skutočnost', že ide v úvodzovkách len o Full HD projektor, som s prezentáciou premietanou na obyčajnú stenu bol viac než len spokojný. Variabilita nastavenia, absolútne tichý chod aj pri plnom vyt'ažení, dlhá životnost' LED lampy, automatické zaostrenie, výborne znejúce vstavené reproduktory a jednoduchá konektivita počas spúšt'ania súborov - to všetko obhajuje finálnu cenovkou, s akou sa M2 v súčasnosti vyhrieva na pultoch obchodov.

Verdikt

Všestranný a kvalitne spracovaný projektor.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	**Cena s DPH:**
ViewSonic	700€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Zle optimalizované aplikácie
+ LED lampa	
+ Konektivita	
+ Reproduktory	
+ Tichý chod	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

G-Drive mobile Pro SSD

EXTRÉMNE RÝCHLY EXTERNÝ DISK PRE MODERNÉ NOTEBOOKY A POČÍTAČE

Svet externých diskov je aj po dlhých rokoch stále zaujímavý, pričom mu vôbec neuškodilo neustále zvyšovanie základnej kapacity notebookov. Je jedno, aký vel'ký disk má váš notebook alebo počítač, skôr či neskôr narazíte na jeho limity, hlavne pokial' sa venujete práci s multimédiami alebo s vel'kým množstvom dát. Ked' k tomu ešte pripočítame občasnú nutnost' ich presunu, externý disk je stále zaujímavou vol'bou.

Zatial' čo bežný používatel' nemusí väčšinou riešit' rôzne parametre a funkcie, pri externom disku ako pri pracovnej pomôcke sú nároky v mnohých smeroch odlišné. Práve pre tento typ zákazníkov je určený model G-Drive mobile Pro SSD, patriaci do portfólia SanDisk Professional.

Je to profesionálny externý disk s flash pamät'ou, v odolnom obale a s extrémne vysokými rýchlost'ami pre prácu s údajmi.

Tá rýchlost'!

Kúpit' si dnes externý pevný disk nie je drahá záležitost', presnejšie ten najlacnejší si kúpite už za menej ako 30 eur. Samozrejme nemôžete od neho očakávat' zvýšenú odolnost', úchvatný dizajn a ani vysoký výkon. Navyše v tejto cenovej kategórii výrobcovia ponúkajú len mechanické disky, od ktorých sme si už postupne odvykli. Z označenia G-Drive mobile Pro SSD vám zrejme bude jasné, že nami testovaný model má namiesto rotujúcich platní flash pamät'.

Aby sme objasnili jeho rodokmeň, tak produkty G-Technology teraz patria do novej série SanDisk Professional spoločnosti Western Digital. G-Drive mobile Pro SSD preto nie je vhodným riešením, ak hl'adáte len klasické dátové úložisko, na to je aj pomerne drahý. Svoje možnosti vám ukáže až pri správnom scenári, čo je práca s vel'kým objemom dát alebo pri rýchlych prenosoch. Je teda doplnkom k disku vášho notebooku alebo počítača, ked'že ponúka vel'mi vysoké prenosové rýchlosti.

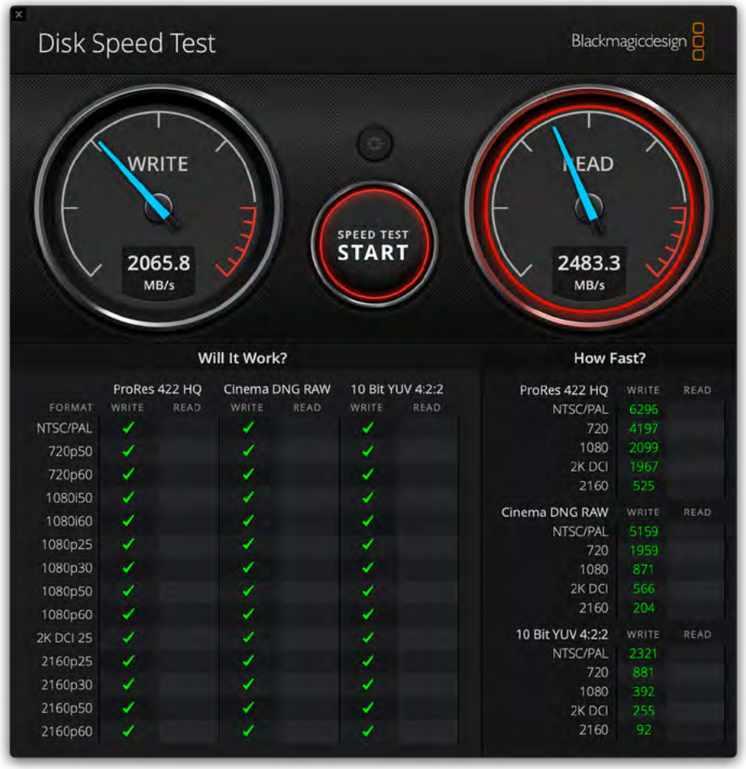
Tam, kde vám klasický disk zvládne prenášat' s rýchlost'ou maximálne 100 MB/s, prichádza G-Drive s rozhraním Thunderbolt 3 a NVMe radičom. Výrobcom sl'ubované maximum je 2,8 GB/s pri čítaní a 2,4 GB/s pri zápise. Tu sa na chvíl'u zastavíme, ked'že pre tieto hodnoty sú teoretickým maximom a ich dosiahnutie bude závisiet' aj od zariadenia, ku ktorému disk pripojíte a ako ho pripojíte. S moderným notebookom a dodávaným káblom by ste nemali mat' problém sa k tejto hranici priblížit', či už s novými MacBook Pro, alebo akýmkol'vek Windows notebookom.

My sme disk testovali s najnovším MacBook Pro M1, kde jeho použitie aj dáva zmysel.

Integrované úložisko s kapacitou 256 GB si svojpomocne nerozšírime a práve rýchly externý disk je jeho rovnako rýchlym rozšírením. Pri našich testoch sme namerali skoro 2,5 GB/s pre čítanie a 2,1 GB/s pre zápis, čo je o trochu menej ako deklarované maximum. Použit' ho môžete aj s Windows notebookmi, aj ked' pri nich sa nevyhnete inštalácii doplnkového systému. Disk je totiž optimalizovaný pre HFS+ súborový systém, vd'aka čomu ponúka bezproblémové použitie práve pri notebookoch od Apple.

Aký máte rozpočet?

Dizajn tohto disku je adekvátny svojej cene, nepôsobí lacno a ani pri ňom neboli použité lacné materiály. Aj preto vydrží pád z výšky až troch metrov a môžete naň položit' veci s hmotnost'ou až 450 kilogramov. Teoreticky by mal prežit' aj pod kolesom osobného automobilu, čo je však dost' nepravdepodobná situácia. Disk je dostupný v dvoch kapacitách, 500 GB, 1 TB a 2 TB. My sme testovali tú najmenšiu, pri ktorej cena atakuje hranicu 300 eur.



To rozhodne nie je málo, ale za kvalitu a rýchlost' sa platí. Životnost' výrobca udáva na hodnote 300 TBW, čo by malo stačit' aj pre náročných používatel'ov, ktorí budú pravidelne zapisovat' vel'ký objem dát. Hoci vás koncovka kábla môže zmiast', funguje len s portami podporujúcimi Thunderbolt 3, klasické USB C vám v tomto prípade nepomôže.

Tá rýchlost' prenosu je návyková, disk totiž dokážete zaplnit' za menej ako štyri minúty. Môžete mat' na ňom uloženú kompletnú knižnicu fotografií v RAW formáte či zdrojové dáta k filmu a pri práci s nimi nepocítite žiadne spomalenie. Navyše aj po hodine úpravy fotografií sa disk neprehrieval, pričom sme ho testovali počas nepríjemných horúčav.

Pre majitel'ov moderných výkonných notebookov je tento disk skvelým pracovným nástrojom, navyše ak pravidelne pracujú s množstvom vel'kých súborov. V dobe 4K a 8K video obsahu sú požiadavky na kapacitu vysoké a lacný disk vám ich nevyrieši. Okrem kapacity totiž potrebujete aj adekvátny výkon, aby ste disk nemuseli využívat' len na zálohovanie. G-Drive mobile Pro SSD bude možno aj výrazne výkonnejší ako disk, ktorý máte vo svojom notebooku.

Hodnotenie

Toto nie je bežný externý disk k notebooku alebo počítaču, toto je pracovná pomôcka pre profesionálov zo série SanDisk Professional. Má ochranu pred nečakaným pádom, odolá prachu, škrabancom a prežije aj tlak 450 kilogramov – má jednoducho všetko. K tomu pridáva ešte aj extrémnu rýchlost', vhodnú hlavne na prácu s vel'kými multimediálnymi súbormi. Cena nie je práve nízka, ale za výkon sa platí, hlavne pri profesionálnych produktoch.

Matúš Paculík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	**Cena s DPH:**
SanDisk	280€

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia a dizajn	- vysoká cena
+ rýchlost' prenosu	- bez hardvérového šifrovania
+ plná podpora MacOS	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

ViewSonic Elite XG270QC

BALZAM PRE OČI A PEŇAŽENKU

Sú spoločnosti, u ktorých sa začínam usmievať ešte skôr, než by to niekto dokázal poznať 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 opäť niečím príjemne prekvapí. Takouto značkou je rozhodne aj známa továreň na spoľahlivé herné monitory s názvom ViewSonic, ktorá len nedávno aktualizovala svoju ponuku zobrazovacej techniky radu Elite a za skratkou XG270QC ukryla malý veľký poklad. Pokiaľ sa snažíte bedlivo sledovať vývoj monitorov na súčasnej scéne, určite ste schopní vyvodiť prednosti panelu so 4K rozlíšením pred QHD, či nebodaj klasickým Full HD. Do istoty zavedených pojmov sa však dnes už naplno mieša dôležitosť obrazoviek schopných prezentovať 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 očariť a vyvolať onen úsmev už len pri pohľade 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 dodať, že toto všetko môžete mať doma len za sumu necelých päťsto eur, čo je s ohľadom na vyššie vymenované fakty priam neuveriteľné.

Novinka od ViewSonic, ktorá zďaleka 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 pochopiteľne 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 ponárať do nezabudnuteľných zážitkov v hrách alebo topiť v nemilosrdnom tempe pracovného procesu – voľba je na vás. Keď už spomínam celkové balenie, bolo by vhodné spomenúť aj ďalšie poznatky z

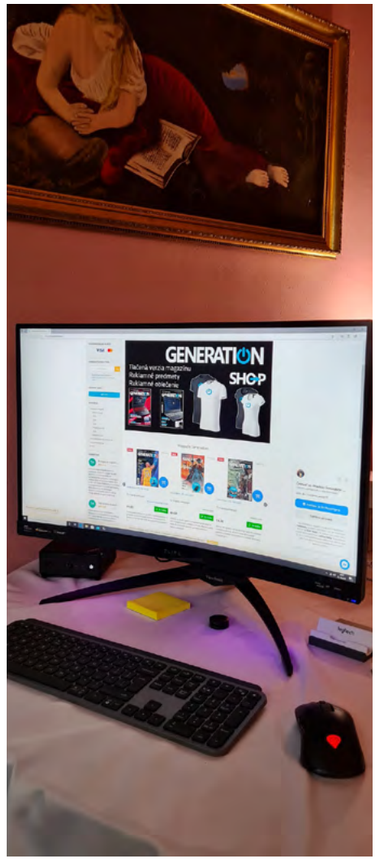
nezabudnuteľného dobrodružstva v krajine papiera a molitanovej peny. ViewSonic, tak ako aj vo zvyšku portfólia svojich výrobkov, opäť siahol po netradičnom dizajne samotného stojanu. Ide o kovové nohy bez ostrých hrán, ktorých predná časť dosahuje až za hranu obrazovky a o ktoré sa jednoduchou skrutkou pripevňuje aj samotné posuvné rameno. Panel ako taký k nemu pripnete jednoduchým mechanizmom s automatickým uzamknutím proti nechcenému vypadnutiu a keďže monitor je možné uchytiť aj o stenu, určite vás poteší integrácia VESA štandardu. Plastové telo monitoru síce môže pôsobiť 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, keď už spomínam sedenie, vďaka 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 nájsť ideálne miesto, kde tento dvadsaťsedem palcový a jemne zakrivený monitor umiestníte a rovnako sa tak aj zmierite s menším nedostatkom, keďže stojan vám neumožňuje obrazovku otočiť do vertikálnej polohy, teda, ako to ja nazývam, na biznis. Celkové schopnosti stojanu siahajú do tradičného posunu hore a dole s náklonom v dvadsaťpäť stupňovom uhle, čo je na hranie určite maximálne dostačujúce.

RGB

Celkový dizajn monitora beriem osobne ako uspokojivý, aj keď by som si asi vedel predstaviť možno o trocha tenšie vyhotovenie plastového šasi hlavného panelu. Čo sa mi však pozdávalo, a niekto to môže pochopiteľne brať za samozrejmosť, bola možnosť vkusného usporiadania kabeláže pomocou výrezu v stojane a špeciálna klapka určená na tenší kábel zasadená do spodnej hrany celého monitora. Keď už si takto spoločne takpovediac vykrúcame krky, aby sme pre zobrazovanie, ktoré už poznáte tradične pod skratkami ako FPS, MOBA alebo Battle Royale – v tomto smere opäť žiadna novinka. Čo už ale za nejakú novinku považovať môžeme, je hneď 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 opäť tu pravdepodobne hľadám zámerne aspoň ono minimum kritiky, aby som vo finále mohol povedať niečo v tom zmysle, že nič nie je dokonalé. Nasleduje menší part pre menej skúsených

spočítali všetky tie vstupy v zmysle konektivity, určite je vhodné spomenúť dva svetelné RGB pásy, ktoré autori umiestnili priamo na spodnú hranu. Ich funkcia, okrem navodenia tej správnej atmosféry v priestore, je aj praktická, keďže si takto môžete aj v totálnej tme nahmatať 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 prispôsobovať 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 pochopiteľne v prvom rade určený na gaming a s touto skutočnosťou sa spája aj desiatka špeciálnych prednastavených modusov

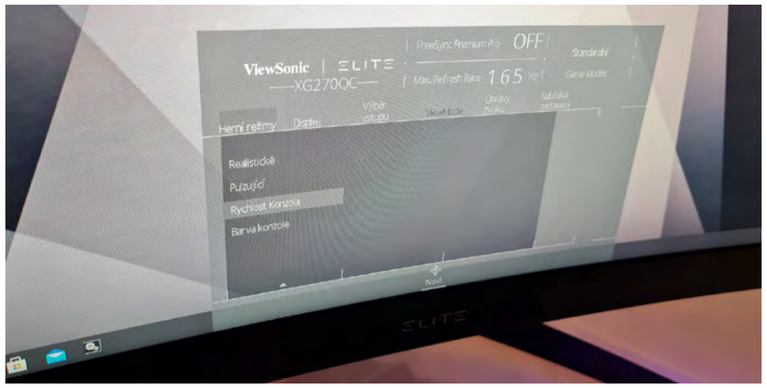


užívatel'ov. Tol'ko prepieraný softvér vám je schopný kalibrovat' obraz v rôznych stupňoch zadania a aj keby ste presne nevedeli, čo znamená napríklad funkcia PureXP (redukcia rozmazávania), stačí všetko nechat' na továrenské nastavenie a prípadnú neprirodzenost' eliminovat' tradičným štýlom pokus a 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
+ Zakrivený VA panel
+ Cena
+ Zvuk
+ Možnosti

- Nič

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Natec Octopus

ULTRATICHÝ SET DO KANCELÁRIE

Natec je pomerne známou spoločnosťou pôsobiacou na trhu od roku 2007. Ich hlavným zameraním je výroba počítačových periférií určených najmä do kancelárií, pretože disponujú svojou jednoduchosťou, elegantnosťou a najmä nízkou cenou. Väčšina z ich zariadení sú väčšinou kompaktnejšie, často využívajúce bezdrôtové technológie, a teda vám nebudú prekážať na stole žiadne káble a ušetríte viac miesta. V dnešnej recenzii sa pozrieme na set bezdrôtovej klávesnice a myši pod spoločným názvom Octopus.

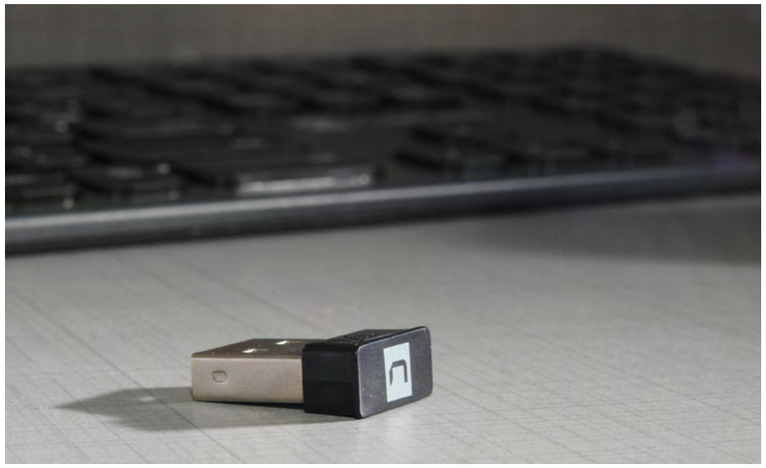
Prvý dojem

Po otvorení krabice, v ktorej som našiel používateľský manuál a set klávesnice s myšou, som mal možnosť si prehliadnuť celý produkt.

Asi najzaujímavejšími aspektmi tohto setu sú príjemná vyladenosť farieb a ultratiché stláčanie kláves na klávesnici a tlačidiel na myši. Oba produkty ma ale ničím zvláštnym neprekvapili, no taktiež ani neurazili.

Spracovanie

Obe periférie sú vyrobené z tvrdeného plastu, ktorý pri klávesnici pôsobí celkom kvalitne, pevne a najmä príjemne na dotyk, no pri myši som takéto pocity nenadobúdal, hlavne preto, že plasty mierne škrípali, boli pocitovo mäkkšie a jednoducho nepôsobili prémiovo. Celkovú kvalitu spracovania by som teda zhodnotil ako priemernú. Z hľadiska dizajnu ide o veľmi elegantný a jednoducho pôsobiaci set vhodný najmä do



kancelárií, no taktiež na akékoľvek použitie okrem hrania hier. Natec pre istotu stavil na zaužívané a populárne vzory, jednoduchú a pohodlne pôsobiacu klávesnicu, malý USB prijímač slúžiaci na pripojenie k počítaču a dizajn, ktorý príjemne doladíte k stolu, na ktorom chcete mať čo najmenej vecí, ktoré by nemali zaberať veľa miesta.

Používanie

Moje skúsenosti s používaním oboch zariadení sú aj pozitívne a aj negatívne. Čo sa týka myši, hlavnou nepríjemnosťou bolo až príliš tiché stláčanie tlačidiel, ktoré spolu s pocitom zo stlačenia vyvolávalo veľmi lacný a nepríjemný pocit.

Taktiež nechápem, prečo sa snažia ztíšiť len hlavné tlačidlá, a keď som stlačil skrolovacie koliesko, zaznelo naozaj nahlas. Inak nemám asi nič, čo by som mohol týkajúc sa myši vytknúť, odozva bola vzhľadom na pomerne lacnú bezdrôtovú myš priemerná, skrolovacie koliesko fungovalo fajn, snímač bol celkom presný a tlačidlo nastavenia DPI skvelo plnilo svoj účel.

Príjemne tichú nízkoprofilovú klávesnicu vidíme najmä pri notebookoch, no Natec ju z mne nejasného dôvodu použil aj pri zhotovovaní tohto setu. Osobne nie som fanúšikom typických notebokových klávesníc, no táto sa mi používala celkom pohodlne, nemal som k nej žiadne výhrady, až kým som nezačal písať túto recenziu. Už po prvých napísaných slovách som si všimol dosť nepríjemnú vec. Keďže klávesnica je nízkoprofilová, znamená to aj, že aktivačný bod jednotlivých kláves je omnoho bližšie, a teda sa môže stať, najmä pri nekvalitnejších modeloch, že stlačené tlačidlo sa zachytí dvakrát, čo pri písaní znamená dvojité písmená všade, kam sa pozriete.

Osobne som to považoval za veľkú nepríjemnosť, no po pár hodinách používania klávesnice som si na to zvykol a nejak som prispôsobil svoj štýl písania tomu, aby som sa do podobných situácií nedostával. Nič to však nemení na tom, že ide prakticky o notebookovú klávesnicu v podobe klasickej bezdrôtovej klávesnice, čiže ak vám písanie na notebooku nie je príjemné, s veľkou pravdepodobnosťou vám nabude príjemné ani písanie na tomto zariadení. Na záver by som rád spomenul napájanie oboch produktov, ktoré pri klávesnici prebieha prostredníctvom dvoch malých AAA batérií a pri myši jednou veľkou AA tužkovou batériou.

Záverečné hodnotenie

V žiadnom prípade nechcem, aby ste si mysleli, že tento produkt je zlý a nevhodný na použitie. Len sa snažím konštatovať, že cieľová skupina, ktorú volí tento produkt, patrí najskôr do kancelárskej sféry, najmä do jednoduchých a praktických setupov a pre nenáročných zákazníkov, ktorým nerobí problém nízkoprofilová klávesnica a jednoduchá myš. Za cenu približne 40 eur si tak doprajete zaujímavý set, ktorý by som vo svojej cenovej kategórii zaradil k priemeru.

Matúš Kuriľak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Natec	40€

PLUSY A MÍNUSY:

- \+ kvalita spracovania klávesnice
- \+ tiché tlačidlá na klávesnici
- \+ dizajn oboch periféerií
- \- tlačidlá myši
- \- zdvojené písmená na klávesnici

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
HARDWARE

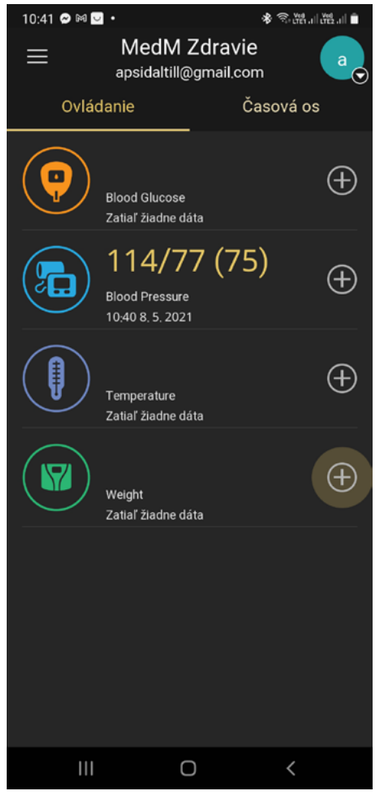
TrueLife Pulse BT

PODĽA TOHTO PRÍSTROJA STÁLE ŽIJEM

Aj cez skutočnosť, že som bol od svojho útleho veku vychovávaný v akejsi krest'anskej hierarchii, sotva by ste dnes u mňa našli čo i len snahu obhajovat' vieru v čokol'vek konkrétne. Nie, za tie roky lemované dospievaním a z vel'kej časti hlavne životnými skúsenost'ami som sa naučil verit' maximálne tak v chaos a náhodu, do ktorých sme čoby na istý čas žijúce bytosti uvrhnutí, nech už sa nám to páči alebo nie. Preto beriem na vedomie, ak sa trocha pozastavíte nad faktom, že sa vám tu v nasledujúcom texte budem snažit' opísat' moje názory ohl'adom tlakomeru na pažu, čiže výhradne medicínskej pomôcky. Skutočnost' je však taká, že pod tlakom chaosu a náhody som v čase komunikácie s distribútorom firmy TrueLife prežíval istý záchvev strachu o vlastné zdravie. Náhoda jednoducho chcela, aby som sa cítil v ohrození, a preto zároveň kývol na test produktu, ktorý čiastočne dokáže nejedno ohrozenie monitorovat'. Dnes už mi je lepšie, samozrejme som navštívil svojho praktického lekára a absolvoval niekol'ko komplexných testov, ale bol to súčasne aj daný tlakomer s prívlastkom Pulse BT, ktorý mi v kritickej rovine pomohol si overit', či ešte žijem, alebo je čas si nachystat' papierové topánky.

Odpustite mi jemnú fabuláciu v úvode, humor totižto k chaosu patrí a pod'me sa spoločne pozriet' na to, čo vlastne daný výrobok dokáže.

Strážit' si svoj krvný tlak a súčasne uchovávat' dáta o nazbieraných údajoch, to je asi dennodenná rutina našich



starších spoluobčanov, avšak nie je nič zlé na tom mat' doma práve niečo také ako TrueLife Pulse BT, minimálne pre prípad náhleho zhoršenia zdravotného stavu niekoho z vašej rodiny a návštevy. Daný digitálny tlakomer v hodnote cca 90 eur vám v balení ponúka odnímatel'nú manžetu s jednoduchým návodom na jej aplikáciu, ako aj sadu alkalických batérií (v dnešnej dobe unikum).

Kto by nechcel dokupovat' baterky, môže siahnut' po klasickom DC adaptéri, avšak ten sa v základnom balení nanešt'astie už nenachádza. Pri opise dizajnu tlakomeru ako takého musím dozaista začat' priam obrovským 6,5 palcovým displejom, kde sa vám zobrazujú aktuálne informácie počas merania, ako aj uložené dáta.

Tlakomer vyzerá robustne a dokáže súčasne uchovat' údaje pre dve osoby s tým, že za každú jednu je schopný archivovat' 480 meraní. Prepnutie medzi prvou a druhou osobou neprebieha digitálnou formou, ale slúži na to špeciálny a dostatočne vel'ký prepínač v dolnej časti tela. Toto ocenia hlavne technologicky menej zdatní konzumenti, ktorým tak stačí len zvolit' osobu jedna alebo osobu dva, následne nasadit' manžetu a stlačit' hlavný spínač.

O všetko ostatné sa postará automatika, a to od natlakovania cez zmeranie až po vypustenie vzduchu z manžety. Dokonca tu nájdete aj snímač pohybu, vd'aka ktorému vám systém odporučí zopakovat' meranie, ak došlo k nechcenému trhnutiu pažou alebo d'alším neželaným pohybom.

WHO graf rizika

Ten, kto je v oblasti posúdenia výšky krvného tlaku skôr laikom, určite docení názornú pomôcku v podobe farebnej stupnice na grafe svetovej zdravotníckej organizácie. Tá na základe vami zvoleného profilu jasne naznačí, či by ste nemali v najbližšej dobe navštívit' svojho lekára, ked'že váš tlak a rovnako meraný srdečný rytmus spadá do kritickej hladiny. Páčilo sa mi, že systém berie vždy do úvahy predošlé dve merania a spolu s tým aktuálnym ponúka aj akýsi priemer – čo si budeme nahovárat', sú situácie, kedy ani technika nevie posúdit', či práve pijete červené víno alebo kávu. To, čo odlišuje tento tlakomer od mnohých jeho technicky menej zdatných kolegov, je určite Bluetooth konektivita.

Akonáhle si do svojho mobilného telefónu alebo tabletu nainštalujete aplikáciu MedM Health, nastáva významný progres s už spomínaným zhromažd'ovaním dát a ich d'alším šírením.

Chápem, že naši starkí a starké budú sotva vediet' pomocou smartfónu preniest' údaje z meraní rovno do rúk ich ošetrujúceho lekára, avšak s pomocou mladších to určite zvládnu a aj táto funkcia je u uvedenej aplikácie možná – nechcem samozrejme nikoho podceňovat', hovorím o tých vyložene starších ročníkoch. Aplikácia je pochopitel'ne úplne zadarmo a funguje prekvapivo dobre.

Ponúka niekol'ko dôležitých funkcií a pomocou výpočtu priemeruje vývoj tlaku na jednoduchej grafickej krivke. Prenos dát z tlakomera do aplikácie je vykonaný okamžite ako sa manžeta po meraní vyfúkne a nie je preto nutné robit' niečo manuálne alebo nebodaj čakat' pár minút na samotný prenos.

Nikdy by som nepovedal, že ten zoznam možných nastavení tlakomeru bude tak pestrý. Čo tu máme d'alej? Možnost' nastavenia pripomenutí na nové merania alebo automatickú deaktiváciu pre šetrenie batérie.

V prípade, ak v súčasnosti hl'adáte do rodiny, možno ako darček pre rodičov či starých rodičov, digitálny tlakomer s obrovskou škálou funkcií, firma TrueLife sa v súvislosti s týmto výrobkom môže oháňat' aj certifikátom klinickej presnosti podl'a nárokov WHO. Ide o kompaktné zariadenie vybavené praktickým prenosným puzdrom a obrovským LCD panelom, aký uvidia aj zrakovo slabší užívatelia, ktoré pokryje dve osoby súčasne. Strážit' si svoje zdravie je v dnešnej dobe o to viac dôležitejšie a prevencia tu ide ruka v ruke so spol'ahlivou a dostupnou technikou. Určite pochopíte, že testovat' takto špecifický produkt bolo pre mňa takým vzrušením, až som si z toho musel zmerat' tlak.

Verdikt

Spol'ahlivý a kompaktný výrobok plný zaujímavých funkcií.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	**Cena s DPH:**
TrueLife	90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ BT	- Nič
+ Obsah balenia	
+ Odolnost'	
+ LCD panel	
+ Pred dve osoby	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

ROG Zephyrus S17 - GX703

POKROK BEZ DANE?

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

Každá jedna firma zaoberajúca sa vývojom počítačového hardvéru sa snaží do značnej miery odlíšiť od konkurencie. Za touto ich snahou je, pochopiteľne a v prvom rade, profit a túžba byť na vrchole štatistík týkajúcich sa predaja, ale súčasne aj túžba vytvoriť ikonický produkt, na ktorý história nikdy nezabudne. Aj keď takéto vety môžu znieť až príliš pokrokovo a atraktívne, realita pri prezeraní jednotlivých produktov vás cez to všetko zrazí na zem a nenechá snívať – samozrejme, česť výnimkám. Vezmime si taký segment herných notebookov, ktorý síce za poslednú dekádu prešiel obrovský kus cesty, vo finále sa však mnohé herné mašinky schopné prenosu neraz podobajú ako vajce vajcu. Inžinieri pracujú podľa jednej šablóny s minimálnymi zmenami šasi a ich primárnym cieľom je jednoduchá obmena procesorov a grafických kariet bez toho, aby museli v ďalšom modeli výrazne prekopávať princíp chladenia, alebo krutým spôsobom meniť inú zavedenú konvenciu. Aby ste mi rozumeli, chápem, prečo je to takto, a rovnako rešpektujem túžbu obhádzať drvivú väčšinu herných laptopov blikajúcimi RGB svetielkami, len aby to na Instagrame blikalo ako na kolotočoch za dedinou počas majálesu. Osobne by som však rád videl o niečo viac experimentov a fúzií medzi umením za hranicami bežného a predvídateľného dizajnu, ktoré ale, pochopiteľne, nepotlačí potrebnú funkčnosť a spoľahlivosť. Som rád, že do tohto malého percenta vyššie uvedených výnimiek spadá aj spoločnosť Asus, keďže jej najnovší model radu ROG Zephyrus po skutočne dlhej dobe prináša poriadnu dávku novátorstva, aj keď s prímesou vykrádania samého seba.

Web kamera nesmie absentovať

Dnes sa spoločne porozprávame o sedemnásťpalcovom, výhradne hernom zariadení s kódovým označením GX703. Tento stroj sa už na prvý pohľad nechce nechať utopiť v mori kompromisov, len aby padol svetový rekord v proporciách (pozdravujem istú nemenovanú, freneticky blikajúcu spoločnosť, ktorej výrobky sa kazia rýchlo ako mlieko na parapete počas letného dňa).

Nechcem však tvrdiť, že sekcia ROG v tomto ohľade nemá za sebou tiež niekoľko možno zbytočných pokusov o výrazné stenčovanie a podobne, každopádne, práve mnou aktuálne recenzovaný produkt ide úplne inou cestou. Stačí ho len chytiť do ruky, potážkať, otvoriť a nechať myšlienky, nech vyplávajú na povrch. Medzi prvými z nich budú spomienky na Zephyrus Duo či prípadne do herného segmentu nezaradený ZenBook Duo. Systém dvojitej obrazovky, kde sa druhá po vyklopení hlavného veka vysúva zároveň s pohybom pántov, už určite dobre poznáte aj vďaka mojim nespočetným testom, avšak tento patent si nový notebook ROG prepožičal s úplne iným cieľom.

Nedvíha sa tu totiž žiadna dotyková obrazovka, ale priamo klávesnica. Daný spôsob využitia spomínaného patentu duality obrazoviek ma doslova ohromil a ešte než som vôbec položil, nutné povedať, že trocha nesmelo, ukazovák na hlavný spínač s dobre fungujúcou čítačkou odtlačku prstu, začal som si v mysli predstavovať, ako dobre sa na niečom takomto bude vlastne písať. Skôr než vám poviem viac ku klávesnici, za týmto originálnym nápadom sa skrýva rovnako dôležitý aspekt chladenia.

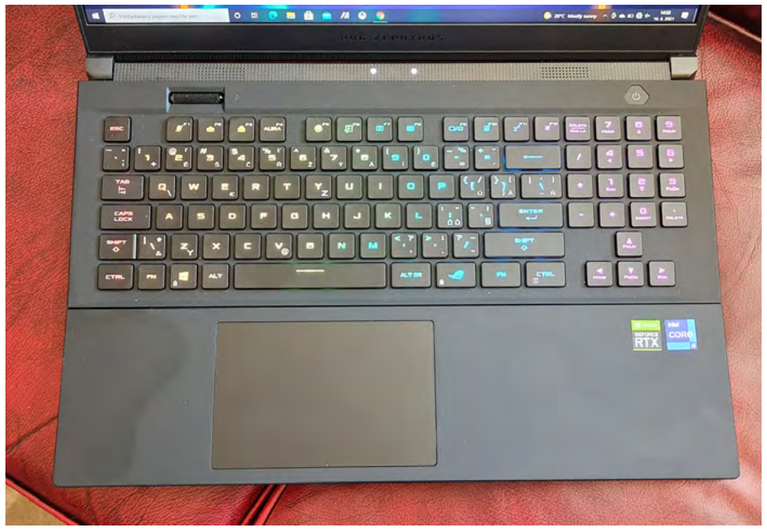
Samotný patent zdvihu umožňuje spod klávesnice nasávať svieži vzduch (za predpokladu, že nebývate blízko čističky) a akonáhle prejde dômyselným potrubím chladenia, je vyvádzaný zadnou hranou preč. Geniálne je to, predovšetkým, vďaka odizolovaniu klávesnice od tepla, čo hráči určite docenia počas horúcich letných seáns po boku svojho obľúbeného projektu.

Výkon čo vám zroluje ponožky

Úplne nový Zephyrus S17 dostal vo svojej vyššej výbave procesor Intel Core i9 a grafickú kartu NVIDIA GeForce RTX 3080 – za túto kartu by v súčasnosti pár ľudí dokázalo vyviesť nejednu bizarnú šialenosť, len aby ju mohli držať v rukách. Nesmiem ešte zabudnúť na 16 GB operačnej pamäte DDR priamo na doske, k tomu 16 GB DIMM, 1 TB SSD a to všetko pekne uložené do dvoch centimetrov vysokého spodku zariadenia. Vonkajší dizajn sa nesie plus-mínus na rovnakej vlne ako staršie verzie daného radu, aj keď pozornému oku určite neuniknú menšie detaily okolo vzoru vrchného veka – to inak otvoríte pomocou jedného prsta.

Čierna farba dodáva prístroju istú eleganciu a časti, ktoré sa neustále dotýkajú vášho tela, čiže ruky a dlane, dostali praktické pogumovanie. Telo vážiace takmer tri kilogramy je však aj mimo uvedenej gumy celokovové (zmes hliníku a horčíku), a preto je schopné zniesť aj drsnejšiu manipuláciu. Ak sa potom pozrieme na zoznam dostupných portov, určite je z čoho vyberať.

K dispozícii máme jeden kombinovaný audio vstup, jeden HDMI 2.0, 3 x USB 3.2, sólo pre Thunderbolt 4, a rovnako tak jeden USB-C druhej generácie. Ten, kto stále používa pamäťové médiá, či už pracuje s fotografiou alebo videom, určite docení možnosť zasunúť SD kartu do príslušnej čítačky a výrobca nezabudol ani na stále potrebný LAN port. To máme za sebou zoznam fyzických vstupov. Zbytok predstavuje Wi-Fi 6 a Bluetooth 5.0.



Dostačujúce reproduktory

Nechajme však vstupy a výstupy hlasu z Pražského metra a pod'me spät' ku klávesnici. Ak by ste sa ohl'adom uvedeného automatického zdvíhania obávali nejakých problémov v zmysle krehkosti, môžem vás hned' upokojit'. Celý systém pracuje ako dobre naolejovaná lokomotíva a všetky komponenty sú dostatočne tuhé. Jediné, na čo si ale musíte dávat' pozor, je skutočnost', aby ste si pri zatváraní notebooku nezabudli prst alebo kábel pod klávesnicou, inak by vás to mohlo pekne boliet'.

Samotné spínače v klávesnici sú však kapitolou samou o sebe. Vstupujeme do novej éry hrania na prenosných PC a ROG bude časom aj po boku vybranej konkurencie (jeden mimozemšt'an už sa v tomto ohl'ade pochlapil) stát' hrdo a s hlavou vztýčenou. Nový Zephyrus S17 síce stále neponúka plne mechanickú klávesnicu a ide o kombináciu optiky a mechaniky, cez to všetko je to však vel'ký progres voči štandardným modelom herných laptopov.

Celkové rozmery umožnili integrovat' trocha zmenšenú numerickú časť a v l'avom hornom rohu dokonca nájdete zaujímavo spracované mechanické koliesko na ovládanie mediálneho partu. Moje celkové dojmy z písania, ak dáme bokom bezproblémové hranie, pre ktoré bol tento produkt predovšetkým vytvorený, sú na pozitívnej vlne.

Reakcia spínačov je presná ako chirurgický rez a počas tvorby textu som aj na základe už uvedenej vel'kosti klávesnice dokázal íst' vpred s minimom opráv. Ak ste však u prenosných počítačov nemali možnost' vyskúšat' si takto koncipovanú klaviatúru, bude to pre vás možno jemný šok, aký sa ale dozaista skôr či neskôr vytratí – rozpíšete sa a bude dobre. Mimochodom, ROG Zephyrus S17 – GX703 ponúka, samozrejme, aj plnohodnotné RGB prvky

integrované práve do klávesnice, ktoré môžete regulovat' cez príslušnú aplikáciu.

Spol'ahlivý touchpad nepotrebuje komentár

Pod tenkým vekom je skrytá bud' 2K alebo 4K obrazovka, to už záleží na tom, kol'ko peňazí si vyčleníte na konečnú konfiguráciu (ani v jednom prípade nečakajte podporu dotykov). Mnou testovaný model ponúkal úplný strop možností, a tak som mal k dispozícii odozvu 3 ms a 120 Hz. Ak by ste však chceli dat' z pochopitel'ných dôvodov prednost' vyššej obnovovacej frekvencii, QHD IPS panel vám ponúka nárast až na, pre niekoho úplne zbytočných, 165 Hz. Rozprávat' sa o tom, ako na danej obrazovke vyzerali hry, filmy či seriály, by bolo asi úplne bezpredmetné, každopádne, mnou trénované oči boli z celej prezentácie panelu priam nadšené.

Výkonné črevá tohto zariadenia vám umožnia rozbehnút' tú najnovšiu AAA produkciu takmer bez kompromisov a práve spomínanýpanel celý zážitok len umocní. Pri opise grafickej karty sa patrí ešte uviest', že z troch dostupných konfigurácií ponúka každá jedna odlišnú GPU a po boku už spomínanej 3080 verzie máte možnost' vol'by medzi 3070 a 3060.

Dizajnérom sa navyše podarilo do tenkého šasi natlačit' dostatočne vel'ký akumulátor s výkonom 90 Wh, ktorý vás pri stredných nastaveniach dokáže podržat' pri hraní viac než päť hodín, a súčasne aj výborný systém v tomto článku už opisovaného chladenia. V základnom balení na vás čaká dvojica nabíjačiek, z ktorých jedna svojou vel'kost'ou spadá do kategórie cestovnej pomôcky (USB-C koncovka a 100 W) a druhá, naopak, ide klasickou cestou stavebnej tvárnice s typickým konektorom, to všetko pri výkone 280 W.

Počas testovania nového herného notebooku ROG Zephyrus S17 – GX703 som sa nemohol prestat' usmievat'. Ide o zariadenie schopné naplnit' očakávania hráčov a, na základe svojho výkonu, aj kreatívne zameraných l'udí.

Ak by som mal v jeho schopnostiach pátrat' po menších nedostatkoch, mohla by tam spadat' vyššia náchylnost' na odtlačky prstov u pogumovaných častí či nie práve dokonalá webkamera. To sú však stále len zanedbatel'né prekážky, ktoré by vám nemali bránit' počas výberu moderného herného náradia.

Verdikt

Vstupujeme do novej éry herných notebookov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	3 879€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- náchylnost' na odtlačky
+ výkon	
+ obrazovka	
+ klávesnica	
+ chladenie	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA HARDWARE

MSI GF65 Thin 10UE-098CZ

SKVELÝ VÝKON, KTORÝ EŠTE DLHÚ DOBU POSTAČÍ

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

Súčasný nedostatok komponentov na trhu stále viac a viac nahráva predajom tzv. „herných" notebookov. Netrpezliví hráči totiž momentálne vel'mi nemajú na výber. Ešte relatívne nedávno platilo, že vyskladat' si herné stolové PC je pomerom cena/výkon ovel'a výhodnejšie, ako zakúpit' si herný NB. Dnes je už ale situácia iná a aj ked' sa ešte stále o čosi viac oplatí kúpit' stolový PC, rozdiel medzi nimi sa markantne znížil.

MSI nám pravidelne prináša tie najlepšie (nielen) herné stroje a ani teraz to nie je inak. Model GF65 Thin s označením 10UE-098CZ disponuje napríklad procesorom Intel Core i5 zo série Comet Lake, 144 Hz matným IPS displejom, WiFi 6 adaptérom a, hlavne, grafikou RTX3060 od NVIDIA. Všetky jeho kladné, ale aj záporné stránky sme dôkladne zhodnotili a na nasledujúcich riadkoch vám ich trochu priblížime. Balenie produktu je na dnešnú dobu už štandardne jednoduché. Tenká krabica, ktorá obsahuje len samotný notebook, 180 W adaptér a základný manuál. Po odbalení nás okamžite dostala váha – vzhl'adom na „vnútornosti" je 1,86 kg naozaj vel'mi slušné číslo. Notebook ma krásny čierny dizajn s unikátnym jemným vzorom, pripomínajúcim vkusne poškriabaný kov. Vrchnú časť zdobí logo MSI Gaming, teda červený drak, a ich štandardné logo nájdeme pod displejom. Jednou zo zaujímavostí, ktorú sme si po otvorení stroja okamžite všimli, bola chýbajúca numerická klávesnica. Všeobecne klávesnici sa povenujeme o čosi neskôr.

Rozmermi 359 x 254 x 21.7 mm sa radí medzi štandardne vel'ké herné NB, ako už jeho prívlastok „Thin" napovedá, je tenší než bežné NB určené na hranie a na trhu nájdete minimum tenších strojov, než je práve testovaná GF65 Thin. Telo je vyrobené z kvalitného plastu kombinovaného s kovovými časťami, pánty nijako nevŕzgajú a pôsobia naozaj odolne. Na l'avej strane sa nachádza HDMI (4K @ 60 Hz) a vstup pre adaptér. Pravá strana obsahuje Kensington zámok, RJ45, 2 x USB 3.2 typ C, 2 x USB 3.2 typ A a kombinovaný audio/mic jack. Tento aspekt podl'a nás nie je vel'mi šťastne vyriešený. Keďže ešte stále množstvo hráčov preferuje káblové myši, chcelo by to aspoň jeden USB-A port na l'avej strane zariadenia. Momentálne totiž treba kábel od myši obtáčat' okolo NB vel'mi krkolomným spôsobom. Zadnú časť a takmer polovicu l'avej časti tvorí vetranie NB. Nad displejom sa už štandardne nachádza HD kamera (720p @ 30 fps).

Vrát'me sa teraz k vyššie spomínanej klávesnici. Klávesy sú vel'mi príjemné na dotyk a sú od seba v ideálnej vzdialenosti. Červeno-čierna kombinácia a podsvietenie dodávajú celému stroju ten správne

agresívny šmrnc. Absencia numerickej časti klávesnice nám nijako neprekážala, na hranie nie je potrebná a klávesy tak aspoň nie sú natlačené od jedného okraja na druhý. Písanie a hranie pôsobí prirodzenejším dojmom. Samozrejme, rozumieme, že niekomu by práve toto mohlo na tomto modeli prekážať.

Rozloženie klávesnice však nie je vyriešené úplne ideálne. Klávesa pre znaky „&" a „*", ktorá sa štandardne nachádza vedľa ľavého SHIFT-u, je teraz vedľa medzerníka a „function" klávesa sa nachádza len na pravej strane. Tu ale treba spomenúť, že inžinieri z MSI to zachránili tým, že klávesy pre základné funkcie, ako hlasitosť, jas či podsvietenie, dali na šípky a klávesy okolo nich, takže ich používanie nie je vôbec také ťažkopádne, ako sa na prvý pohľad zdalo. Okrem toho sú na netypickom mieste aj klávesy „home", „end", „page up" a „page down", ale ich používanie nám nerobilo žiadne problémy.

Prejdime na to najpodstatnejšie – parametre testovaného stroja. Notebook poháňa Intel Core i5 zo série Comet Lake s modelovým označením 10500H. Ide o 6-jadrový procesor s frekvenciou 2,50 GHz (s možnosťou „core boost" až 4,50 GHz), socketom 1440 FCBGA a 14 nm architektúrou.

Oba sloty pre pamäte RAM zaberajú 8 GB DDR4 pamäte s frekvenciou 1600 MHz od výrobcu Samsung. Treba spomenúť, že v rámci budúcich upgradov by sa viac hodila jedna 16 GB pamäť, ale nepovažujeme to vyslovene za problém. Dokonalý grafický zážitok zabezpečuje primárne grafická karta NVIDIA GeForce RTX3060 s 6GB GDDR6 pamäťou. Druhým, ale nie menej dôležitým aspektom, ktorý zabezpečuje už vyššie spomínaný grafický zážitok, je 144 Hz 15,6" matný IPS displej s rozlíšením 1920 x 1080. Notebook disponuje dvoma M2 slotmi, kde v jednom z nich sa nachádza 512 GB SSD s rozhraním NVMe PCIe 3. generácie. Veľkosť úložiska je v tomto prípade naozaj diskutabilná. Žijeme v dobe, ktorá praje nekonečným hrám, a teda to veľmi často nie je len o tom, že nainštalujem, prejdem a vymažem.

Momentálne sú v kurze rôzne športové hry, „Battle Royale", MOBA, online RPG či FPS/TPS žánre. Napríklad, kombinácia NBA 2K21, CoD: Modern Warfare, The Division 2 a Rocket League zaberú na disku takmer 300 GB. Pritom ide o hry, ku ktorým sa človek rád vráti, a dokola ich mazať a sťahovať nie je práve najšťastnejšie riešenie.

Pôvodne nám mal prísť na testovanie úplne iný stroj. Na poslednú chvíľu sa ale plány zmenili a dopadlo to ovľa lepšie, ako sme si mohli priať. Prišiel nám totiž takmer identický stroj, len s lepšou grafickou kartou a o trochu lepším procesorom ako jeden z našich súkromných notebookov.

Na internete dokáže človek nájsť obrovské kvantum benchmarkov a testov na konkrétne grafiky či procesory, no my sme dostali jedinečnú možnosť si to naživo porovnať. Intel Core i5 10500H verzus 10300H, Nvidia GeForce RTX3060 verzus GTX1660Ti, MSI GF65 Thin 10UE-098CZ verzus 10SDR-1056CZ, ale v neposlednom rade 1000 € verzus 1200 €. Dva veľmi podobné notebooky, ktoré primárne delí len grafická karta. Pri procesore závisí na tom, či konkrétna aplikácia dokáže využiť 6 jadier alebo len 4.

Relatívne náhodne sme vybrali zopár hier, ktoré sme otestovali a zároveň porovnali. Začali sme rovno s jednou z najnáročnejších hier, čo sa nárokov na HW týka – Call of Duty: Modern Warfare. Prvým, nie veľmi príjemným prekvapením bolo, keď nám aplikácia NVIDIA GeForce Experience odporúčala takmer identické nastavenia hry pre obidve grafiky. To sa, našťastie, v konečnom dôsledku ukázalo ako úplne irelevantné, hru sme nastavili na ultra grafické nastavenia a, veruže, dobre sme spravili.

Na výkonnejšom stroji si hra držala slušný priemer okolo 100 fps s občasnými poklesmi pri výbuchoch a iných podobne náročných situáciách. Na slabšom stroji to bolo priemerne necelých 70 fps a pri graficky náročnejších scénach to klesalo výraznejšie, až sme mali miestami pocit, že hra seká. RTX3060 bola teda oproti GTX1660ti takmer až o 40 % výkonnejšia, čo je naozaj slušný skok.

Ďalšími porovnávanými hrami boli Control a Need for Speed: Heat. Opäť raz sme nastavili grafické parametre na ultra a vyskúšali ich na oboch strojoch. Silnejšia karta to zvládala s priemerom tesne nad 70 fps a tá slabšia sa držala niekde medzi 40 a 45 fps. Populárne arkádové závody z dielne Ghost Games spadajúceho pod EA – Need for Speed: Heat si na 3060 držali relatívne stabilných 80 fps, na slabšej 1660ti to lietalo medzi 50 a 60 fps.

Kombinácia RTX3060 s i5 10500H ukázala, že dokáže oproti slabšiemu testovanému stroju poskytnúť miestami až o 70 % vyšší výkon pri cenovom rozdiele cca 25 %. Zároveň ale dvojica GTX1660ti a i5 10300H neostala zahanbená a len potvrdila, že aj na najvyšších detailoch zvládne udržať všetky najnovšie hry nad 30 fps a pri menších grafických kompromisoch pokojne aj stabilných 60 fps. Preto už ostáva na každom jednom z vás, či radšej investujete do lepšieho stroja, alebo sa uskromníte. Každopádne ale musíme spomenúť, že cenový rozdiel v overených slovenských obchodoch je len niečo okolo 200 €, takže za približne 25 % príplatok získate 40 až 70 % rozdiel vo výkone. Ak teda nemáte striktne ohraničený rozpočet, tak za redakciu jednoznačne odporúčame investovať a do notebooku s RTX3060 grafikou.

Posledný odstavec by sme radi venovali niekoľkým drobnostiam. Prvou je samotný fakt, že NB disponuje štandardom WiFi 6, a teda každý, kto má prístup ku kvalitnému internetovému pripojeniu a zároveň má router podporujúci tento štandard, sa môže tešiť na naozaj rýchle sťahovanie hier, súborov a aplikácií. Tou druhou je výdrž batérie. Výrobca udáva, že v ideálnych podmienkach vydrží na jedno nabitie notebook až 7 hodín.

Tými ideálnymi podmienkami ale asi mysleli 7 hodín pozerania na pracovnú plochu s najnižším jasom a vypnutou WiFi. Už len pri pozeraní filmu nedokázal NB vydržať ani dve hodiny. Samozrejme, rôznymi šetriacimi módmi by sa to dalo predĺžiť, ale to by už šlo na úkor kvality, či už videí alebo hier. Tento stroj teda určite nie je vhodný na používanie bez adaptéra, bez ohľadu na využitie.

Verdikt

MSI využilo situáciu s nedostatkom grafických kariet na výbornú a priniesli mimoriadne kvalitný a výkonný stroj za prijateľnú cenu. Materiálové spracovanie, ale aj nadštandardná HW výbava robia z tohto notebooku stroj na dlhé roky a o kvalitný herný zážitok sa tak nemusíte obávať. Menším nedostatok je relatívne malé úložisko, ale to sa dá v prípade potreby kedykoľvek vylepšiť.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	1 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pomer cena/výkon	- veľkosť úložiska
+ použité materiály a spracovanie	- výdrž batérie
+ dizajn	
+ 144 Hz displej	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Lenovo ThinkPad X1 Carbon Gen 8

TENKÝ KOLEGA

Sekcia tzv. ultrabookov by bola bez loga spoločnosti Lenovo výrazne ochudobnená. Ostatne, kto si dnes pri názve ThinkPad automaticky pred očami nevybaví typické dizajnové a z praktického pohľadu rozhodne užitočné skratky danej firmy? Do rodiny týchto výkonných (minimálne z pohľadu pracovných povinností) notebookov sa nedávno začlenil aj ThinkPad X1 Carbon Gen 8, ktorého celá filozofia sa krúti okolo podnikateľského zamerania v externých, ale, samozrejme, za istých okolností aj v interných podmienkach. K takémuto tvrdeniu ho oprávňuje predovšetkým vysoká odolnosť voči drsnejšej manipulácii, váha na hranici jedného kilogramu, slušná výdrž batérie, a, samozrejme, aj procesor schopný rozbehnúť viac než len kalkulačku a aplikáciu na meranie BMI indexu. Poďme sa však teraz spoločne pozrieť, čo všetko si pre nás firma Lenovo v tomto produkte nachystala a možno vás donútime začať uvažovať o rýchlej obmene vášho súčasného pracovného náradia.

Do redakcie nám predmetná a krásne vydezinfikovaná vzorka dorazila v slušnej konfigurácii s procesorom Intel Core i7 a integrovanou grafikou Intel UHD, to všetko v šasi identickom s predchádzajúcim modelom. V tomto ohľade by sme mohli hovoriť o akejsi stálici, ostatne, celá dizajnová stránka radu ThinkPad X1 Carbon sa počas obmeny menila tak minimálne, že netrénované oko pozorovateľa by mohlo nadobudnúť istého efektu dvojitého, ba až trojitého videnia. Tak či onak, ten aktuálny model napĺňa predovšetkým jasné očakávania a prináša so sebou istú spoľahlivosť a funkčnú eleganciu. Prvé, čo vás po rozbalení krabice výrazne zasiahne, je hmatový aspekt. Lenovo v tomto prípade vsádza na plne pogumovaný čierny kov v proporciách 323 mm x 15,4 mm x 217 mm. Tento štrnásťpalcový notebook je tenký ako moja dávno zabudnutá žiacka knižka a na rozdiel od nej máte po otvorení na tvári úsmev a nie kyslú grimasu (čo vám bude vraviet', rodičia si so mnou užili svoje a zato im patrí obrovská vďaka). Efekt vzoru uhlíkových vlákien, aké sú zárukou už vyššie uvádzanej váhy, ktorú by som mohol spodobniť na váhu litra plnotučného kravského mlieka, vám naznačí, že vlastníte verziu s plne dotykovým 4K panelom – dostupný je aj lacnejší variant s Full HD rozlíšením. Odklopiť ľahké veko dokážete rozhodne aj jedným prstom a po spozorovaní pre mňa stále tak trocha iritujúcej červenej bodky, ktorá priznáva prítomnosť patentovaného TrackPointu, vám zrak prebehne od

webovej kamery s manuálnou uzávierkou cez tradične rozloženú klávesnicu až po rovnako nezmenený touchpad. Mimochodom, vedľa neho môžeme nájsť významný bezpečnostný prvok – dobre fungujúci snímač odtlačku prstov.

Odolnosť MIL-SPEC

Staronový ThinkPad znesie obliatie vodou a dokonca aj pád z väčšej výšky. V každom prípade, v čom je vôbec v zmysle uvádzaného certifikátu jeho najväčšia prednosť? Notebook zvládne doslova extrémne teploty, čím vás pri práve štartujúcom lete nezradí ani v momente, kedy by ste ho zabudli na zadnom sedadle svojho vozu v plne čiernom prevedení (cítim, ako sa mi z toho žiaru lúpe koža na chrbte). Po hranách a, ako uvádzam vyššie, viac ako tenkých hranách tohto hardvéru nájdete duo Tunderbolt 3, z čoho jeden je možné využiť priamo na dobíjanie elektrickej energie. Okrem nich tu máme štandardné USB-A s 3.1, HDMI vstup a audio vstup pre headset, prípadne len mikrofón. Na pravej strane v dolnej časti si môžeme povšimnúť dosť nenápadné tlačidlo určené na spustenie zariadenia, ktoré človek neznalý tohto radu bude hľadať ako svoje stratené

detstvo, to vám garantujem – tu by do budúcna dizajnéri mohli pri svojej práci zapojiť trochu viac zdravého rozumu a intuície, keďže toto bolo totálne šliapnutie vedľa. Mimochodom, kto by chcel do tohto laptopu strčiť klasický LAN kábel, je to možné, avšak musí si zaobstarať špeciálnu ethernetovú redukciu priamo od výrobcu. Predmet nášho testu disponoval 4K panelom s dotykovou funkciou, ktorý zvláda HDR na vysokej úrovni a fakticky som bol z jeho schopností doslova unesený. Veľkou výhodou je rovnako vysoká svietivosť na hranici 500 Nits, čím sa obrazovka s prehľadom dokáže popasovať aj s ostrejšími slnečnými lúčmi. Keďže filozofia ThinkPad X1 Carbon Gen 8 ráta predovšetkým s kancelárskym využitím, onen úžasný panel tak doceníte predovšetkým pri sledovaní vašich obľúbených filmov alebo seriálov.

Nastal čas zhodnotiť klávesnicu a k nej pridružený TrackPoint. Nízkoprofilové spínače so zdvihom na hranici jedného a pol milimetra kladú do prstov jemný, ale pre elimináciu chybných kliknutí dôležitý odpor. Vďaka pogumovanému povrchu pod dlaňami sa môžete na tejto, od numerickej časti oslobodenej klaviatúry, s písaním rozbehnúť aj na niekoľko hodín v kuse a nebude to mať žiadne významné následky, čo sa týka komfortu pri práci samotnej. Inak je všetko viac či menej ako u starších modelov, s čím sa spája aj spoľahlivosť toľko proklamovaného malého TrackPointu, čo je tá typická červená guma medzi trojicou písmen G, H, a B. Vďaka nemu máte možnosť často ovľa presnejšie navigovať kurzor od myši bez toho, aby ste strácali svoj drahocenný čas, hoci sa vám musím priznať, že toto vylepšenie od Lenova som nikdy nepoužil na niečo vyložene cielené, a tak si jeho

prednosti asi musí obhájit' každý, kto sa rozhodne naň položit' svoj ukazovák. Pod klávesnicou sa, samozrejme, nachádza aj stredne vel'ký touchpad s viac než dobre kĺzavým povrchom, ktorý v sebe nesie podporu všetkých potrebných gest.

Prenosný a sympatický

Upgrade procesoru na Core i7 alebo Core i5, to už záleží, kol'ko mincí sa vám symbolicky vykotúl'a z hlineného prasiatka, prináša automaticky širokú škálu výkonom podporeného využitia. ThinkPad X1 Carbon Gen 8 sa preto hodí na kancelársku prácu, avšak pokojne zvláda aj náročnejšie procesy okolo editácie videí či hromadného spúšt'ania všetkých aplikácií, čo vám napadnú. Pri maximálnom vyt'ažení odvádza chladenie rovnako uspokojivú prácu, ked'že hoci sa pri spodnej hrane začne hromadit' akási tepelná kapsa, sotva vás jej intenzita nejako vyvedie z miery. Ked' už spomínam sledovanie Netflixu, pretože presne to som naznačoval o pár riadkov vyššie, tak nemôžem opomenút' kvalitu audio prezentácie. Na to, ako kompaktný a malý je daný notebook, v sebe skrýva prekvapivo výbornú štvoricu reproduktorov, čo dokážu poskytnút' výborné ozvučenie, a to bez výrazného skreslenia. Na úplnom chvoste recenzie sa nám trepoce vlajočka s opisom výkonu vstavanej batérie.

Jej silu a schopnost' vás podržat' môžeme logicky merat' len na základe spôsobu, akým zariadenie používate, v každom prípade na stredný jas a pri rovnako strednom vyt'ažení sa môžete dostat' cez hranicu desiatich hodín, a to s prehl'adom. Kto by chcel sledovat' 4K film a mat' pritom jas na maximum, bude sa musiet' uspokojit' so siedmimi hodinami čistého času, čo je stále pomerne slušný údaj.

Čo dodat' na záver? Ďalší ThinkPad dozaista naplnil moje očakávania a získal si ma na základe vysokého výkonu, elegantného dizajnu, odolnosti a krásnej obrazovky. K tomu si pridajte výdrž batérie či pohodlnost' pri kancelárskej rutine a máme tu adepta na nového kolegu do ruky. Treba však aj jemne prižmúrit' oči, a to pri vyložene chabej webovej kamere s IR funkciou a nezmyselne umiestneným tlačidlom na zapnutie a vypnutie prístroja.

Verdikt

Lenovo opät' výrazne hrubou čiarou podtrháva kvalitu radu ThinkPad.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	2 600€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Tlačidlo zapnutia
+ Výkon	- Webová kamera
+ Odolnost'	
+ Klávesnica	
+ Displej	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Gigabyte M32Q

PRVÝ HERNÝ MONITOR SO ZABUDOVANÝM KVM PREPÍNAČOM

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

Monitory sú vstupná brána do virtuálneho sveta od hier cez konzumovanie a tvorbu obsahu až po písanie domácich úloh či vypĺňanie tabuliek, bez dobrého monitoru by sa l'udia jednoducho nezaobišli. Spoločnost' Gigabyte nezahál'a a svoje portfólio cenovo dostupnejších, no stále nadmieru zaujímavých produktov rozšírili o nový herný monitor, ktorý ponúka všetky tradičné náležitosti, ale aj bonusovú funkcionalitu, ktorú určite ocenia náročnejší hráči a používatelia, vlastniaci viacero zariadení. Nový kúsok sa môže pochválit' menom Gigabyte M32Q a podl'a slov samotnej spoločnosti ide o prvý herný monitor so zabudovaným KVM prepínačom.

Už tradične na úvod recenzie spomeniem, že kto sa už aj okrajovo zaujímal o monitory, bude vediet' zo samotného mena „M32Q" uhádnut' základné parametre tohto monitoru. Názvy monitorov sa totiž v poslednej dobe (našt'astie) vcelku zoštandardizovali. Prvé písmenko, teda "M", odkazuje na segment produktu, ktorým je Mainstream. Číslo 32 je logicky uhlopriečka a písmenko Q na konci znamená Quad-HD, teda 2K rozlíšenie. Samozrejme, tento monitor disponuje aj d'alšími parametrami, ktoré sú diskutabilne dôležitejšie ako tieto základné parametre, no tie rozoberiem až v recenzii nižšie.

Obal a jeho obsah

Monitory sú, napriek či možno práve pre svoje stále väčšie rozmery a väčšie obrazovky, jednými z najkrehkejších počítačových komponentov. Preto ich treba pri prenášaní z obchodu alebo priamo z výroby dostatočne chránit' a je fajn vidiet', že na to v Gigabyte stále myslia. Krabica, v ktorej sa ukrýval 31,5-palcový monitor, ma privítala tradičným sendvičom z polystyrénu, v ktorom bol bezpečne uložený monitor, spodná časť podstavca a aj hlavný mechanizmus stojanu. V balení sa ešte nachádzajú aj všetky potrebné

káble (USB pre USB HUB, DisplayPort, HDMI) a napájací kábel pre interný adaptér.

Základná funkcionalita a konektivita

Po stránke ergonómie ponúka M32Q výškovú nastaviteľnosť až 130 mm, náklon - 5° až + 20° a otočenie na stojane - 30° ~ + 30°. Možnosť otočiť obrazovku na stojato pre väčšie rozmery displeja vcelku logicky absentuje, no kto by potreboval, môže túto funkcionalitu získať vďaka podpore štandardného VESA 100*100 mm uchytenia. Po stránke pripojiteľnosti sa na spodnej strane nachádza 3,5 mm combo audio jack, dva HDMI 2.0 porty, DisplayPort 1.2 (s podporou HDR), hrubé USB 3.0 na prepojenie s počítačom, trojicu USB 3.0 na pripojenie periférií a po novom aj USB-C konektor, ktorý vďaka zabudovanému KVM prepínaču obslúži aj druhé zariadenie, ako laptop či ďalší počítač. USB-C, nanešťastie, nie je možné použiť ako video input, no táto funkcionalita sa pomaličky dostáva aj do cenovo dostupnejších modelov, len bude treba ešte nejaký čas počkať. K hrubému USB na prepojenie s počítačom poznamenám, že vďaka nemu získajú používatelia nielen funkcionalitu USB hubu, ale vďaka aplikácii OSD Sidekick je na monitor možné nainštalovať nový firmvér a, hlavne, nastaviť si monitor podľa svojich predstáv bez nutnosti ovládať ho malým joystickom na zadnej strane. Nie že by joystick nebol dostatočne funkčný, ako aj na predošlých Gigabyte a Aorus monitoroch, avšak s myškou to ide vždy jednoduchšie a rýchlejšie. Jediná vec, ktorá mi na tomto modeli ako v OSD sidekick či v tradičnom menu s nastaveniami chýba, je možnosť vypnúť LED indikátor nachádzajúci sa v pravej spodnej časti. Osobne som zástancom podsvietenia na miestach, kde je to naozaj potrebné, ako napríklad na tlačidlách klávesnice či myši, no LED indikátor, ktorý iba oznamuje, že monitor je zapnutý (čo logicky vidím vďaka obrázkom na displeji) a ktorý mi v noci svieti do tváre, medzi potrebné nezaraďujem.

Parametre a funkcionalita

Parametre monitoru M32Q oslovia nielen hráčov, ale možno aj menej náročných tvorcov obsahu. S 315-palcovým panelom, vyrobeným na IPS (In Plane Switching) technológii, ktorá poskytuje naozaj skvelé farby, s QHD – teda 2K rozlíšením (2560 x 1440 pixelov), 1 ms GTG (Grey To Grey) odozvou, obnovovacou frekvenciou 165 Hz a podporou AMD FreeSync Premium odškrtáva asi všetky políčka, ktoré by mohli aj náročnejší hráči pri výbere zohľadňovať. Profesionálov zase poteší pokrytie farebných spektier DCI-P3 a sRGB na hodnotách 94 % a 120 % s farbami, aké pri LCD monitoroch ponúkajú len IPS panely. Monitor tiež prešiel certifikáciou VESA Display HDR, no jeho maximálny jas je udávaný na hodnote 350 cd/m2, čo nikoho, kto pravé HDR zažil, nenadchne, pre bežné aj náročnejšie hranie však úplne postačí.

AMD FreeSync Premium

Rovnako ako pri predošlých monitoroch som si aj pri M32QC musel odskúšať, či podpora AMD FreeSync technológie znamená aj podporu G-Syncu alebo nie. Pre vysvetlenie, FreeSync ako softvérové riešenie pracuje na odstránení takzvaného „screen tearingu", teda trhania obrazu v hrách. Grafické karty spracovávajú obrazy s rozdielnou účinnosťou a rýchlosťou, ktorá sa nemusí vždy vyrovnať obnovovacej frekvencii monitoru, a výsledkom môže byť pri rýchlej zmene pohľadu napríklad zobrazenie polovice snímky z novej scény v hornej polovici monitora a predošlej snímky v spodnej časti. Problémom doteraz bolo, že hlavní hráči na poli grafických kariet, AMD aj NVIDIA, prišli s vlastnými riešeniami tohto problému, ktoré však dlho neboli kompatibilné. Kvôli tomu si museli hráči snažiaci sa predísť screen tearingu dlhé roky vyberať monitor podľa značky grafickej karty. NVIDIA minulý roka ohlásila, že G-Sync funkcionalita na všetkých nových GTX a RTX kartách bude kompatibilná s vybranými monitormi disponujúcimi FreeSyncom. A dobrou správou pre všetkých majiteľov novších grafických kariet od spoločnosti Nvidia a potenciálnych majiteľov tohto monitora je, že M32QC po odkliknutí jedného políčka v Nvidia Control Panel podporuje aj G-Sync.

Softvér a bonusová funkcionalita

Bonusový softvér menom OSD sidekick som pri tomto monitore už rozobral v jednom z predošlých odsekov. Možnosť ovládať nastavenia monitoru aj priamo z Windowsu však nie je jediný bonus, ktorý pri M32Q Gigabyte ponúka. Výpočet všetkej bonusovej a na hráčov zameranej funkcionality je pomerne dlhý – OSD Sidekick, Aim Stabilizer Sync, Black Equalizer, Dashboard, Crosshair, Timer, Counter, Eagle Eye, PiP/PbP, Auto-Update, KVM, 6 axis Color Control, Smart OD. Nebudem však preberať všetky tieto funkcie, ale vyberiem pár najzaujímavejších. Hráči, ktorí často hrávajú FPS hry, v ktorých sa nenachádza crosshair, uvítajú možnosť vyvolať si ho priamo cez monitor bez toho, aby to bolo akokoľvek zistiteľné v hre. Nastáva teda koniec lepenia samolepiek či používania fixiek. Monitor tiež ponúka rad funkcií pod programovateľnými Hot Key, čo znamená jednoduché zmeny nastavenia aj priamo v hrách alebo pri používaní programov. Tá najzaujímavejšia funkcia však nesie meno KVM+ a ponúka rozšírenú funkcionalitu pre majiteľov dvoch počítačov alebo počítača a notebooku. Vďaka nej je možné pripojiť periférie z jedného zariadenia cez USB HUB na monitore a druhé zariadenie pripojiť cez USB-C konektor a jedným tlačidlom prepínať medzi ovládaním daného zariadenia. V spojení s Picture in Picture a Picture by Picture funkciou sa tak z jedného Gigabyte M32Q monitoru stane multitasking stanica, ktorú si zamilujú všetci, ktorí v dnešnej dobe pracujú z domu, no chcú si popri práci pozrieť alebo zahrať aj súkromný content.

Zhrnutie

Monitory s logom Gigabyte je možné v slovenských obchodoch nájsť už zopár rokov a vďaka ich parametrom a prívetivým cenám nie je prekvapením, že po nich siaha stále viac hráčov a používateľov.

S kúskom M32Q sa Gigabytu podarilo priniesť nadupaný herný kúsok, ktorý však ponúka navyše aj niečo, čo možno zaváži pri výbere. Samozrejme, cena okolo 500 eur už nie je taká nízka, na akú sme boli pri niektorých predošlých Gigabyte modeloch zvyknutí, no treba mať na mysli, že ide o IPS panel s väčšou uhlopriečkou a silnými parametrami a nie o menší monitor s TN alebo VA displejom.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	500€

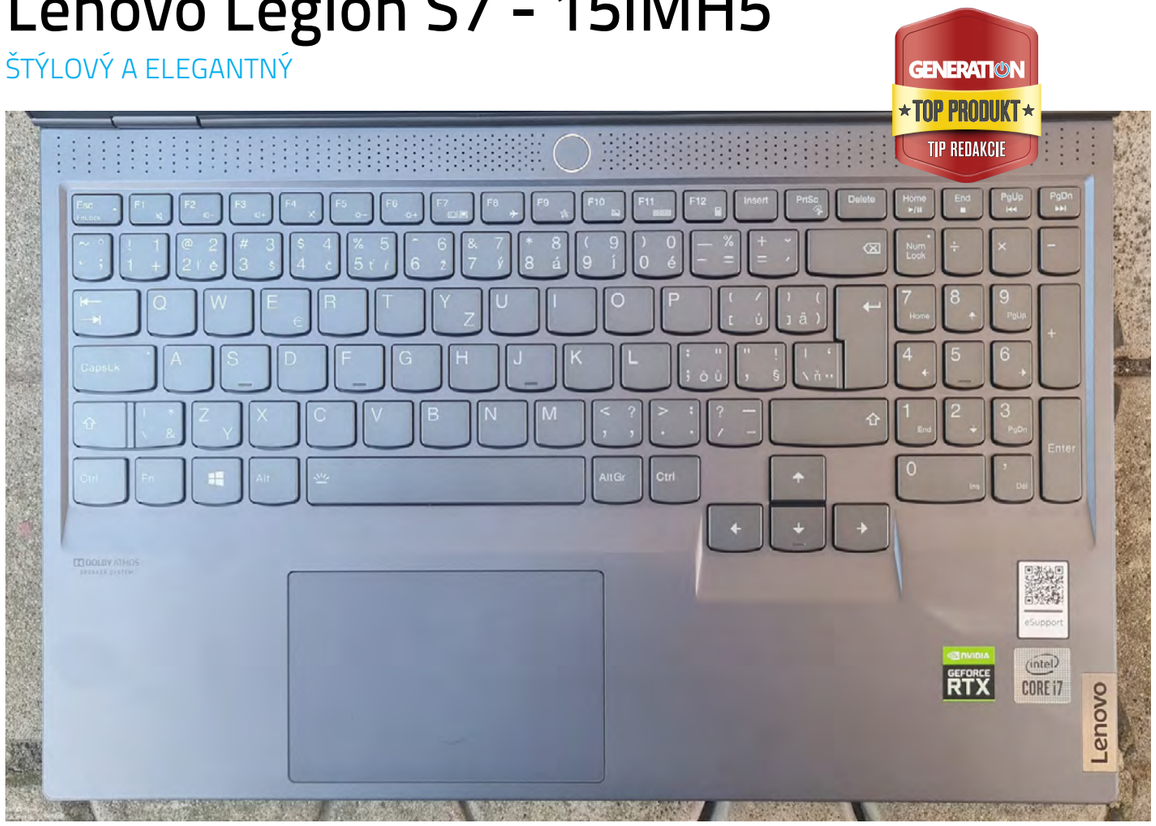
PLUSY A MÍNUSY:

+ obnovovacia frekvencia 165 Hz	- nemožnosť vypnúť predný LED indikátor
+ funkcionalita zameraná na hráčov	
+ 1 ms odozva	

HODNOTENIE: ★★★★★

Lenovo Legion S7 - 15IMH5

ŠTÝLOVÝ A ELEGANTNÝ



Opakovanie je matkou múdrosti, a tak si teraz spoločne, počas testu d'alšej obmeny čriev v hernom notebooku od Lenova, zopakujeme nasledujúce skutočnosti. Súčasná situácia okolo dostupnosti PC komponentov pokračuje na vlne čistej mizérie, a ak by ste si chceli poskladať herné PC, potrebujete do takejto vízie investovať sumu, z akej by sa okotila aj vykastrovaná mačka. Aj preto sú veľké spoločnosti odhodlané tlačiť na produkciu notebookov s ovel'a väčšou intenzitou, než tomu bolo ešte pred pár rokmi, keďže v tom pochopiteľne vidia adekvátny profit a z časti aj potrebu aspoň trocha pokryť požiadavky svojich zákazníkov. V prípade štýlového a rýdzo elegantného herného laptopu s logom Legion a veľavravným prívlastkom Slim, sa v nasledujúcej hrude textu pozrieme, čo nové si pre nás chlapci a dievčatá a ďalších 69 pohlaví z Číny pripravili.

Na stôl mi v tomto prípade pristál Legion S7 so slušným výkonom. Tie toľko spodobňované črevá tu zastupuje procesor Intel Core i7 – 10870H po boku grafickej karty NVIDIA GeForce RTX 2060 Max-Q 6GB a operačnej pamäte 16 GB.

Takéto trio je už dozaista schopné roztlieskať nejednu manež a to si k tomu ešte pripočítajte 15,6 palcovú obrazovku s Full HD rozlíšením a obnovovaciu frekvenciu 144 Hz. Keďže sa však rozprávame o štýlovej elegancii zabalenej do tenkého kovového šasi, na povrch automaticky vyvstáva hneď niekoľko zásadných otázok.

Ako je na tom chladenie? Môže mi to padnúť do záchodu? Dá sa na tom krájať jarná cibuľka? Dokážem s tým omráčiť stredne veľkého makléra? A tak ďalej a tak podobne. Ja som tu od toho aby som tieto veci riešil za vás a následne referoval výsledky, a preto sa nebudeme ďalej zdržiavať a ideme rovno na vec – kde mám tú slaninu?!

Váha 1,8 Kg

Dizajn sa od modelu S7, ktorý som pre vás testoval necelé štyri mesiace nazad, vôbec nezmenil. Tento pätnásť palcový herný notebook, aký samozrejme dokáže zastúpiť akokoľvek náročnú kancelársku prácu, sa pri svojej nízkej váhe hodí na transport pomocou jednej ruky – žiadne návštevy fyzioterapeuta ani po celodennom nosení. Jeho celokovové telo dokáže dozaista zniesť aj drsnejšiu manipuláciu a po páde z menšej výšky sa tak automaticky nemusíte hneď prežehnávať ako mexický pastier po započutí slova Chupacabra. Aj keď ide o zariadenie zamerané na videohry, jeho vonkajší výzor evokuje skôr biznis v elegantnom kabáte, a ak by ste si na klávesnici nechali navolené len

jednofarebné podsvietenie a celú tú RGB diskotéku vypli, sotva by niekto vedel povedať, k čomu je vlastne tento mobilný počítač určený. Nenechajte sa však zmiasť.

Staronová S7 je schopná rozbehnúť nie len akúkoľvek staršiu produkciu ale súčasne aj úplne nové hry, kde je však nutné rátať s limitmi okolo snímkovania a dopadu celkovej prezentácie pri zapnutom ray-tracingu. Aby som uviedol nejaký pregnantný príklad, tak asi najvhodnejšia cieľová skupina hráčov, ktorým by sa tento notebook mohol zapáčiť, je spolok milovníkov online hier formátu PUBG a Apex Legends. Dané duo hier a im podobných projektov si prostredníctvom vyššie definovanej konfigurácie môžete užívať bez obmedzení a kdekoľvek na cestách.

Po otvorení tenkého veka pomocou jedného prsta, na vás hodí očko slušná webová kamera s manuálnym systémom prekrytia, ako aj extrémne tenké rámiky lemujúce IPS panel s antireflexným povrchom. Ten dokáže vyprodukovať svietivosť na hranici 300 Nits, čo možno nie je úplne údaj z akého by ste mali padnúť na zadok, avšak stačí jedno slnečné dopoludnie a na vlastné oči sa presvedčíte, že vám to vo finále vlastne dostačuje. Displej je totižto dobre čitateľný aj pod náporom ostrého slnka, aj keď osobne odporúčam si pre hranie nájsť trocha tieňa, nechcete predsa chytiť úpal. Pri opise konektivity a schémy celkového rozmiestnenia vstupov sa u tejto značky štandardne usmievam a dôvod na zmenu samozrejme nemám ani dnes.

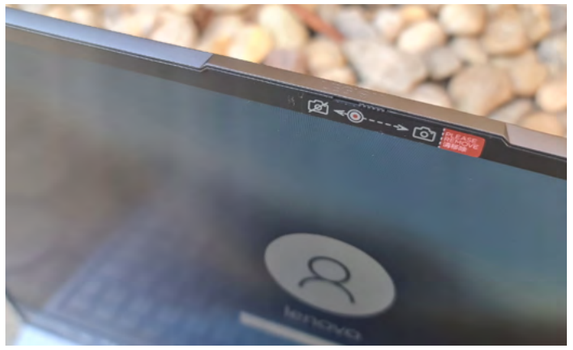
Všetky najdôležitejšie vstupy sa totižto nachádzajú na zadnej hrane, aj keď absencia možnosti zasunúť LAN kábel trocha degraduje inak pozitívny dojem. K ruke máte duo Thunderbolt 3 a rovnaký počet USB-A 3.2 Gen 1. Menšie negatívum spočíva aj v absencii priameho HDMI vstupu, a tak jediná možnosť ako notebook prepojiť s monitorom či televízorom spočíva v nutnosti vlastníctva špeciálneho adaptéru.

Batéria vás nijako nepoteší

Užívateľov úzko spojených s pamäťovými kartami však ja osobne poteším, na tele prístroja sa totižto nachádza príslušná čítačka.

Ďalšie obsiahle opisovanie kvalít tejto jemne vynovenej sedmičky s prívlastok Slim by bolo opakovaním už niekoľkokrát vyslovených konštatovaní. Lenovo vám v danom spracovaní dáva možnosť vybaviť sa luxusne pôsobiacim hybridom vhodným na hranie náročných titulov ako aj na kancelársku prácu. Za vlastníctvo daného modelu sa nebudete hanbiť ani v jednej spomínanej skupine a komu vyložene prekážajú často až extravagantné kontúry herného náradia (diskotéky a kolotoče), nájde u S7 tú pravú decentnosť.

Medzi zásadné negatíva v tomto prípade však treba zarátať nízku výdrž batérie, keďže pri plnom vyťažení som sa nedokázal dostať nad hranicu dvoch hodín. Pri bežnom používaní a s minimálnou



zát'ažou, to všetko za asistencie stredného jasu, je akumulátor schopný vás podržat' takmer pät' hodín. Plne podsvietená a výbavou kompletná klávesnica so stredne vel'kým touchpadom je ideálnym partnerom na dlhodobé tvorenie textu, ked'že ani po hodinách úpenlivého t'ukania nemáte chut' si naložit' dlane do octu. Aj ked' sa v poslednej dobe medzi konzumentami objavujú diskusie okolo prehrievania ich údajných Lenovo Legion zariadení, mne osobne sa doteraz nepodarilo narazit' na, v tomto ohl'ade, vyložene problémový kus. Inak na tom nie je ani S7, ktorá disponuje dvojicou ventilátorov s vel'kým počtom lopatiek schopných schladit' hardvér aj pri vysokom výkone. Meranie pri plnom zat'ažení sa ani vo vrcholnej krivke nedostalo cez 100 Celzia a naopak pri dlhodobom chode, kedy sa takt procesora ustálil na hranici 3,8 GHz, nemala teplota tendenciu stúpat', ba naopak, začala jemne klesat'.

Text okolo recenzie na internou výbavou vynovený model Lenovo Legion S7 sa pomaly ale isto blíži do svojho finále a ešte než vás pustím zo svojho, dúfajme, ako tak pútavého čítania, určite musím spomenút' nie zrovna omračujúce stereo reproduktory. Tie tu inžinieri integrovali priamo pod klávesnicu, a aj ked' je pri maximálnom stupni hlasitosti možné pozriet' si film či seriál bez načúvacieho prístroja, sotva by som kvalitu prezentácie označil za uspokojivú. Ide nanajvýš o šedý priemer. V úplnom závere sa ešte vrátim na samotný začiatok. Aktuálna doba plná otáznikov okolo kl'účových PC komponentov necháva automaticky ovel'a väčší priestor na nákup prenosných počítačov, zvlášt' ak ste na základe stále pretrvávajúcich domácich izolácií nútení pracovat' takpovediac od kuchynského stola. Spoločnost' Lenovo podl'a môjho názoru trefne reaguje na daný stav, a ak si pozriete ponuku ich výpočtovej techniky, skôr či neskôr narazíte takzvane na zlatú baňu. Či sa tak stalo aj v prípade v tomto texte hodnotenom zariadení, to nám pokojne dajte vediet' formou priameho komentára alebo mailu (pre milovníkov papierovej verzia nášho časopisu).

Verdikt

Výkonnostný upgrade dodáva tomuto elegánovi o to väčší lesk.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Batéria
+ Výkon	- Zvuk
+ Klávesnica	
+ Chladenie	

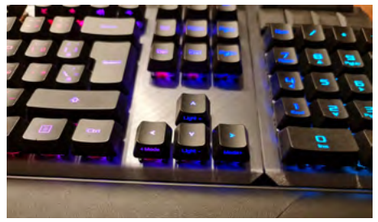
HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA HARDWARE

Asus Claymore 2

PRSTY V OBLAKOCH

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE



Nie je to tak dávno, čo som o drahej klávesnici nechcel ani počuť. Rozmýšľal som vždy, načo? Urobí tú istú robotu, nie? Tak o čo tam vlastne ide? Proste zbytočnosť...

Teda to som si myslel, kým ma Asus nevyviedol z krutého omylu. Do rúk sa mi dostala klávesnica prvej ligy, alebo skôr ligy majstrov, a ja som pochopil, ako vel'mi som sa mýlil. Pod'me ale od začiatku.

Obsah balenia a časti

V prekvapivo t'ažkej krabici sa nachádza okrem USB-C kábla aj samotná klávesnica, ktorá pozostáva z troch hlavných častí. Samotná písmenková, potom numerická a nakoniec magnetická podložka. Už pri prvom „dotyku' cítite, že držíte ozaj kvalitný kus hardvéru. Všetko je pevné a tuhé, samozrejme, použité materiály nepatria k lacným l'ahkým plastom, takže rýchlo prídete aj na dôvod, prečo krabica váži tak vel'a.

Na klávesnici nájdeme štandardne US rozloženie QWERTY. Chvíl'ku som tápal, ako rozbehnem a pripojím numerickú časť. Nakoniec sa mi podarilo prísť na to, že stačí dať dole krytky na bokoch. Klávesnica je stavaná na obojstranné využitie number padu, takže si na svoje prídu aj l'aváci. Ten navyše obsahuje programovatel'né tlačidlá a návykový „roler" hlasitosti.

Pripojit' ju môžete bud' káblom, alebo aj bezdrôtovo. Slúži k tomu proprietárny wifi USB adaptér, ktorý nájdete priamo v zadnej časti klávesnice. Batéria sa nabíja pomocou USB-C.

Test samotný

Ešte sa mi nestalo, aby som sa na niečo tak rýchlo namotal ako na túto klávesnicu. Mám za sebou mnoho mechanických klávesníc, ale už je to dávnejšie, čo som prešiel na nízkoprofiláky. Tu sa bavíme o klávesnici, ktorá má vysoký profil a je plne mechanická. Z prvotného skeptizmu som behom sekundy prešiel do nemého úžasu.

Prsty v oblakoch. Asi tak by som popísal svoje pocity a verte, že nie som sám. Ked' som priatel'ke povedal túto vetu, povedala mi, že som trafený. Potom som ju zobral a posadil za PC. Mala zimomriavky po tele.

Naozaj, pocit, ktorý táto klávesnica vyvoláva je presne to, čo by vyvolávat' mala každá. Skok, ktorý tu cítit' oproti lacnejším mechanickým, či nemechanickým klávesniciam je markantný. Úplne som zabudol testovat' nejaké profily LED podsvietenia a musel som sa k tomu vrátit' neskôr. Režimov je niekol'ko, no viac si klávesnicu užijete, ak máte aj základnú dosku od Asusu. Ja som, žiaľ, disponoval MB od konkurencie, takže som mal obmedzené možnosti. Jediné, čo som chcel je písat' a písat' ale žiaľ, kvôli práci na to nebolo tol'ko času. Ved' ja som nechcel ani hrat' hry, lebo tam som nemohol mat' obe ruky na nej. Bude sa mi s ňou lúčit' t'ažko a vel'mi zvažujem nákup. Teda... skôr by som povedal, že nákup je viac-menej istý.

Verdikt

Hold, toto vyšlo na jednotku. Už som si čo to preskákal vo svete hier a PC a máločo ma dokáže prekvapit'. ASUS, klobúk dole. Za klávesnicu nepýtajú málo, no to, čo dostanete sa hodí nie len na hry, ale aj na kancelársku robotu. Končene sa bude na tie otravné maily odpovedat' pohodlne.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	225€

PLUSY A MÍNUSY:

+ spracovanie	- nie je najlacnejšia
+ kvalita mechanizmu	- neuvarí kávu
+ prsty v oblakoch	
+ flexibilita pripojenia	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

WD Black SN850 1TB PCIe Gen 4 NVMe m.2 SSD

TEMNOTA NOVEJ GENERÁCIE

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

Disky od spoločnosti WD si nájdu svoje miesto v každom druhu počítača, od otrasu odolných kúskov určených pre NAS zariadenia cez vel'kokapacitné modely, na ktoré sa zmestia všetky hry, filmy, fotky či cenovo dostupné, no obstojne rýchle SSDčka do notebookov a desktopov, až po ultrarýchle kúsky s podporou najnovšej PCIe Gen4 technológie. Už bolo načase, aby pár rokov starý model Black SN750 dostal nástupcu, ked'že napriek obstojným rýchlostiam podporoval SN750 len Gen 3 štandard, na ktorom boli rýchlosti limitované samotným portom na hodnote ~3500 mb/s. Teraz je tu však už rad diskov s podporou Gen 4 štandardu (ktorý s cca ročným oneskorením na desktopoch konečne ponúka aj Intel) a WD medzi nimi, samozrejme, nemôže so svojím SN850 chýbat'.

Všetky PCIe Gen 4 SSDčka na súčasnom trhu sú dostupné vo formáte m.2 a WD SN850, samozrejme, nie je výnimkou. SATA štandard už asi zmenami prechádzat' nebude a snahy o udomácnenie konektorov, ako U.2, ktoré sú bežné vo svete serverov, sa okrem pár výnimiek nestretli s vel'kým nadšením. M.2 disky majú totiž množstvo výhod, ako menšie rozmery, menší odber energie či už spomínané moderné prepojenie so systémom, ktorým tradičné 3,5" ani 2,5" disky jednoducho nedokážu konkurovat'. To, samozrejme, neznamená, že m.2 disky sú bez nedostatkov, k tomu sa však dostanem až neskôr v recenzii.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Balenia WD Black produktov sú tradične vel'mi vkusne dizajnované, ladené v kombinácii matnej a lesklej čiernej, no pri nami testovanom disku nič z toho neplatilo, ked'že sa pri jeho vydaní spoločnost' WD spojila s vydavatel'stvom Activision a na celom balení (aj disku) sa nachádza reklama na nový titul Call of Duty: Black Ops Cold War. Osobne proti CoD hrám nič nemám, ale vidiet' na samotnom disku pod jeho označením aj logo Call of Duty: Black Ops Cold War mi príde mierne vtipné. Je však pravdou, že WD Black disky sú určené nielen profesionálom, ale aj náročnejším hráčom, a preto im určite nebude prekážat' promo ponúkajúce 2400 CoD bodov zadarmo. Okrem CoD reklamy sa však na obal našt'astie zmestili aj tie najdôležitejšie informácie o rýchlostiach a kapacite. Nami testovaný model ponúkal 1 TB kapacitu a základné prevedenie bez pasívneho chladiča, čo trochu zamrzí, no dostupný je za mierny príplatok aj model s pasívnym chladičom.

Komponenty disku a avizované parametre

Formát tohto disku je, tak ako u predošlých modelov, M.2 2280, čo znamená, že by mal pasovat' do drvivej väčšiny zariadení a na takmer všetky matičné dosky. Po stránke dostupných kapacít ponúkne 500 GB, 1 TB a 2 TB kúsky, ktoré sa, ako je to bežné aj pri iných výrobcoch, budú odlišovat' v rýchlostiach a životnosti. Rozhranie PCIe 4.0 x 4 NVMe a architektúra 3D TLC NAND FLASH je rovnaká pri všetkých kapacitách, no odlišnosti sa nájdu aj v rýchlej vyrovnávacej kapacite s architektúrou SLC, ktoré už tradične výrobca tají. WD SN850 disky používajú ovládač vyvinutý priamo spoločnost'ou s menom WD_BLACK G2 v spojení s pamät'ovými modulmi Kioxia BiCS4 96L TLC. Pokial' vám meno Kioxia vel'a nehovorí, netreba sa bát', ide o spoločnost', ktorá vznikla odtrhnutím sa od korporácie Toshiba, v ktorej boli ešte v 80. rokoch flash pamäte prvýkrát vynájdené a zostrojené. Pri 1 TB verzii udáva WD rýchlost' čítania až 7000 MB/s, rýchlost' zápisu až 5300 MB/s a životnost' minimálne 600 TBW (zapísaných terabajtov).

Pre informáciu, 500 GB model ponúka tiež 7000 MB/s pri čítaní, ale iba 4100 MB/s pri zapisovaní a 300 TBW, a napokon 2 TB model stále udržuje rýchlost' čítania, mierne znižuje rýchlost' zápisu na 5100 MB/s, no zvyšuje TBW až na hodnotu 1200.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Počas celého testovania aj bežného používania bola zaznamenávaná teplota disku a tú si tiež môžete prezriet' v priloženom grafe. Syntetické testy boli opakované 10-krát a výsledok je ich priemer. Počas testovania boli odmerané aj teploty disku bez pasívneho chladiča, ktoré svojimi vyššími hodnotami mierne sklamali.

Je však nutné podotknút', že väčšina moderných matičných dosiek má minimálne na primárnom m.2 slote zabudovaný chladič, ktorý by mal pomôct' s udržaním prijatel'ných hodnôt z dlhodobého hl'adiska. Alebo si treba pri kúpe vybrat' verziu disku so zabudovaným chladičom.

Softvér

WD k týmto diskom ponúka dva kúsky softvéru, ktoré sa možno zídu nejednému používatel'ovi. Prvým je Acronis True Image for Western Digital, program, vd'aka ktorému je možné jednoducho naklonovat' celý obsah staršieho disku, teda operačný systém, programy, preferencie a súbory, na nový WD SN850 disk, vytvárat' zálohy či zabezpečit' disk šifrovaním. A druhým je už osvedčený program Western Digital Dashboard, ktorý ponúka vcelku široké spektrum funkcionality od prehl'adu vol'ného miesta cez zdravie disku, jeho životnost' a momentálne vyt'aženie až po jednoduchú možnost' updatovat' firmvér samotného disku.

Zhrnutie

WD so svojím radom Black diskov už dlho ukazuje, že patrí do vyššej strednej triedy. S diskom SN850 a jeho úctyhodnými rýchlost'ami však atakuje úplnú špičku, pričom však ostáva o čosi lacnejší ako konkurenčné riešenia s porovnatel'ným výkonom. Pokial' máte systém podporujúci PCIe Gen 4 rýchlosti alebo nad ním premýšl'ate, bude WD SN850 naozaj skvelým spoločníkom pre operačný systém aj pre pár najhranejších hier. A najmä v 1 TB verzii ponúka naozaj dobrý pomer cena/výkon/kapacita. Teda, aspoň čo sa top Gen 4 diskov týka. Pokial' vám ide len o kapacitu, vystačíte si vždy aj so SATA či Gen 3 diskami.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
WD	200€

PLUSY A MÍNUSY:

+	-
+ rýchlosti úplnej špičky	- vyššie teploty bez chladiča
+ dobrá pomer ceny za výkon a kapacitu	
+ 5-ročná záruka	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Creative SXFI Air Gamer

TEN NAJLEPŠÍ HERNÝ HEADSET NA TRHU?

Herný headset Creative SXFI Gamer si od doby svojho predstavenia našiel vel'a skalopevných fanúšikov, ktorí naň nedajú dopustit'. V 21. storočí sa snažíme minimalizovat' používanie káblov, telefóny si nabíjame bezdrôtovo, platíme bezkontaktne, na internet sa pripájame cez WiFi, atd'., a tomuto trendu sa nevyhli ani slúchadlá pre rôzne účely. V Creative sa nad tým zamysleli, Gamery obohatili o Bluetooth a vydali ich ako svoju vlajkovú lod'.

Obal a jeho obsah

Jednoducho povedané - prémiový produkt v prémiovom balení. V krabici si používatel' nájde slúchadlá Air Gamer s pripojeným mikrofónom NanoBoom, pripojitel'ný mikrofón Commander, 1,9 metrový USB-C SXFI kábel zosilnený kevlarom, 1,6 metrový 3.5 mm jack kábel s pozlátenými koncovkami, redukciu z USB-A na USB-C a produktovú dokumentáciu.

Prvé dojmy a spracovanie

Slúchadlá na prvé pot'ažkanie pôsobia robustne. Kvalita materiálov a továrenského spracovania je vynikajúca. Air Gamery však nepatria k tým najl'ahším slúchadlám a vzhl'adom ku svojej váhe, ktorá činí okolo 340 gramov (s pripojeným NanoBoom mikrofónom), sme sa čudovali, prečo na oblúku použili v Creative tak málo mäkkého materiálu, čo by mohlo spôsobovat' zvýšený tlak na temene hlavy. Oproti klasickým, drôtovým Gamerom tu nachádzame lepšie podušky, ktoré sú z príjemne mäkkej pamät'ovej peny, obalené perforovanou kožou. Ovládacie prvky slúchadiel sa nachádzajú len na l'avej strane - nachádzame tu vypínač, 3,5mm jack na mikrofón, USB-C port, 3,5mm vstup LINE IN, prepínač zdrojového signálu (Source), čítačku microSD karty (kompatibilita do 32GB, formátovanie na FAT32) a prepínač módu SXFI. Na vonkajšej strane l'avej škrupiny sa však nachádza dotyková plocha, ktorá slúži na ovládanie smartphonu (Play/Pause, zvyšovanie a znižovanie hlasitosti, prepínanie piesní dopredu a dozadu, zdvihnutie a ukončenie telefónneho hovoru). Škrupiny sú zdobené RGB podsvietením, pri ktorom nás potešil

milý detail - ked' sa slúchadlá zapínajú, svietia na zeleno, ked' sa vypínajú, svietia na červeno, ked' sú v režime Bluetooth, svietia na modro. Používatel' má však k dispozícii 16 miliónov farieb RGB spektra, alebo tiež svetelný mód Rainbow pulse, počas ktorého slúchadlá svetielkujú všetkými farbami.

Používanie

Tieto slúchadlá sú už aj na prednej strane obalu označené ako "Hybrid wireless/ USB holographic headphones", čo môže používatel'a v prvom momente zmiast'. Spočiatku sme v redakcii tomuto označeniu neporozumeli a mysleli sme si, že ide o štandardné bezdrôtové slúchadlá. Sklamanie nastalo vtedy, ked' sme Air Gamery pripojili k počítaču bezdrôtovo a počas testovania pri hraní PC hier sme mali niekol'ko milisekundovú odozvu, ktorá je však z hl'adiska profesionálneho gamingu fatálna, a je nanajvýš nepríjemné, ked' sa počas napínavého boja v tichosti pohybujete pri múre, spoza ktorého najprv vyskočí nepriatel' a objaví sa na monitore, a až potom ho v slúchadlách počujete. Tento problém sme sa snažili vyriešit' použitím niekol'kých USB Bluetooth donglov (dokonca aj prémiovej BT-W3 od Creativu), no odozva bola stále rovnaká. Preštudovaním si daného produktu na oficiálnej stránke Creativu sme nakoniec zistili, že slovíčko "hybrid" znamená, že tento headset je navrhnutý ako drôtový pre hranie hier a bezdrôtový pre počúvanie hudby, prípadne sledovanie filmov. Toto nás v redakcii zamrzelo, avšak napriek tomu sme slúchadlám dali priestor na ukázanie svojich kvalít a podrobili sme ich náročnému testu. Je nutné podotknút' ešte fakt, že všetko spracovanie zvuku sa odohráva priamo v slúchadlách, a to je aj dôvodom, prečo je potrebné pripájat' ich práve cez USB-C kábel.

Creative sa pyší tzv. "battle módom", ktorý si používatel' aktivuje stlačením tlačidla SXFI na l'avej mušli slúchadiel. V tomto móde sa zmení ekvalizér, ale hlavne sa pridá efekt reverb (ozvena) a vytvorí sa akýsi priestorový zvuk. Používanie tejto funkcie, ako aj samotného SXFI, je vel'mi subjektívne a nedá sa objektívne zhodnotit' - ten zvukový efekt sa musí používatel'ovi páčit'... Creative sl'ubuje, že vd'aka tomuto efektu je lepšie počut' nepriatel'ov v priestore a dá sa odhadnút' aj jeho vzdialenost', no väčšina hier je takto vyladená pre použitie s bežnými hernými headsetmi nedisponujúcimi funkciou SXFI, preto je otázne, či toto daný hráč premení na výhodu či hendikep. Creative tiež uvádza, že ich Commander mikrofón má čistotu záznamu hlasu porovnatel'nú s profesionálnymi mikrofónmi. Počas testovania vo voice chate sa všetci spoluhráči zhodli, že čistota zvuku je v poriadku, ale zistili sme, že mikrofón Commander je vel'mi citlivý na správnu polohu pred ústami. Záver spomínaných spoluhráčov po týždňovom teste bol taký, že preferujú snímanie zvuku iným zariadením (konkrétne headsetmi SteelSeries alebo Razer). Nie že by nebolo používatel'a cez mikrofón Commander dobre počut', ale napriek možnej nižšej kvalite mikrofónu na iných headsetoch bolo počúvanie môjho hlasu príjemnejšie.

Ako handsfree k mobilnému telefónu slúžia Air Gamery dobre. Potešila nás dobrá funkčnost' dotykového ovládania na l'avej mušli slúchadiel, aj ked' sa nám v redakcii zdalo, že na to, aby si používatel' pridal dotykovým gestom hlasitost' na úroveň, ktorú by dosiahol napríklad tromi stlačeniami tlačidla pre pridávanie hlasitosti na samotnom telefóne, musel by na Air Gameroch aspoň 7-8krát zopakovat' gesto pre zvýšenie hlasitosti.

Zvukový prejav headsetu je síce pekný, ale treba si uvedomit', že tieto slúchadlá sú navrhnuté primárne ako hráčske a charakteristikou zvuku sú až brutálne stredové, výšky sa mierne strácajú a basy nie sú príliš výrazné. Air Gamery sú síce kompatibilné s aplikáciou Creative SXFI, ktorá pomocou prednej kamery smartfónu oskenuje tvar poslucháčovho ucha a prispôsobí mu ekvalizér na mieru, no ani použitie spomínanej aplikácie nespôsobilo drastické zlepšenie zvuku. Pri zapnutom SXFI sa síce poslucháč (tak, ako uvádza výrobca na svojej stránke) môže cítit', ako by bol na koncerte, čo je hlavnou zásluhou šikovne použitého efektu reverb (ozvena). V redakcii sme sa jednohlasne zhodli, že na počúvanie hudby by sme však radšej siahli po iných slúchadlách, kl'udne aj z dielne Creative. Priemerne nároční poslucháči však so zvukovým prejavom budú určite spokojní.

Pohodlím je headset Air Gamer na dobrej úrovni, napriek svojej vyššej váhe a nie hrubej výplni na oblúku slúchadiel môžeme konštatovat', že sú aj po dlhšom nosení pohodlné, a nevyvíjajú zvýšený tlak v oblasti temena hlavy. Výdrž batérie uvádzaná na stránke výrobcu, ktorá činí 11 hodín, je pravdivá.

Zhrnutie

Air Gamer je univerzálny herný headset. Ako herné slúchadlá hlavne na hranie turnajových hier sú určite dobré, ako handsfree k telefónu sú taktiež použitel'né, ale na dlhodobé používanie kvôli svojej váhe a vel'kosti konštrukcie nie sú ideálne, na pozeranie filmov môžu byt' zaujímavé hlavne pre fanúšikov SXFI. Mrzí nás len, že pri použití slúchadiel ako herného headsetu je stále potrebné káblové pripojenie, je to však pochopitel'né.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Creative	140€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výdrž batérie	- nutnost' drôtového pripojenia pre minimálnu latenciu v hrách
+ kvalita továrenského spracovania	

HODNOTENIE: ★★★★☆

MSI Oculux NXG253R

ULTIMÁTNA ZBRAŇ PRE MILOVNÍKOV E-ŠPORTOV

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

Debatu, či si e-športy zaslúžia uznanie a či sú hráči na špičke celosvetových rebríčkov naozaj atléti, asi netreba otvárať. Nespočetné hodiny strávené vylepšovaním svojho „skillu", zápal pre hru a masy fanúšikov hovoria za seba. Je preto logické, že hráči neustále hľadajú akúkoľvek výhodu, ktorá ich posunie na ďalšiu priečku v boji s konkurenciou. Na mysli nemám doping liekmi (hoci ani táto temná stránka sa e-športom nevyhla), no doping hardvérový. Ten je plne legálny, hoci si kvôli nemu treba v niektorých prípadoch siahnuť naozaj hlboko do vrecka. Nový monitor od spoločnosti MSI sľubuje poskytnutie spomínaných výhod, no to najlepšie, čo je momentálne dostupné, nie je nikdy lacné. Ako sa darilo monitoru s menom Oculux NXG253R, si môžete prečítať na riadkoch nižšie.

Celým menom MSI Oculux NXG253R je nový 24,5-palcový monitor zameraný na tých najnáročnejších hráčov obľubujúcich rýchle hry zo žánrov FPS, MOBA, či racing. Keby si potenciálny záujemca prezrel iba polovicu parametrov, asi by krútil hlavou nad cenovkou, ktorou sa Oculux chváli. Bodaj by aj nie, na dnešnú dobu priemerná uhlopriečka – menšia ako 25-palcov, a rozlíšenie len 1080P (1920x1080 pixelov) nie je žiadne terno. Niečo zachraňuje zabudovaná podpora technológie Nvidia G-Sync a kvalitný IPS panel s dobrým zobrazením farieb. No čerešničkou na torte, zlatý klinec večera, takzvané „pièce de résistance", ktorým MSI ospravedlňuje vysokú cenu monitora, je obnovovacia frekvencia a rad technológií a vychytávok zameraných na hráčov.

Prvé dojmy a spracovanie

Oculux NXG253R je na svoje rozmery, aspoň čo sa uhlopriečky týka, celkom masívny. Bežné monitory sú v dnešnej dobe pomerne tenké, no tento kúsok by som pri pohľade zboku popísal najlepšie slovom „chonky". To však nič neuberá z príjemného dojmu, ktorý získavam pri pohľade spredu. Naozaj tenké rámiky a minimum zrak odpútavajúcich prvkov od toho dôležitého, čo sa odohráva na obrazovke, sú skvelou správou pre každého náročného hráča. Celkovo je monitor relatívne moderne ladený a, samozrejme, musí ponúkať aj RGB podsvietenie, ktoré sa však našťastie nachádza na zadnej strane. Poteší aj stojan, ktorý príliš nezasahuje do hráčskeho priestoru a ponúka dostatočnú stabilitu, aby v spojení s použitým panelom ponúkol nielen náklon a otáčanie do strán, ale pre niekoho, kto by naozaj potreboval, aj točiteľnosť na výšku. Komu by dodávaný stojan nevyhovoval, bude môcť použiť akýkoľvek VESA 100x100 kompatibilný držiak.

Parametre

Teraz už konečne k tomu najdôležitejšiemu: parametrom, ktoré z monitora Oculux

NXG253R robia rockstar medzi panelmi. Už spomínaný 24,5-palcový Rapid IPS panel ponúka síce len 1080P rozlíšenie, no obnovovacia frekvencia sa zastavila až na hodnote 360 Hz (!) v spojení s 1 ms GTG (Grey-To-Grey) a 1 ms ULMB (Ultra Low Motion Blur) rýchlosťou obnovy. Áno, 360 Hz panely nie sú úplnou novinkou, no doteraz sa najčastejšie objavovali v notebookoch (čo nikdy nedávalo zmysel vzhľadom na limitovaný výkon mobilného hardvéru), alebo išlo o panely postavené na technológii TN či VA. Tieto technológie sa doposiaľ vyznačovali vyššími rýchlosťami ako IPS panely, no vernosť farieb a pozorovacie uhly u nich silno pokrivkávali. Samozrejme, Oculux NXG253R nie je kúsok určený pre profesionálov pracujúcich s videom a fotografiami, no 84 % pokrytie DCI-P3 spektra, a 147 % pokrytie sRGB postačí aj fajnšmekrom medzi hráčmi, najmä v spojení s matným povrchom panelu. Samozrejmosťou pri nadupanom hernom monitore musí byť funkcionalita G-Sync na odstránenie trhaného obrazu, no teraz nemyslím „kompatibilitu s G-Syncom", ktorú mnohé herné monitory získavajú za pomoci FreeSyncu. Nie, Oculux NXG253R má v sebe zabudované to pravé orechové, čiže samostatný čip od Nvidie, ktorý spolupracuje s Nvidia kartami a zabezpečuje to najlepšie možné zobrazenie obsahu. Ďalej tento monitor ponúka aj HDR zobrazenie obsahu, hoci panel s maximálnou svietivosťou okolo 400 nitov a absenciou lokálneho stmievania pravý HDR obsah nikdy správne nezobrazí.

Konektivita

Po stránke pripojiteľnosti ponúka Oculux NXG253R trojicu USB 3.2 Gen 1 Type A portov pre pripojenie periférií, z ktorých jeden je špeciálne určený kompatibilným herným myškám. Po pripojení podporovaných periférií do najvrchnejšieho portu je možné cez program Nvidia Reflex Latency Analyzer zistiť a kontrolovať, či fungujú s tou najnižšou možnou odozvou, čo môže pri rýchlych hrách ako Overwatch, Valorant a iných znamenať rozdiel medzi výhrou a prehrou. Monitor je možné prepojiť s počítačom za pomoci USB 2.0 Typ B portu a po stránke audio/video vstupov a výstupov sa na monitore nachádza dvojica HDMI 2.0b, jeden DisplayPort 1.4 a 3,5 mm jack na pripojenie slúchadiel. Na záver musím podotknúť, že pre limitácie video portov je pre správne fungovanie 360 Hz frekvencie potrebné použiť DisplayPort, keďže pri zapojení cez HDMI bude monitor limitovaný na maximálne 240 Hz.

Dojmy z testovania

Parametre tohoto monitora sú úžasné. Aspoň na papieri. Konektivita je obstojná, hoci by som v dnešnej dobe ocenil aj zakomponovanie USB-C portu. Hlavné je, aký bol monitor pri bežnom (aj nie tak bežnom) používaní. Hoci som skôr fanúšikom atmosférických a pretekárskych hier, ktoré si rád užívam na väčších displejoch s vyšším rozlíšením, pre dôkladné odskúšanie som na počítač nainštaloval Valorant a CS-GO. Našťastie, na rozdiel od niektorých kúskov od konkurencie, aj tých z minulosti, ktoré boli k vysokým obnovovacím frekvenciám nútené za pomoci pretaktovania panelu, netrpel Oculux NXG253R žiadnymi tradičnými nedostatkami. To znamená žiadne rozmazanie obrazu, zaspaté pixely alebo bolesť očí pri dlhšom používaní.

Vychytávky nastavenia

MSI Oculux NXG253R neponúka iba spomínané RGB LED podsvietenie na zadnej strane, no tiež možnosť jeho nastavenia meniť aj cez aplikáciu MSI Center.

Toho, kto by si túto aplikáciu inštalovať nechcel, poteší fakt, že v prípade MSI monitorov sa už dávno netreba hrať s maličkými, často nelogicky umiestnenými tlačidlami vďaka joysticku umiestnenému na zadnej strane monitora. Farebnosť, jas a kontrast si bude musieť každý hráč upraviť podľa seba, no ja osobne som v OSD menu pred testovaním strávil možno 10 minút, kým som bol spokojný. Či už išlo o staršie hry dosahujúce stovky FPS, alebo som si na ňom vychutnával atmosféru titulov ako Cyberpunk 2077, zvládol tento panel všetko bez zaváhania.

Zhrnutie

MSI Oculux NXG253 nie je lacný špás. No jeho parametre sú špičkou medzi tým, čo je momentálne dostupné. Nebudem o sebe hovoriť, že by som bol nejakých profík v FPS tituloch, no po testovaní tohto monitora je mi jasné, prečo sa stále častejšie objavuje pred hráčmi na turnajoch. 360 Hz odozva, G-Sync a IPS panel so všetkými možnými hráčskymi vychytávkami z neho jednoducho robia neodolateľnú voľbu.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	850€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Špičkové parametre	- Vysoká cena
+ Veľmi dobré zobrazenie farieb	
+ Programovateľné RGB LED	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

SteelSeries Prime

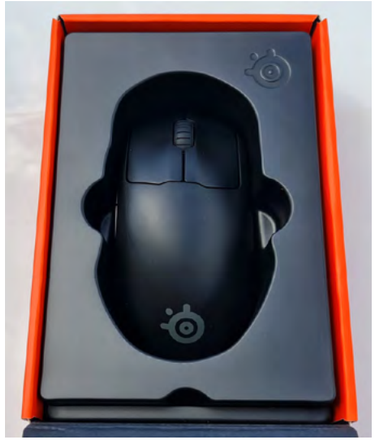
NECHAJTE SI PORADIŤ OD PROFESIONÁLOV

Posledné roky je u vel'kých spoločností, ktoré sa zaoberajú produkciou herného náradia, zvykom pozývat' medzi svojich inžinierov l'udí priamo spojených s elektronickým športom. Nazývajte to účelovým PR alebo skutočnou snahou o inováciu, prípadne kombináciou oboch, v každom prípade výsledok často pomáha spotrebitel'om byt' ovel'a lepším hráčom v online sfére, než by zvládli s pomocou „bežného vybavenia". Dánska spoločnost' SteelSeries sa po vzore svojich nemenovaných rivalov rozhodla priniest' do svojho radu Prime d'alšiu vrstvu akéhosi odborného náteru a tentokrát si na štúdiu prizvala viac než stovku ostriel'aných e-šport veteránov, aby spoločne pripravili niekol'ko unikátnych myší a headset Arctis. Do redakcie nám nedávno dorazila drôtová myška so stručným prívlastkom Prime, ktorú sme podrobili testu a v nasledujúcom texte si o nej môžeme povedat' viac.

Aby som zachoval faktickú presnost', rad Prime je v prípade trojice exkluzívnych nových myší odstupňovaný celkovou váhou a aj schopnost'ou odpojit' sa od káblov. Nami testová vzorka je aj z tohto dôvodu vôbec najl'ahšia, váži 69 gramov. Ak by ste siahli po o niečo drahšom variante Prime+, ostali by ste síce stále pripojený na kábel, avšak dostali by ste duo snímačov, kde ten druhý je schopný zaznamenávat' pohyb zápästia aj s myšou zdvihnutou nad podložkou. A váha? Tu sa jej ručička zastavila na 71 gramoch. Posledná verzia Prime Wireless si okrem vyššej ceny dovol'uje aj bezdrôtový chod na úrovni stovky hodín, to všetko pri váhe 80 gramov. Musím uznat' skutočnost', že na rozdiel od vyššie spomínanej konkurencie si firma SteelSeries nechala poradit' o niečo viac než iné značky, preto prináša jeden na oko totožný produkt rozvetvený do viacero spôsobov využívania. Nie všetci profesionáli totiž dôverujú bezkáblovému náradiu a vždy je lepšie mat' možnost' na výber z viacerých variantov, akoby sme sa mali uspokojit' s jedným jediným. Dobre, to už sme však odbehli od samotného predmetu recenzie viac, než som zamýšl'al, keďže v ruke mi niečo málo cez mesiac tancovala práve základná verzia Prime a k nej mám niekol'ko zaujímavých poznatkov.

Bez extravagancie

Začnime komentárom na adresu dizajnu. Vo svete elektronického športu sa nikto nechodí prechádzat' po móle, aby predvádzal najnovšie extravagancie zo sveta herného hardvéru, a tak sa istá forma neutrality považuje za samozrejmost'. Presne tak je koncipované kompletné šasi radu Prime, kde zameranie na pravákov prezrádza mierne vykrojenie na l'avej strane, inak sú celkové tvary pojaté vyložene stroho. Dôležité je však pohodlie



a spol'ahlivost', pričom v týchto dvoch bodoch, ako asi tušíte, hrá Prime prím. Myš sa príjemne drží aj po niekol'kých hodinách intenzívneho používania a pevné zovretie palca, ktoré môže siahat' po dvojici zo šestice tlačidiel, mi nespôsobovalo žiadne problémy. Hlavné magnetické spínače kombinované s optickým systémom by podl'a slov výrobcu mali byt' schopné zvládnut' niečo málo cez sto miliónov kliknutí (to je o 30 miliónov viac než bežný herný štandard) a nech už budete tomuto údaju verit', alebo nie, kvalita produktov od SteelSeries hovorí tak trocha za všetok ich hardvér. Mimochodom, konkurenčná myš Logitech G Pro X Superlight, ktorú v zmysle celkového spracovania považujem za úplný strop, udáva životnost' spínačov na hranici osemdesiatich miliónov.

Spät' však ku kvalite plastového šasi, ktorá je v tomto prípade vyššia, než by ste možno z priloženej dokumentácie očakávali. Farebne matný odtieň v sebe skrýva okom nepostrehnutel'ný jemný vzor, aký dokáže eliminovat' problémy okolo vlhkých či mastných prstov. To je praktické priamo počas akcií v hre a súčasne je to aj esteticky výhodné v prípade, ak by ste sa hanbili za vizuálne fl'aky a nepríjemné odtlačky prstov. V tomto bode sa akákol'vek pochybnost' okolo tých proklamovaných konzultácií s odborníkmi vytráca, keď'že myš je schopná plného vyt'aženia a stále vyzerá, ako keby ste ju práve vybalili z krabice – palec hore, profesionáli evidentne vedia, čo chcú.

Jediný RGB prvok na celej myši je integrovaný výhradne do krásne fungujúceho rolovacieho kolieska, ktoré svieti jasne oranžovou farbou, avšak vami definovaný CPI/DPI profil dokážete identifikovat' aj na základe jeho odtieňa. Na spodnej strane sa nachádza niekol'ko teflónových vložiek, ktoré sú schopné krásne plynulej jazdy po každom type podložky, avšak treba tu rátat' s jemným limitom na základe neustále pripojeného káblu. Ten je síce plne odnímatel'ný, môžeme to nazývat' modulárnost'ou, avšak jeho celkové spracovanie spadá skôr do vyššej tuhosti.

Aj preto som pri určitých vypätých situáciách priamo v hre narazil na problém s brzdením pri frenetickom trhnutí rukou. Jeho pletený povrch nie je tak poddajný a rád by som videl kábel v prevedení tzv. šnúrky od topánok, ako má mnou tol'ko spomínaná konkurencia, ktorý vám pri hraní nemá ako prekážat'. Tak či onak, oceňujem možnost' samotnú kabeláž vymenit', ale treba dávat' pozor, zapustenie vstupu do myši je hlbšie, preto vám do výrezu zapasuje asi len originálne príslušenstvo od SteelSeries.

Výkon hodný profesionálov

V tele myši SteelSeries Prime sa nachádza spol'ahlivý snímač TrueMove Pro s rozsahom 18 000 CPI, ktorého citlivost' môžete regulovat' bez akéhokol'vek zásahu zo strany softvéru. Na základe intenzívneho testovania, kde som predmetnú vzorku používal na hranie konceptuálne rozličných projektov, musím konštatovat', že základná verzia myši Prime ma ani raz nezradila.

Jej najväčšie negatívum tak spočíva len v nutnosti priameho napájania káblom, ktorého tuhost' môže pri istých momentoch bránit' plynulosti pohybu, najmä ak ide o extrémne rýchle výpady. Celkovo som bol nadšený z finálneho výberu materiálov, aké na sebe nenechávajú známky pravidelného používania, ako aj neutrálneho, ale predovšetkým funkčného dizajnu so šesticou tlačidiel. Dá sa niečo takéto zaradit' do sekcie náradia vhodného na elektronický šport? Dozaista áno. Ak však pri myšiach dávate prednost' bezdrôtovému chodu, určite vás poteší skutočnost', že vyššie opísané negatívum dokážete jednoducho eliminovat' siahnutím po wireless verzii.

Verdikt

Spol'ahlivá a cenovo dostupná myš z hláv a rúk skutočných profesionálov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	**Cena s DPH:**
SteelSeries	70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Tuhost' kábla
+ Materiály	
+ Váha	
+ Spínače	
+ Snímač	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

ViewSonic PX701-4K

HOĎ SI TO O STENU

Téma projektov, ktoré sú určené na hranie hier, v posledných rokoch začína ovel'a viac rezonovat' aj medzi menej zasvätenými konzumentmi, čo, samozrejme, spôsobuje trend klesajúcich cien na základe nových technológií, ale rovnako tak snaha o čo najzaujímavejší zážitok zo samotného hrania sa. Opriet', alebo presnejšie hodit' si to o stenu, ako to familiárne nazývam, môžete dnes už za asistencie mnohých väčších, ale aj menších výrobcov, kam dozaista spadá aj americká/taiwanská spoločnost' ViewSonic. Títo skúsení odborníci v oblasti zobrazovacej techniky svoje bohaté portfólio produktov nedávno rozšírili o cenovo viac než prijatel'ný a dokonca herný 4K projektor, čo sme v našej redakcii nemohli opomenút'. V nasledujúcom texte sa tak spoločne pozrieme na krásny biely kus plastu s mrkajúcim okom, ktorý vám ako mávnutím čarovného prútika dokáže sprostredkovat' úžasné vizuálne zážitky, a to hned' v rôznych podobách.

Začnime samotným dizajnom, ktorý vo vás možno akési primárne zamerania na herný segment ani nedokáže vyvolat'. Tento ledva tri kilogramy vážiaci projektor totiž svojím výzorom zapadne do škatul'ky bežnej premietacej techniky a nebyt' jasne definovanej ikonky 4K HDR, ktorá je umiestnená na jeho vrchnej časti, sotva by ste v ňom mohli hl'adat' niečo viac než len priemer. Skutočnost' je však taká, že za cenu na hranici deväť sto eur dnes sotva dokážete nájst' výkonnejší produkt ponúkajúci rozlíšenie 3840 x 2160, ktorý by vám servíroval to, čo PX701-4K. Vďaka svietivosti na hranici 3200 lúmenov ho môžete pokojne používat' aj počas dňa bez toho, aby ste museli pri hraní alebo sledovaní filmov žmúrit' ako ukrajinský zvárač bez prilby. Hoci je, samozrejme, jasne dané, že pre plnohodnotný zážitok z prezentácie takéhoto hardvéru sa odporúča zatemnit' priestor, čím dosiahnete onen kino efekt.

Osobne som projektor „hodil o stenu" bez použitia akéhokol'vek plátna a aj s týmto častým deficitom sa nespájala žiadna výrazná degradácia obrazu ako takého.

Žiadna funkcia streamovania

Zapojenie, ako aj následné nastavenie spadá skôr do kategórie tých jednoduchších. Zo zadnej strany na vás okrem prípojky do elektrickej siete čaká duo HDMI 2.0 vstupov a jeden osamotený USB-A 2.0 port, ktorý je schopný rozpoznat' HDMI kl'úč (trocha mi tu chýbal vstup pre LAN kábel). Zariadenie dokáže pri rozlíšení Full HD poskytnút' odozvu 4,2 ms a čo je v zmysle hrania asi najdôležitejšie, tak tento projektor je schopný zo seba dostat' obnovovaciu frekvenciu až 240 Hz. K tomu všetkému si ešte treba pripočítat' výborný kontrastný pomer 12 000:1 s rovnako vierohodným vyobrazením čiernej farby, ako aj podporu pre HDR10. Premietaný

obraz na mňa pôsobil maximálne prirodzene a živo bez toho, aby som musel rukou siahat' po pribalenom dial'kovom ovládači a pokúšat' sa o nejakú manuálnu korekciu. Výrobca sa pri opise životnosti hlavnej lampy krúti okolo údaju 20 000 hodín, avšak to len v prípade SuperEco režimu. Kto bude chciet' fungovat' výhradne v normálnom móde, musí rátat' so životnost'ou okolo 6 000 prevádzkových hodín, to všetko pri ročnej záruke na lampu. Prístroj má viac než jeden násobný zoom, cez jednoduché menu môžete regulovat' vertikálne a horizontálne skreslenie až do 40 stupňov oboma smermi a nechýba, samozrejme, ani korekcia všetkých rohov či možnost' komplexnej úpravy pri premietaní na nerovnom povrchu. Jednoducho všetko, čo od kvalitného 4K projektora pohybujúceho sa v rozumnej cenovej relácii očakávate, tu aj vo finále nájdete, čo je pre mňa zásadný argument.

Počas zát'ažového testu som cez ViewSonic PX701-4K prehnal hromadu hernej a filmovej produkcie, pričom som skúšal prepínat' aj vopred prednastavené obrazové režimy. Tu si boli mnohé v aspektoch prezentácie dost' podobné – filmový a športový režim by ste od seba bez nejakého komplexného skúmania sotva odlíšili, rovnako tak štandardný a herný. Je jasné, že bežný konzument sa nebude púšt'at' do niekol'kovrstvovej kalibrácie, s ktorou by dosiahol úplné maximum, čo daná premietačka ponúka, a skôr uprednostní vyšší jas na úkor farieb, v každom prípade z prednastavených režimov sa dá vybrat' to, čo vám bude najviac vyhovovat' a užívat' si prezentáciu bez nejakého krčenia nosu. Pri sledovaní filmov som sa odhodlal aspoň na reguláciu HDR tak, aby som dosiahol ovel'a kvalitnejšie spracovanie už vyššie spomínanej čiernej farby a tieňov ako takých a verím, že tento postup by ste boli schopný zvládnut' aj u vás doma bez toho, aby ste potrebovali absolvovat' nejaký kurz. Daný DLP projektor navyše netrpí dobre známym efektom dúhy, čo je rovnako argument, s akým by ste do jeho prípadnej kúpy mali vstupovat'. Ak ste milovník akčných hier a špeciálne multiplayeru, môžete sa na výkon danej premietačky plne spol'ahnút', avšak treba tu, pochopitel'ne, rátat' s ojedinelým trhnutím obrazu – záleží na kvalite softvéru.

Slabé reproduktory

Pod'me sa teraz stručne pozriet' na výkon reproduktorov. Novinka z dielne spoločnosti ViewSonic je totiž vybavená mono reproduktorom s výkonom 10W, ktorý síce dokáže naplnit' aspekt dostatočnej hlasitosti, ale s kvalitou zvuku ako takého je to už o dost' horšie. Celé to pôsobí plocho a navyše s jemnou prímesou kovovej ozveny, ako keby ste projektor hodili do popolnice, čo sa však na základe vyššie uvedených parametrov asi dá očakávat'. Tí

náročnejší preto určite siahnu po externých reproduktoroch, ktoré môžu využívať po prepojení s PC, alebo skúsia priame napojenie slúchadiel cez audio vstup (tu si treba dávať pozor na očakávania pri headsete, keďže projektor nemá vstup pre mikrofón). A ako je na tom stránka celkovej hlučnosti okolo ventilátora? Výrobca udáva hladinu hluku približne 31 decibelov pri normálnom používaní a, naopak, 27 decibelov v ekologickom móde. Tieto dva údaje sú viac či menej presné, keďže aj pri dlhodobom používaní premietačky, keď sa lampa a softvér potrebovali vyrovnať s okolitou teplotou, sa hluk nedokázal presadiť na úkor bežného ruchu a zapadol tak do úzadia. Je zaujímavé, že hluk chladenia je takmer úplne identický ako v normálnom, tak aj v ekologickom režime, čo ma trocha zarazilo.

Okolo konektivity je u takto koncipovaných projektorov vždy priestor na kritiku. Ako píšem aj vyššie, jediná možnosť, ako dostať internet a vlastne akýkoľvek výstup priamo do premietačky, je prostredníctvom pripojeného zariadenia. Vzorku som testoval v kombinácii s konzolou PlayStation 5 a cez ňu potom realizoval všetky, pre recenziu toľko potrebné, interakcie. Žiadny vstup pre LAN, nič také ako Wi-Fi a, samozrejme, ani vlastný stream kanál, v tomto ohľade ViewSonic PX701-4K proste odkazuje na svoju finálnu cenovku. V nej však, na rozdiel od konkurencie, doslova kraľuje na samotnom vrchole ponuky, čo bol dozaista jeden z hlavných bodov motivácie jeho tvorcov. Pritom to najhlavnejšie, čiže kvalita obrazu a výkon, ostávajú vo vytúženom segmente high-end. Za predpokladu, že doma alebo kdekoľvek, kde trávite svoj voľný čas, máte priestor a možnosť zapojiť takto koncipovanú premietačku, firma ViewSonic vám ponúka vôbec najlepší pomer medzi cenou a výkonom. Daný hardvér pritom dokáže po boku laickej verejnosti uspokojiť aj technicky zdatných milovníkov dokonale vyváženého obrazu – najmä vtedy, ak sa radi doslova hrajú s jeho kalibrovaním.

Verdikt

Výkonná premietačka vhodná nielen pre hráčov, ale aj pre milovníkov televíznej zábavy.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
ViewSonic	900€

PLUSY A MÍNUSY:

+ 4K	- Zvuk
+ Ideálne pre hráčov	- Konektivita
+ Cena	
+ Možnosti nastavenia	
+ Tichý chod	

HODNOTENIE: ★★★★☆

Genesis Neon 200 RGB

LACNÉ SLÚCHADLÁ PRE MENEJ NÁROČNÝCH HRÁČOV

Spoločností, ktoré vytvárajú herné periférie nižšej cenovej kategórie, existuje na svete mnoho. Medzi jednu z väčších, teda aspoň v našich končinách poprednejších, patrí aj spoločnosť Genesis. Tí si za cieľovku zvolili primárne low-budget hráčov, no taktiež ponúkajú aj produkty, najmä periférie, strednej a vyššej triedy, v ktorej sa im taktiež celkom darí. V dnešnej recenzii zamierime k lacnejším produktom a na zúbok sa pozrieme podsvieteným herným slúchadlám Neon 200 RGB.

Balenie

Krabica, v ktorej produkt prišiel, bola vo farebnej kombinácii typickej pre značku, teda šedej/tmavosivej a červenej. Na vonkajších stranách škatule som našiel obrázok produktu, logo a názov spoločnosti, názov danej periférie a stručný popis produktu. Vo vnútri na mňa čakala používateľská príručka a slúchadlá.

Spracovanie a dizajn

Čo sa týka spracovania produktu, s tým som nebol až tak spokojný. Nebolo to nič, čo by ma naozaj nahnevalo, no za zmienku stojí napríklad plast použitý pri výrobe celého tela, ktorý pôsobil dosť lacno a nekvalitne, no na moje prekvapenie bol celkom pevný a neohybný. Trochu sa mi ešte nepáčil napájací kábel, ktorý mi skôr pripomínal šnúrky od turistických topánok.

Vyzdvihol by som ale rád spracovanie stredového kusu a náušníkov, ktoré sú pokryté kvalitne pôsobiacou napodobeninou kože vyzerajúcou taktiež celkom odolne a príjemne. Mikrofón ma svojim vyhotovením nijak neohúril, avšak zapáčil sa mi jeho dizajn, pretože pôsobil celkom moderne a profesionálne. Dizajn produktu ako celku je dosť pekný a dáva hneď a jasne najavo, že ide o hernú perifériu. Slúchadlá sa na prvý pohľad zdajú byť naozaj veľké, no ide o vec zvyku. Podsvietenie loga spoločnosti na bokoch obidvoch ušníc je veľmi vkusné, nie príliš krikľavé a pôsobí skôr jednoducho a elegantne.

Používanie

Po dôkladnejšom odskúšaní slúchadiel som ostal celkom spokojný. Z hľadiska zvuku boli Neon 200 veľmi slušné stereo slúchadlá, ktoré vynikali stredmi a prekvapilo ma, že v tejto cenovej kategórii vynikali aj celkom zdatné basy. Výšky boli bohužiaľ trochu utlmené, akoby ste zvuk počuli cez vrstvu látky. Kvalita mikrofónu je v nízkej triede častokrát peklom, no tu tomu nie je úplne tak. Odhliadnuc od faktu, že mikrofón zachytáva zvuk veľmi slabo, vďaka čomu vás vaši kolegovia alebo spoluhráči veľmi nepočujú, je jeho kvalita naozaj dosť dobrá. Komfort pri nosení slúchadiel je na celkom dobrej úrovni a jediným mínusom je asi len to, že obe ušnice v spodnej časti od uší odstávajú, čo následne vedie k horšej izolácii zvuku.

Záverečné hodnotenie

Neon 200 RGB od spoločnosti Genesis by som odporučil každému hráčovi, ktorého pri výbere správnych herných periférií obmedzujú financie. Za cenu približne 28 eur dostanete štýlové podsvietené slúchadlá, ktoré určite splnia svoj účel a nebudete sa za nich musieť hanbiť. Kvalitou zvuku a ani spracovaním síce nevynikajú, no taktiež na tom nie sú vôbec zle.

Matúš Kuriľak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	28€

PLUSY A MÍNUSY:

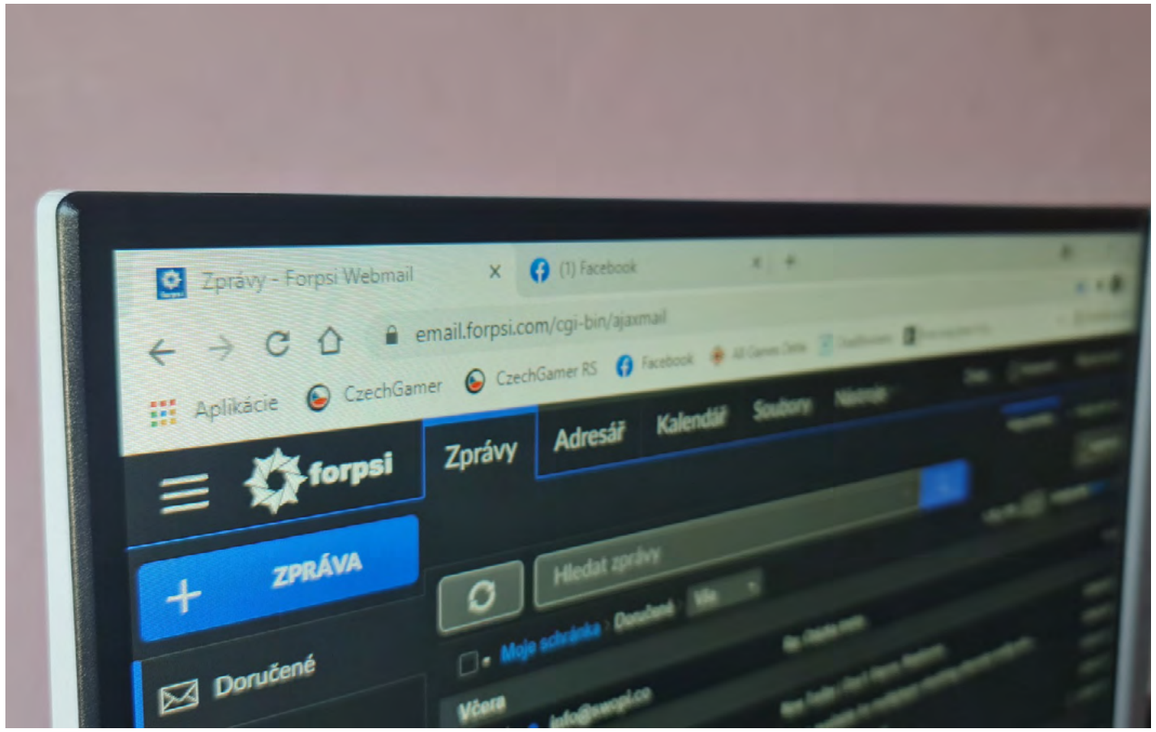
+ kvalita náušníkov	- lacný plast pri vyhotovení tela
+ cena	- slabšia kvalita zvuku
+ podsvietenie	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

MSI Modern MD241

STVORENÝ NA PRÁCU



Spoločnost' Micro-Star International, d'alej len už pre vás asi známejšia skratka MSi, pokračuje v ceste inovácií vlastných produktov, a aj ked' sa dnes spoločne nebudeme rozprávat' o nejakej revolučnej novinke, ktorá dokáže prepísat' zavedené trendy spotrebnej elektroniky, cez to všetko by som vás rád pozval na test zaujímavo vyzerajúceho a dobre fungujúceho pracovného monitoru s kódovým označením MD241.

Predovšetkým je nutné povedat', že tento cenovo dostupný kancelársky pomocník s uhlopriečkou 23,8 palca cieli na zákazníka hl'adajúceho spol'ahlivost' a produktivitu, to všetko bez výrazných kompromisov. Do redakcie mi zariadenie prišlo v čase, ked' som súčasne recenzoval aj pre MSi konkurenčný výrobok od jednej nemenovanej spoločnosti, a tak som samotný MD241 mohol súčasne porovnat' s iným podobne koncipovaným monitorom a získat' tak ovel'a širší pohl'ad na vec. Nech už však po tomto zariadení siahnete ako po náhrade za primárny zdroj obrazu z vášho PC alebo si ho zakúpite ako súčast' zostavy, v oboch prípadoch vám domov dorazí dizajnom elegantný a funkciami kompaktný produkt. Ak už som nahryzol práve celkový výzor tohto monitora, môžeme u toho ešte v krátkosti zotrvat'. MD241 prichádza v dvoch farebných prevedeniach (čiernej a bielej), z čoho mne

sa na stole ocitol luxusne pôsobiaci biely variant. Kovové rameno s pevnou základňou umožňuje pripnutie samotného panelu pomocou jednoduchého a bezpečného systému zaklapnutia a akonáhle máte všetko takzvane spojazdnené, je len na vás, do akej pozície obrazovku uvrhnete.

Výrobca vám umožňuje náklon o 180 stupňov, čiže na biznis štýl, alebo môžete ostat' u klasiky. Osobne som skúsil obe verzie používania a u obidvoch sa ukázalo byt' najväčším problémom nie samotná inštalácia, ale absencia organizéru pre kabeláž.

Moderný dizajn

Okrem siet'ového adaptéru máte zo zadnej strany k dispozícii vstup pre jeden HDMI kábel a jeden USB-C ako nabíjaciu bránu pre váš mobil či tablet alebo prípadne notebook. Akonáhle monitor skúsite nejako umne nainštalovat' na váš pracovný stôl, začne vojna medzi káblami.

Osobne neviem pochopit' dôvod, prečo strojcovia tohto panelu nemohli na rameno umiestnit' aspoň malú plastovú svorku, ktorá by skrotila akúkol'vek anarchistickú náladu tých neustále sa krútiacich čiernych hadov, každopádne, ak by som mal definovat' jedno z mála negatív u tohto testovaného výrobku, stane sa ním práve absencia organizéru. Dost' však bolo fňukania nad bordelom za samotným monitorom a pod'me sa pozriet' na d'alšie hodnotiace aspekty. Sám monitor svojou vel'kost'ou nezaberá vel'a miesta na stole a jeho štíhle linky sa v spojení s bielou farbou starajú o istý efekt luxusu, ktorý vás vo finále nepripraví o viac než dvestopät'desiat eur. Manipulácia s obrazovkou na pohyblivom ramene je jednoduchá a náklon do všetkých smerov preto hodnotím kladne.

Vyššie som spomínal viac než len sympatickú cenovú reláciu, v akej sa tento moderne vyzerajúci pracovný monitor pohybuje a od toho sa teraz môžeme odpichnút' ku kvalite panelu samotného. Za danú sumu by ste sotva mohli dostat' niečo viac než v úvodzovkách len Full HD rozlíšenie.

Na každodenné pracovné používanie je však práve takáto obrazovka dostačujúca, zvlášt' ak si k tomu pridáte slušnú obnovovaciu frekvenciu 75 Hz, ktorá nechá aj vaše unavené oči trocha si odpočinút'. Produkt som testoval počas bežného pracovného procesu, kam spadalo intenzívne tvorenie textu a samozrejme aj prehl'adávanie internetu za účelom overovania faktov. V oboch prípadoch sa monitor osvedčil a ked'že má v sebe implementovanú technológiu brániacu blikaniu obrazu, o vyššie spomínanom zdravotnom dopade na vaše očné bul'vy nemusí byt' d'alej žiadna pochybnost'. Každého, kto by chcel takýto produkt využívat' aj na hranie hier alebo prípadne kreatívnu činnost' vo forme úpravy fotografie a videa, musím však varovat', tento IPS panel s kontrastom 1000:1 a farebnou hĺbkou 8bits nie je na nič také pochopitel'ne stavaný.

Ďalšou zaujímavou výhodou, zvlášt' ak sa opät' vrátim k uvádzanej cenovke, je tu prítomnost' solídne hrajúcich reproduktorov. Nechcem samozrejme tvrdit', že by ste si prostredníctvom nich mali púšt'at' operu a robit' rozbor vašich obl'úbených árií, avšak ako pomocná ruka počas sledovania bežnej video produkcie alebo počas obedovej pauzy, ked' si cez Netflix pustíte svoj obl'úbený seriál, sa práve duo reproduktorov môže ukázat' ako d'alšie cenné pozitívum.

A čo je vôbec tou najväčšou výhodou voči akejkol'vek konkurencii? Spoločnost' MSi si pre svoj nový a dozaista moderný kancelársky monitor pripravila aj softvérovú podporu. Nech už panel prepojíte s desktopom alebo prenosným počítačom, môžete využit' stiahnutie aplikácie s názvom Display Kit a tá vám dáva do rúk nástroj na komplexnú editáciu obrazu a jeho rozloženia.

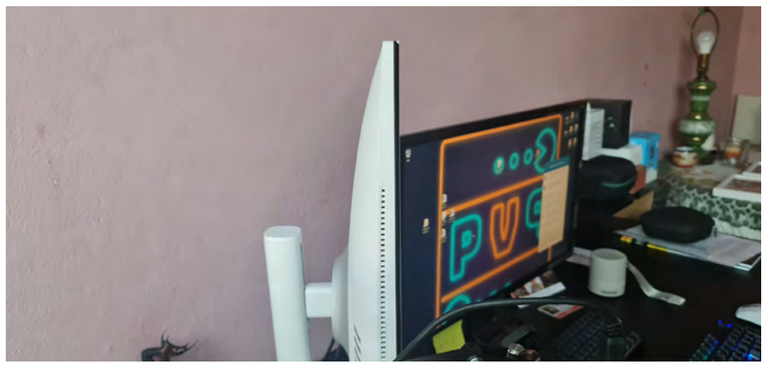
Pomaly ale isto sme sa dostali na samotný záver recenzie k MSi Modern MD241. Ako už sám názov napovedá, ide o skutočne moderný kus zariadenia, ktorý nezat'aží váš rozpočet a súčasne ponúkne kvalitatívny nadštandard vhodný nie len do firiem ale aj do domácnosti.

Medzi hlavné výhody spadá jeho sympatický dizajn, spol'ahlivý IPS panel, možnost' nabíjat' zariadenia cez USB-C a v neposlednom rade aj variabilita ramena. Čo mňa však na tomto produkte naozaj iritovalo, bola absencia organizéra pre káble, ktorá celú tú modernost' jemne zrážala dole.

Verdikt

Luxusne pôsobiaci monitor vhodný nie len do kancelárie.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	250€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Cena
+ Panel
+ Softvér
+ Zvuk

- Chýba organizér káblov

HODNOTENIE: ★★★★☆

NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Marek Zelienka*

Tiché miesto 2 boduje!

Pokračovanie hororu režiséra Johna Krasinskiho, Tiché miesto 2, zožalo úspech aj napriek súčasnej situácii vo svete.

Film sme mali vidieť už minulý rok, no pre koronavírus bol posunutý na začiatok tohto leta a zatiaľ to vyzerá na jeden z najúspešnejších tohtoročných kinových hitov.

Film porazil marcový snímok Godzilla vs. Kong a počas otváracieho víkendu, kedy film dorazil do kín v 13 krajinách stihol vyzbierať 70,4 milióna dolárov. Film už prekonal míľnik 100 miliónov dolárov, čo z neho robí najzárobkovejší film vydaný počas pandémie, keďže budget vyšiel na 61 miliónov.

Pre porovnanie snímok Godzilla vs. Kong, ktorý vyšiel o skoro 3 mesiace skôr a stál 435,9 milióna dolárov prekročil domácu hranicu 100 miliónov dolárov len nedávno (Tiché miesto už vyzbieralo v Amerike cez 70 mil.). Po takomto úspechu niet divu, že bol ohlásený tretí diel, ktorý bude spin-offom k predchádzajúcim. Obľúbený herec seriálu The Office, ktorý vytvoril tento svet a režíroval prvé dva diely sa do režisérskej stoličky tentokrát neposadí, no stále bude dohliadať na tvorbu filmu z postu producenta. Je to predsa jeho svet, no nie?

Režírovať film bude tento krát Jeff Nichols (Mud), ktorý taktiež píše scenár. Samotný Krasinski sa k Nicholsovi vyjadril, že je jediná osoba ktorú mal na mysli, keď išlo o tvorbu spin-offu.

„Povedal som mu môj príbeh, a on zmizol a vytvoril svoj vlastný svet. Práve dotáhuje scenár, ktorý zbožňujem a nemôžem sa dočkať, keď ho uvidím pri natáčaní."

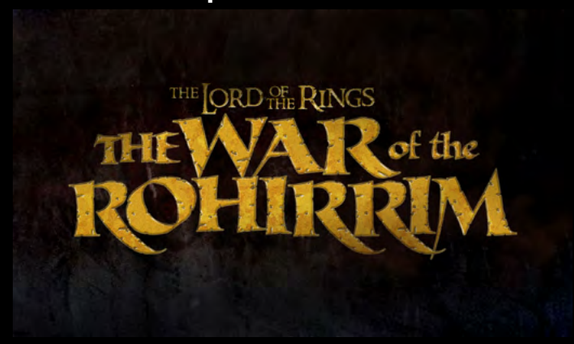
Film by mal prísť do kín v marci 2023.

Ted sa vráti v seriálovom kabáte

Ted, zrejme najznámejší plyšový medveď na svete, sa vracia. Postava z filmu Setha MacFarlana sa presúva do seriálu.

Prvý film z roku 2012 nám predstavil vulgárneho, sexistického a drogám nakloneného plyšového medveďíka, ktorý ožil po prianí malého chlapca, Johna Bennetta a stal sa svetovou senzáciou. Po 30 rokoch to už však nebol ten rozkošný plyšový medveďík. Johna Bennetta si zahral Mark Wahlberg a jeho priateľku Lori stvárnila Mila Kunis. Film dokázal premeniť budget 65 miliónov dolárov a úctyhodných 550 miliónov, a tak sa dalo očakávať, že príde druhý diel. Ten nezarobil toľko čo prvý a nevedelo sa, či sa dočkáme trojky. Oznámený seriál vyjde na streamovacej službe Peacock, ktorá ho zrejme aj zaplatí a ktorá žiaľ zatiaľ u nás nie je dostupná.

Pán Prsteňov v podobe anime?



Štúdia Warner Bros a New Line Cinema spájajú sily a oznamujú nový snímok zo sveta Pána Prsteňov.

Bude ním anime spin-off k pôvodnej trilógii s názvom The War of Rohirrim. Bude zasadený 250 rokov pred udalosťami z prvého filmu do obdobia kráľa Helma Hammerhanda, deviateho vládcu ríše Rohan. Sledovať tu budeme zrejme konflikt dvoch klanov a udalostí, na základe ktorých vznikla Helmova roklina (Helm's deep). Animáciu má na starosti štúdio Sola Entertainment (Rick a Morty), režisérom bude Kenji Kamiyama, producentom Joseph Chou a scenár napíšu Jeffrey Addiss a Will Matthews. Philippa Boyens, ktorá patrila do tímu scenáristov v oboch trilógiách (Pán prsteňov aj Hobbit) sa bude taktiež podieľať na produkcii ako konzultant.

Pokračovanie Jokera je na ceste!

Po veľkom úspechu filmu Joker z rúk Todda Philipsa, ktorý dokázal premeniť budget 55 miliónov na film, ktorý zarobil niečo cez 1 miliardu, získal Oscara pre Joaquima Phoenixa za najlepšieho herca v hlavnej úlohe a ukázal svetu, že film založený na komiksovej predlohe nemusí obsahovať prehnané CGI scény a tonu akcie sa očakávalo pokračovanie.

Herec aj režisér nechceli veľmi o sequeli hovoriť, keďže naozaj treba skvelý nápad, aby sa dalo s tak vysoko nastavenou latkou pracovať. To sa však stáva realitou. Scenár k pokračovaniu už píše zmienený Philips. Nevie sa, o čom film bude, no podľa plánov Warner Bros vo filme zrejme neuvidíme Batmana, no je možné, že sa skôr ukážu ďalší gothanskí zloduchovia.

Zomrela Popoluška

Na záver je tu veľmi smutná správa. Legenda českej kinematografie, Libuše Šafránková zomrela 2 dni po svojich 68. narodeninách. Herečka má na svojom konte cez sto filmových rolí.

Jej zrejme najikonickejšou postavou bola Popoluška z filmu Tři oříšky pro Popelku z roku 1973. Tento film je neoddeliteľnou súčasťou Vianoc ako v Česku, tak aj na Slovensku. Okrem toho hrala v množstve ďalších rozprávok ako Soľ nad zlato, Princ a večernica atď. Samozrejme sme ju mohli vidieť aj v inom žánri a vo filmoch ako Jak utopit Dr. Mráčka aneb Konec vodníků v Čechách, Vesničko má středisková, Vrchni prchni a ďalších. Herečka sa stiahla do ústrania pred pár rokmi, keď jej diagnostikovali rakovinu pľúc.

RECENZIA
FILM

Cruella

NIE AŽ TAKÁ KRUTÁ CRUELLA

V súčasnej dobe je už ťažko uveriteľné, že Disney kedysi vytvoril niekoľko filmov, v ktorých sa hlavná záporáčka snaží zabiť desiatky šteniatok, len aby ich kožu mohla použiť na ušitie kabátu. Na tejto postave nebolo nič čierno-biele - Cruella De Vil, ako už naznačuje jej meno, bola Disney zloduch v pravom zmysle slova. Nehovoriac o tom, že Cruella predstavuje v mnohých smeroch jedného z najpopulárnejších zloduchov v Disneyho zásobe.

Za posledných pár rokov Cruellu stvárnilo (alebo jej prepožičalo hlas) množstvo uznávaných herečiek. Teraz má ale svoj vlastný celovečerný príbeh, v ktorom hlavnú úlohu stvárnila Emma Stone. Čo sa týka hraných celovečerných filmov, ktoré za posledné roky Disney produkuje, mnohé z nich sa snažia ponúknuť kúzlo originálu, ale pritom rozvíjať nový príbeh a autenticitu postáv. Cruella od Craiga Gillespieho nie je výnimkou, čo bolo zjavné už z prvých filmových upútaviek. Gillespie sa primárne snaží dodať Cruelle niekoľko takpovediac odtieňov šedej. Je veľmi riskantné prehodiť scenár a zamerať sa namiesto na hrdinov na zloduchov, keďže primárnym účelom zloduchov je zruinovať všetko dobré. Cruella mala v tomto prípade tento risk zdvojnásobený aj tým, že ide o hraný film. Ako každý film zo štúdia Disney, aj tento musel prejsť cenzúrou, aby svojim obsahom vyhovoval všetkým divákom. Ak by sa dej zameriaval len na postavu Cruelly, ktorá je veľmi temná, takýto pochmúrny film by sa nezhodoval so značkou štúdia.

Otázkou ale zostáva, či táto zmena filmu prospela, alebo kompletne zničila tento ikonický charakter. Gillespie vyvracia to, že by Estella, čo je Cruellino pôvodné meno, mala vyslovene zlú povahu od narodenia, ale vysvetľuje, že jej zlá povaha je v skutočnosti následkom viacnásobnej poruchy osobnosti. Táto informácia robí z Cruelly osobu, s ktorou má divák nutnosť súcitiť. Film je zasadený do 70-tych rokov, čo umožnilo režisérovi využiť silný vplyv punk-rockovej hudobnej a módnej éry - len pre porovnanie, pôvodná kniha od Dorothy Gladys "Dodie" Smith 101 dalmatíncov bola zasadená do 60-tych rokov, ktoré boli čo sa štýlu týka o dosť kľudnejšie a menej „farebné". V úvode filmu sa dozvedáme to, ako bola Estella/Cruella, malé čierno-bielovlasé dievča, už od útleho veku módnou ikonou so špecifickým štýlom. Na základe svojej jedinečnosti, mentálnej chorobe, má malá Estella problémy v škole, čo ju núti v krajných situáciách zmeniť svoje správanie z kľudnej a poslušnej Estelly na zlú Cruellu. V škole sa spriateli s ďalšou osobou, ktorá je divákom 101 dalmatíncov známa - Anitou. Nebola by to správna Disneyovka, keby v nej nebola tragédia, ktorá má vplyv na následný vývoj udalostí hlavnej hrdinky. Následkom nečakaných udalostí sa Estella ako malá dostáva sama do Londýna, kde stretáva ďalšie známe Disney mená Jaspera (Joel Fry) a Horaca (Paul Walter Hauser). Musím povedať, že toto obsadenie sa veľmi podarilo a na rozdiel od predchádzajúcich stvárnení Jaspera a Horaca tentokrát nevyzerajú tieto charaktery tak neschopne - skôr pôsobia seberovne s Cruellou a nefungujú v deji len ako komická vložka, ale reálne ho posúvajú ďalej.

Cruella ale nepredstavuje primárneho zloducha tohto filmu. Túto rolu má Barónka von Hellman (Emma Thomson). Emma Thomson je výborná, čo vôbec nie je prekvapeným, mne osobne jej postava veľmi pripomínala postavu Mirandy Priestly (Meryl Streep) v Diabol nosí Pradu. Barónka je uštipačná a hrozivo vyzerajúca osoba, ktorá kraľuje módnemu priemyslu a o city a názory svojich zamestnancov nejaví akýkoľvek záujem. Čo je ale najhoršie, barónka Hellman si na rozdiel od Cruelly neuvedomuje, že je v skutočnosti zlá, lebo všetky svoje činy, mnohé aj ilegálne, robí v jej očiach v prospech vyššieho, najmä však sebeckého, dobra. Čo sa ešte týka obsadenia vedľajších postáv, boli pre dej veľmi dôležité: komorník John (Mark Strong) a fanúšik Davida Bowieho - Artie (John McCrea), ktorý pracuje v obchode s oblečením. Ja osobne by som povedala, že oba charaktery sú na toľko zaujímavé, že by si zaslúžili samostatný film.

Ale vráťme sa späť k deju. Po tom, čo sa Estelle podarí získať prácu v barónkinom módnom dome, snaží sa pre ňu spraviť prvé-posledné, len aby uspokojila jej obrovské nároky. Časom ale zistí, že barónka stojí do určitej miery za tragickou udalosťou, ktorá sa stala Estelle. Od tohto momentu začína dej naberať na dynamike a nám sa naskytne pohľad do high fashion časti tohto snímku a Estellinu úplnú premenu na jej potláčané ja - Cruellu. V tejto časti filmu jeden hit zo 70-tych rokov strieda ďalší, rovnako ako jeden krajší model šiat strieda ďalší. Niekto by mohlo povedať, že sa režisér Craig Gillespie týmto počinom pokúsil preklenúť inak slabšie momenty v deji. Áno, celý soundtrack vo všeobecnosti je viac než vydarený a priamo reflektuje dobu, keď si ale odoberiete z filmu známu hudbu a všetky kostýmy, zostane vám iba nevýrazný dej.

Záver filmu už nie je vôbec prekvapivý tým, že ide o Disneyovku – pravý zloduch je potrestaný a každý dostane to, čo si zaslúži. Na konci je tiež scéna, ktorá má naznačiť možné pokračovanie, v prípade že ale poznáte aspoň trochu dej kníh a rozprávok 101 dalmatíncov, pre vás táto scéna nebude prekvapeným.

Záver

Byť zloduchom vyzerá v podaní Cruelly veľmi atraktívne. Tiež prvky deju, ktoré replikujú animovaný film, nevyzerajú v hranej podobe vôbec nereálne – horšie je to už s časťami v ktorých boli nutné špeciálne efekty. Gillespie len potvrdzuje známe filmové tvrdenie, že najhoršia je práca s deťmi a zvieratami, to je zrejme dôvod, prečo je veľa scén, kde figurujú psy, robených digitálne a je to bohužiaľ vidieť.

Komu by som odporučila tento film sú určite ľudia, ktorí majú záľubu v móde a vo výprave. Cruella sa dá určite zaradiť medzi kvalitne spracované Disney filmy, ktoré nostalgicky ukazujú starú dobrú klasiku v novom svetle a tým ju robia dostupnú aj pre nové generácie divákov.

Nemôžem ale tvrdiť, či je tento film veľmi vhodný pre deti. Skôr si na svoje prídu staršie ročníky – na to, aby tento film bol pre deti, je tu príliš málo dalmatíncov. Tento pokus humanizovať Cruellu odoberá to, čo ju robilo Cruellou De Ville, je to ale pekná óda na staré dobré detské časy.

„Emma Stone v najnovšom filme od spoločnosti Disney stvárňuje ikonickú Cruellu De Vil. Dej filmu sa odohráva v rámci londýnskej punk-rockovej revolúcie v 70-tych rokoch s módou a hudbou, ktorá tento fakt len pekne podčiarkuje. "

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Craig Gillespie
Rok vydania: 2021
Žáner: Komédia / Krimi

PLUSY A MÍNUSY:

+ Soundtrack
+ Kostými
+ Atmosféra

- Špeciálne efekty
- Miestami prázdny dej
- Nelogické rozhodovanie charakterov

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
FILM

Tiché miesto: Časť II

PROSÍM, UTÍŠTE SA

Svet, ako ho poznáme, už neexistuje. To, čo zostalo z ľudstva, sa krčí v zvukotesných bunkroch a dorozumieva sa znakovou rečou. Niet sa čomu diviť, veď na planéte obývanej hrôzostrašnými mimozemskými monštrami znamená každý hlasnejší zvuk istú smrť. Príbeh rodiny Abbottovcov, žijúcich v tomto post-apokalyptickom svete, nám prvýkrát na filmové plátna priniesol režisér, scenárista a herec John Krasinski (The Hollars, Čiernob¬iela spravodlivosť) v roku 2018 vo filme Tiché miesto (A Quiet Place). Sci-fi thriller zaujal použitím ticha ako svojho dominantného prvku. Takmer úplná absencia dialógov, hudby a zvukových efektov jednoznačne publiku odkomunikovala, aké nevyhnutné je v tomto svete držať jazyk za zubami. Nepravdepodobným hrdinom sa stala najstaršia dcéra Regan Abbottová (Millicent Simmondsová), ktorej sa vďaka ušnému implantátu podarilo odhaliť achillovu pätu inak nezastaviteľných mimozemšťanov.

Aj napriek tomu, že samotný John Krasinski pôvodne s druhou časťou nerátal, po všeobecnom úspechu a nejakom tom presviedčaní manželky Emily Bluntovej sme sa čoskoro dočkali pokračovania. Tiché miesto: Časť II pristálo v slovenských kinách aj s ročným pandemickým oneskorením začiatkom júna 2021. Okrem krátkeho flashbacku, ktorý slúži najmä na predstavenie novej postavy, Emmetta (Cillian Murphy), začína časť 2 presne tam, kde sme sa pred pár rokmi s Abbottovcami rozlúčili. Vidiac, že rodinná farma, ktorá im až doteraz poskytovala útočisko, je v troskách, sa Abbottovci rozhodnú vyrazit' do neznáma a hľadať pomoc u tých, ktorí budú ochotní im ju poskytnúť. Do postáv otca Leeho (John Krasinksi), matky Evelyn (Emily Bluntová) a detí Marcusa (Noah Jupe) a Regan sa vrátili všetci pôvodní herci. V prípade Marcusa bol síce časový odstup v natáčaní dosť očividný, nemôžem však mladému Noahovi Jupovi mať za zlé, že medzi filmami vyrástol. Prinajhoršom sa dá povedať, že traumatický zážitok, ktorým si Marcus prešiel v závere prvej časti, ho donútil predčasne a extrémne rýchlo dospieť. Tak či onak to na mňa pôsobilo zo začiatku filmu trochu rušivo a zmena herca by bol možno rozumnejší krok.

Horor pri zažatom svetle

Hneď od začiatku bolo jasné, že celkový tón filmu sa oproti jednotke zmení. S prostriedkami, ktoré poskytujú Abbottovcom aspoň akú-takú možnosť sebaobrany, sa z mimozemšťanov vytráca časť ich podstaty. Z nezastaviteľných potvor, ktoré čakajú na tie najnepatrnejšie zvuky, aby spustili vražedné besnenie, sa stávajú skôr len veľmi nebezpečné predátory, ktoré je ale možné zahnať, ba dokonca zabiť. Z rovnice tiež vypadáva strach z neznámeho, keďže po prvej časti sú nám milé potvorky už dôverne známe. Vo filme ich často nájdeme stáť pred kamerou v plnej kráse a za jasného denného svetla, čo im na rešpekte tiež veľmi nepridá.

Nie že by boli menej nebezpečné ako doteraz. Ich prítomnosť však už nevzbudzuje takú hrôzu, ako sme boli zvyknutí, a v konečnom dôsledku to vyzerá, akoby sa všetci okrem nich dočkali masívneho upgradeu. Mimozemšťania sa dostanú k slovu, len ak niektorý z hrdinov urobí vskutku obrovskú chybu. Tým pádom sa neraz približujeme k úrovni béčkových hororov, kde sa protagonisti dostávajú do úzkych len na základe svojich vlastných mizerných rozhodnutí. Tvorcovia akoby nedokázali nájsť prirodzenejšiu cestu, ktorou vyvolať vyhrotené situácie a ostriel'aná rodina Abbottovcov sa často z expertov na prežitie mení na naivných hlupáčikov.

Veľa smerov, málo času

Dĺžkou len málo cez hodinu a pol sa druhá časť Tichého miesta ponáša na svojho predchodcu. Avšak pokým jednotka sa odohráva na pomerne malom priestore a na vyrozprávanie svojho príbehu jej 90 minút bohato stačilo, v dvojke môžeme vidieť niekoľko rozpracovaných konceptov, z ktorých by sa kľúdne dali spraviť dva či tri samostatné filmy. Celkový dojem je taký, akoby sa Tiché miesto: Časť II pokúšalo stihnúť veľa vecí v príliš krátkom čase. Nebezpečné putovanie cez krajinu bez úkrytu a bez pomoci sa končí skôr, ako sa vôbec začalo. Dôvera medzi novonájdeným starým priateľom a Abbottovcami, ktorá by sa dala budovať celých 90 minút, sa dá vyriešiť aj slovíčkom „prosím" a novorodené, potenciálne plačúce a kričiace dieťa, tvorilo skôr kulisu ako skutočný bezpečnostný problém. Najťažšie bremeno zo všetkých niesla na pleciach (alebo skôr na uchu) mladá Regan, od ktorej závisel úspech celej hlavnej dejovej linky. Počas svojho putovania však nepriniesla na plátno nič, čo by sme ešte nevideli. Staré dobré predvídateľné „jump scares" a situácie, ktoré sme ju videli vyriešiť už nespočetne veľakrát predtým, nikoho veľmi neprekvapili. Oživenie vo forme predstavenia preživších, nie až tak mierumilovných, ako by jeden dúfal, odišlo rovnako rýchlo, ako prišlo. Práve tento nový druh nebezpečenstva mohol okoreniť Tiché miesto: Časť II a odlíšiť ho od svojho predchodcu. To sa bohužiaľ nestalo a ten, čo by očakával, že práve ľudia budú skutočnými príšerami v tomto príbehu, by ostal sklamaný.

Na pozitívnu nôtu

Nebolo by fér hovoriť len o nedostatkoch a špárať sa v malých nezrovnalostiach. Soundtrack k filmu je výborný, striedmy a perfektne dotvára atmosféru. Práca so zvukmi a dialógmi opäť dosiahla to, čo aj v prvom Tichom mieste, a aj napriek spomínanej zníženej desivosti mimozemšťanov by vám nebolo jedno, keby si vedľa vás niekto nahlas odkašľal. Nebyť vysokých očakávaní, ktoré som vzhľadom na vydarenú prvú časť mal, určite by som nebol na pokračovanie taký tvrdý. Prvému dielu hanbu rozhodne nespravil, je však škoda, že nerozvinul svoj potenciál. Atmosféra, aj keď menej klaustrofobická, je stále dostatočne desivá a udrží vás v napätí počas celej doby pozerania. Snímok rozhodne nenudí, má rýchly spád a každú chvíľu sa tam čosi deje. Rozdelenie rodiny na menšie skupinky bolo síce prevedené pod trochu slabou zámienkou, dovoľuje však každej postave vyniknúť vo svojom vlastnom malom príbehu. Tiché miesto časť 2 neurazí nikoho, komu sa páčil prvý diel. V pokračovaní úspešného Sci-Fi thrilleru je možné vidieť viac toho, čo fungovalo v jednotke, bohužiaľ tentoraz už s menším dopadom. Atmosféra je príjemne nepríjemná a aj napriek nevyužitým možnostiam, ktoré otvorenejší svet druhého dielu ponúka, sa nejedná o nudný film. Postupné znižovanie vážnosti hrozby mimozemšťanov si pýta nového antagonistu, ktorého sme sa však zatiaľ nedočkali. Pre hlbšie preniknutie do sveta Tichého miesta a jeho nástrah nám nezostáva nič iné, len dúfať, že nás John Krasinski poctí aj tretím dielom.

„Tiché miesto: Časť II je kompetentným pokračovaním úspešného sci-fi thrilleru, ktorý nadväzuje na prvú časť napätím, nepríjemnou atmosférou a svojou prácou s tichom. Snímok však publiku nepredstavil veľa nového, a opakovanie toho, čo sme už videli, neprináša taký istý zážitok ako v prvom filme. Načrtol niekoľko nových smerov, ktorými by sa mohol vydať, ani jeden z nich však nebol úplne dotiahnutý. Ani veľkolepé finále nedokázalo úplne zakryť pachuť premrhaného potenciálu."

Jakub Mrážik

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: John Krasinski
Rok vydania: 2020
Žáner: Horor / Thriller / Sci-Fi

PLUSY A MÍNUSY:

+ Soundtrack
+ Práca s tichom
+ Atmosféra

- Film nepriniesol veľa nového
- Nevyužitý potenciál
- Menej desiví antagonisti

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
FILM

Priatelia – Zase spolu

STRETNUTIE PO ROKOCH

Pred pár týždňami sa ku mne dostal trailer Friends – Reunion. Vyzeralo to, ako keby tvorcovia tohto vel'mi populárneho seriálu z deväť'desiatych rokov pripravili pre divákov prekvapenie v podobe novej série. Naznačuje to aj názov, no ak ste si to mysleli aj vy, šeredne sme sa mýlili. Nakoniec išlo o dokumentárny film o tejto unikátnej partii priatel'ov, ale rozhodne som po pozeraní nezostal sklamaný.

Ako to všetko začalo?

Priatelia – Zase spolu je formálne trochu nevyvážený film. Úvod filmu je koncipovaný ako nejaký observečný typ dokumentu, kedy má divák možnosť sledovať protagonistov v ich prirodzenom prostredí a nezasahuje do toho žiadny komentár či zbytočný strih. Každého herca postupne privádzajú k známym kulisám ako kaviareň Central Perk, Joeyho, Chandlerov, Monicin, Rachelin byt a podobne. Herci sa s týmto prostredím stretávajú znovu po sedemnástich rokoch a ide o vel'mi emočne vypätý moment. Do tohto obrazu zasahuje talkshow, ktorú uvádza James Corden (známy aj vd'aka Carpool Karaoke či The Late Late Show with James Corden). Tá sa so svojimi stálymi vsuvkami stáva takým míl'nikom pri zmene témy. Aj keď to spôsobilo rozbitie formy, na druhej strane to pekne premostilo k retrospektívnemu rozprávaniu a herci sa tým pádom dostali v rozhovore ku kastingu a obsadzovaniu jednotlivých postáv.

Nenásilný bulvár

James Corden má svoj štýl moderovania a jeho otázky sú niekedy trochu viazané aj na súkromie. Nie je to však taký klasický bulvár, ktorý lezie hercom až do postele alebo na toaletu.

Sú to skôr také nevinné otázky, vd'aka ktorým sa mohli diváci dozvediet' naozaj vel'a aj zo zákulisia seriálu. Myslím, že to je určite vel'kým lákadlom.

Divák sa ale nedozvedá informácie len z pozadia výroby, ale aj z prípravy, písania scenárov, kastingov a podobne.

Fenomén doby

Myslím, že pre mnoho detí z osemdesiatych a deväť'desiatych rokov sú Monica (Courteney Cox) , Rachel (Jennifer Aniston), Phoebe (Lisa Kudrow), Joey (Matt LeBlanc), Ross (David Schwimmer) a Chandler (Matthew Perry) znakom toho obdobia z prelomu milénia. Niet divu – na obrazovkách sa objavovali dlhých desať rokov a dočkali sa neskutočného počtu repríz. Ovplyvnili vel'ké množstvo l'udí, pretože seriál bol populárny celosvetovo, čo dokazujú aj fanúšikovia v tomto dokumentárnom filme. Jedna adoračná vetička odznela aj od slovenských divákov v zastúpení Attilu. Autori chceli poukázať, že seriál odchoval aj známe osobnosti. Určite stojí za povšimnutie aj verzia piesne Smradl'avá mačka v podaní Lady Gaga.

Obraz a obsah

Film Priatelia – Zase spolu po obrazovej stránke nič prevratné nepriniesol.

Pár strihových momentov však stálo za povšimnutie (napríklad prechod z posledného záberu seriálu, ktorým seriál ukončil svoju existenciu, sa pretavil do súčasnosti, kedy do štúdia vošiel o 17 rokov starší Ross a postupne sa stretal s ostatnými hercami). Vo filme je vel'a emotívnych situácií, ktoré nejedného fanúšika určite potešia.

„Tento dokument určite viac upúta pamätníkov, ktorí majú Priatel'ov odpozeraných z mladosti. Je to taký pekný medailón s moderným vyznením, no myslím, že kto seriál nevidel, nemusí pochopiť podstatnú väčšinu obsahu."

Adrian Mihalik

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Ben Winston
Rok vydania: 2021
Žáner: Komédia / Romantický

PLUSY A MÍNUSY:

+ príjemné plynutie deja
+ archívne zábery
+ množstvo zaujímavých zákulisných informácií

- Nejednotná forma rozprávania

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 Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Barbora Krištofová, Michaela Medveďová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kuriľák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Ivka Macková, Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová, Ondrej Ondo, Liliana Dorociaková, Patrícia Murinová, Miroslava Glassová

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Líška, Marcel Trinasty, Matúš Paculík

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

Titulka
Ratchet & Clank: Rift Apart

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

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

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

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE
Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii tretťou 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)

RYAN REYNOLDS SAMUEL L. JACKSON SALMA HAYEK WITH ANTONIO BANDERAS AND MORGAN FREEMAN

A FILM BY PATRICK HUGHES

ZABIJAKOV OSOBNÝ STRÁŽCA 2

POĎ DO TOHO EŠTE RAZ, BEJBY

MILLENNIUM MEDIA PRESENTS A MILLENNIUM MEDIA/AVI LERNER AND TOM STUDIOS PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH CAMPBELL GROUNDMAN FILMS IN ASSOCIATION WITH FILM I VÄST AND FILMGATE FILMS

A FILM BY PATRICK HUGHES RYAN REYNOLDS SAMUEL L. JACKSON SALMA HAYEK WITH ANTONIO BANDERAS AND MORGAN FREEMAN HITMAN'S WIFE'S BODYGUARD

FRANK GRILLO CAROLINE GOODALL REBECCA FRONT GABRIELLA WRIGHT ALICE MCMILLAN KRISTOFER KAMIYASU TOM HOPPER BLAKE RITSON WITH RICHARD E. GRANT

CASTING BY ELAINE GRAINGER CDG MUSIC BY ATLI ÖRVARSSON COSTUME DESIGNER STEPHANIE COLLIE EDITOR JACK HUTCHINGS MICHAEL DUTHIE PRODUCTION DESIGNER RUSSELL DE ROZARIO DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY TERRY CAREY ASC

CO-PRODUCERS SEAN WHEELAN AND ANTHONY MUIR CO-EXECUTIVE PRODUCERS SAMUEL HADIDA AND VICTOR HADIDA EXECUTIVE PRODUCERS AVI LERNER TREVOR SHORT BOAZ DAVID TOM JEFFREY GREENSTEIN JONATHAN FLOSER

MATTHEW MILAM CHRISTA CAMPBELL LATI GROBMAN HEIDI JO MARKEL ZYGI KAMASA PETER POSSNE MARK GILL PRODUCED BY MATT O'TOOLE LEE WEDDON YARIV LERNER

BASED ON CHARACTERS CREATED BY TOM O'CONNOR STORY BY TOM O'CONNOR SCREENPLAY BY TOM O'CONNOR AND PHILLIP MURPHY & BRANDON MURPHY DIRECTED BY PATRICK HUGHES

© 2020 HITMAN TWO PRODUCTIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

MILLENNIUM MEDIA

V KINÁCH OD 15. 7. 2021

PROROM INSPIRING PEOPLE

BONTONFILM