

GENERATION



HRALI SME
MARIO GOLF
SUPER RUSH

TESTOVALI SME

ASUS TUF Gaming F15

TÉMA

Notebook stvorený pre víťazov

VIDELI SME

Zabijakov osobný strážca 2

RETRO

The Neverhood



acer



Swift 5

- Windows 10 Home
- Procesor Intel® Core™ i7 až jedenástej generácie¹
- 14" FHD IPS dotykový displej, 90% pomer obrazovky k telu
- Celokovová konštrukcia s váhou okolo 1 kg a hrúbkou len 14,95 mm¹

1 - Špecifikácie a dostupnosť sa môžu lísiť v závislosti od konkrétnego modelu a krajine predaja.

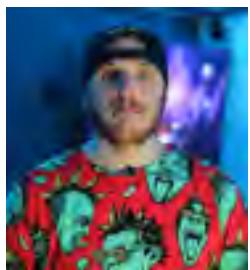


Notebook Swift 5 zakúpite
na www.agem.sk.

Stačí jediný pohľad



Windows 10



Vel'ké slová

Uplynulý mesiac padol do stojatých vôd internetu ako ploský kameň skopnutý z mosta a z toho dôvodu máme razom o čom rozprávať viac, než sme bežne počas letného obdobia zvyknutí. Začnime vôbec najzásadnejšou informáciou z oblasti herného hardvéru, ktorá padá na tričko spoločnosti Valve. Autori Steamu sa totižto rozhodli opäť skúsiť štastie s novým HW produkтом a tentokrát chcú konkurovať jedinému kvázi handheldu na scéne, čiže systému Nintendo Switch. Ich prenosná konzola s názvom Steam Deck sa už od momentu ohlásenia stala automaticky nástrojom starých dobrých heretikov a povzbudila diskusiu k upal'ovaniu všetkého, čo sa postaví alebo sa v budúcnosti bude chcieť postaviť novinke od Valve. Aj keď samozrejme nepopieram praktickú využitelnosť niečoho takto koncipovaného, na základe história v zmysle trvácnosti podobných zariadení by som však všetky tie vel'ké slová z úst fanatických fanúšikov bral s veľkou rezervou a spomínaný Switch ešte neposielal do dôchodku.

Druhým vel'kým oznamením, ak dáme bokom čoraz viac aktuálne žaloby na známe herné spoločnosti, sa stal tol'ko diskutovaný návrat slávneho hororu Dead Space. EA chce nadviazať na úspech prvej časti a tak nám naservíruje v úvodzovkách len remake jednotky, ktorý však ponúkne nielen obsah vystrihnutý z pôvodnej verzie, no aj páriaujímových vylepšení. Na jednu stranu, je sice pekné, že sa niečo takéto naozaj udeje, ale na tú druhú, práve absencia oznamenia regulárneho pokračovania je akýmsi dôkazom čoraz krutejšej pravdy, že herný AAA priemysel v súčasnosti jednoducho strnulo prešľapuje na mieste a vôbec nevie, čo chce. Produkcia najväčších diel stojí viac než náklady na kasové kino trháky a riziko s prípravou takéhoto softvéru sa začína rovnať hodieniu mince do pokazeného automatu na kávu.

V aktuálnom čísle nášho magazínu však samozrejme nájdete oveľa viac, tak vás nebudem d'alej zdržovať vlastnými predikciami a tie vel'ké slová a očakávania nechám rozplynúť za zvuku obracania listov papiera.

Filip Vorzáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Hyundai ukázal športový sedan



Novinka s označením Hyundai Elantra N dopĺňa modelovú ponuku športových automobilov na každý deň línie N.

Patrí teda do stále obľúbenej skupiny zábavných automobilov, ktoré nie sú určené len na občasné víkendové jazdy, ale pokojne môžete nimi jazdiť aj počas bežného dňa. Elantra N je

vysoko výkonná verzia modelu Elantra novej generácie predstaveného v apríli 2020.

Použité N-kové modifikácie prispeli k výraznému zvýšeniu výkonu - turbodúchadlom prepĺňaný benzínový motor s objemom 2,0 litra a s 8-stupňovou dvojspojkovou prevodovkou DCT poskytuje výkon 206 kW (280 k) a maximálny krútiaci

moment 392 Nm. Novinka dokáže zrýchliť z 0 na 100 km/h za 5,3 sek. a dosahuje maximálnu rýchlosť 250 km/h. Maximálny výkon sa dá dokonca krátkodobo zvýšiť na 290 k zväčšením preplňovacieho tlaku, čo príde vhod napríklad pri predbiehaní.

N-ková verzia sa od tej bežnej ale nelíši len upraveným vzhľadom a výkonnejším motorom. Výrobca sa zameral na dosiahnutie odlišného a primárne zábavnejšieho zážitku z jazdy, samozrejme výhradne v tom dobrom slova zmysle.

Úpravy motora a doplnkové funkcie doslova lákajú na dynamickú a rýchlu jazdu. Systém infotainmentu je výrazne upravený s novým grafickým rozhraním, špecifickým pre modely N. Vďaka tomu môžu automobiloví nadšenci sledovať informácie dôležité pre rýchlu jazdu na okruhu, ako je teplota chladiacej kvapaliny, teplota oleja, krútiaci moment motora či prepĺňovací tlak.

Aj kombi môže byť zábavné



Žijeme sice v dobe, ktorá sa snaží hľadať čo najúspornejšie motory, no občas sa usmeje šťastie aj na nás, ktorí hľadáme zábavné rodinné auto.

Pod slovom zábavné máme na mysli také, na ktorom je jazda zábavnou činnosťou aj v prípade, ak vedľa vás sedí vás partner a na zadných sedadlach vaši malí potomkovia. Nový Golf R

Variant je presne tým autom, je to totiž na prvý pohľad bežný rodinný kombík, ktorého kúpu pred svojou polovičkou obhájite bez najmenších problémov.

Použitý turbodúchadlom prepĺňaný benzínový štvorvalec 2.0 TSI s priamym vstrekováním paliva je z konštrukčného radu „EA888“ a vo svojej štvrtnej generácii (Evo4)

dosahuje výkon 235 kW (320 k), čo je o 14 kW (20 k) viac oproti predchádzajúcej generácii. Maximálny krútiaci moment vzrástol zo 400 na 420 Nm a aj preto má auto nové brzdy, ktoré vyžadujú používanie najmenej 18-palcových kolies.

Nový Golf R Variant má v sérii nový multifunkčný športový volant a aj predné športové sedadlá.

Rovnako ako Golf R aj Golf R Variant má nový systém pohonu všetkých kolies 4MOTION so selektívnym rozdeľovaním krútiaceho momentu na zadné kolesá – R-Performance Torque Vectoring.

Pri ňom sa krútiaci moment variabilne rozdeľuje nielen medzi prednou a zadnou nápravou, ale navyše aj medzi zadnými kolesami, čím sa výrazne zvyšuje agilita automobilu v zákrutách. Nový Golf R Variant bude na Slovensku začínať s uvádzacou cenou 46 640 eur s DPH.

Nová Astra je aj elektrická



Na prvej generácii Opel Astra sme sa vozili už pred 30-timi rokmi, teraz Opel ukázal úplne novú generáciu tohto oblúbeného kompaktného hatchbacku nižšej strednej triedy. Novinka presne kopíruje súčasné trendy, má ostré linie, jemne agresívny vzhľad a základ zhodný so súrodencom v podobe nového Peugeotu

308. Novinka je totiž postavená na platforme EMP2, čiže sa môžeme tešiť na očakávanú kombináciu rôznych benzínových, naftových a aj čiastočne elektrických motorov. V porovnaní s predchádzajúcou generáciou ale nie je výrazne väčšia, takže stále je dobrým autom do mesta a aj na stredne dlhé trasy.

Najväčšou zmenou je už spomínaný dizajn, ktorý pokračuje v tom, čo firma ukázala už pri iných svojich modeloch. Zaujímavá je hlavne predná maska s veľmi peknými LED svetlami. Tie sú stále nedosahujú dokonalosti nových Peugeotov, no Astra je práve vďaka nim jedinečná. Interiér je snom technologických nadšencov, pre ktorých sú analógové budíky historickým prežitkom. Snaha o dosiahnutie minimalistického vzhľadu je v spojení s dvojicou veľkých displejov dokonalá, ale asi nebude výhovovať každému. Prechod zo staršej generácie tak bude pre šoféra zaručený šokom.

Ponuka motorov sa nelíši od už spomínaného Peugeota 308, keďže sú to modely jedného koncernu založené na rovnakej platforme. Základný trojvalcový PureTech s výkonom 110 koní je vhodný pre nenáročného a úsporného vodiča, veľkú zábavu s ním neužijete. O niečo lepšia 130-koňová verzia môže byť kombinovaná aj s 8-stupňovým automatom, dobrovol'bou je aj naftový 1,5-litrový štvorvalec. Do mesta by sme zvážili príplatok za plug-in hybridné verzie s výkonom 180 alebo 225 koní, ktoré na elektrický pohon zvládnu až 60 kilometrov.

Predaje áut rastú pomaly a čipy stále chýbajú



Automobilový priemysel sa ešte stále spomátava z obrovskej krízy a bohužiaľ to stále nevyzerá ružovo. Predaje nových automobilov v Európe sa za prvý polrok tohto roku súčasne zvýšili, no stále je to zvýšenie len čiastočné a v jednej krajine sa predaje dokonca znova prepadli. V Európskej únii sa zvýšili predaje v priemere o štvrtinu,

celkovo sa predalo približne 5,4 milióna nových automobilov. Tento nárast je však len v porovnaní s krízovým rokom, na ten posledný normálny predaje strácejú 1,5 milióna kusov.

Na Slovensku sme si v porovnaní s prvým polrokom minulého roku polepšili len o 13 %, horšie od nás

bolo na tom len päť krajín. Pri koncertoch sa najlepšie darilo Volskwagenu a Stellantis, čo sú jediní výrobcovia, ktorí pokorili milión predaných kusov. Naopak zle sa darilo Honde a Mitsubishi, pričom prvá menovaná nepredala za celý polrok ani len 20 tisíc automobilov. Dôvodov týchto problémov je viacero, jedným z nich sú stále nedostatkové čipy.

Tie komplikujú výrobu nových automobilov a logicky preto stáčajú aj ich predaje. Stačí sa pozrieť na skladové zásoby modelov, ktoré sú výrazne obmedzené, rovnako ako je už obmedzená aj ponuka preverených jazdených modelov pri predajcoch. Tu navyše badat' postupné zvyšovanie cien, kedy si overenú jazdenku s malým nábehom kúpite skoro za cenu nového modelu. Podľa analytikov je čipová kríza zodpovedná za pokles predajov až o 4 milióny kusov pre tento rok. Zásadné zlepšenie situácie je navyše v nedohľadne a je dosť možné, že automobilky budú musieť investovať aj do fabrík na samotné čipy.

Notebook stvorený pre vít'azov



Vď'aka notebooku Lenovo Legion 5i Pro, nebude mat' vás súper proti vám ani tú najmenšiu šancu. S výkonným procesorom, špičkovou grafickou kartou, vel'kou pamäťou RAM a precíznou klávesnicou je tento notebook stvorený pre vít'azstvo. Nechajte sa ním naplno pohltiť, vyhrajte každý zápas a porazte každého súpera.

Výkon hodný rešpektu

Nový Lenovo Legion 5i Pro je možné použiť aj ako pracovný notebook, ale jeho hlavným poslaním je v plnej sile zvládnut' každú hru a dopriat' vám najlepší herný zážitok. S týmto zariadením nebude mat' súper ani tú najmenšiu šancu. Jeho vnútro obsahuje najnovšiu 10. generáciu procesorov Intel® Core™ i7. Sú rýchle, spol'ahlivé, dokážu zvládnut' aj náročnú zát'až a žiadna hra pre ne nepredstavuje problém. Pri tomto

modelu si môžete zvoliť medzi niekol'kými variantami procesorov. Výkon je podporený aj vel'kou pamäťou RAM, s vel'kostou až 32 GB a vel'kým úložiskom SSD až do 1 TB s možnosťou uloženia každého potrebného súboru. Aby ste mohli rozbehnuť každú jednu hru, na ktorú práve dostanete chut', vo vnútri nájdete grafickú kartu NVIDIA GeForce RTX až s 8 GB pamäťou. Zaručuje vysoký výkon, plynulý chod hry bez sekania alebo lagovania a zvládne viacero procesov naraz. Aj vď'aka tomu vás hra doslova vtiahne do deja.

Nie je podstatné, aké vel'ké požiadavky má daná hra. Lenovo Legion 5i Pro splňa každú z nich a pripraví vám ten najlepší herný zážitok.

Efektívne chladenie

Aby ste mohli využiť každý jeden kmit výkonu vášho zariadenia, je potrebné to

najlepšie chladenie. To zabezpečí nová generácia Lenovo Legion Coldfront 3.0 svojimi tepelnými vlastnosťami a technológiou.

Teplo je odvádzané dvojkanálovým tepelným mechanizmom so 67 lopatkami výkonných, ale tichých ventilátorov a premyslene umiestneným tepelným otvorom, ktoré rozptýlia viac tepla. Môžete na ňom robiť čokoľvek a stále zostane chladný.

Spolu s funkciou Q Control 3.0 si môžete manuálne navoliť spôsob, akým budete chladniť vás notebook. Od tichého chladenia, cez Balance režim až po ten najväčší výkon.

Každý Legion notebook obsahuje podporu Dual Burn, a tak z procesora ale aj grafickej karty vytiahnete ten najvyšší výkon až na hranicu limitov a s ním aj skvelý herný zážitok.

Obraz lepší než realita

Zariadenia Lenovo Legion disponujú zachytením realistického obrazu vďaka svojim kvalitným displejom. Lenovo Legion 5i Pro nie je výnimkou a dosahuje na samý vrchol.

Spolu s Dolby Vision prináša tento model hlbšiu čiernu a jasnejšiu bielu. Veľký 16-palcový displej s antireflexným povrhom, s vysokým jasom a obnovovacou frekvenciou až neuveriteľných 165 Hz, vás dokonale uchváti.

Vďaka vysokej obnovovacej frekvencii displeja s odozvou iba 3 ms je navrhnutý pre plynulé a dokonalé zážitky z obrazu bez sekania alebo mrznutia. S až 500 nitmi jasu dosahuje kvalitu zobrazenia High Dynamic Range (HDR) a dramatické tieňovanie každej scény v hre. Všetky tieto vlastnosti spolu so stopercentnou sRGB farebnosťou pôsobia tak, že obraz vyzerá úplne ako živý.



Špičkovo vyladený zvuk

Kvalitný zvuk je neoddeliteľnou súčasťou skvelého herného zážitku. Vďaka nemu vás hra vtiahne ešte hlbšie do deja a vychutnáte si akciu naplno. Lenovo Legion 5i Pro vám tento zvuk vie zaručiť vďaka tomu, že disponuje prémiovým zvukom Nahimic 3D.

Ak k tomu pridáte slúchadlá Legion H500 Pro, dosiahnete trojrozmerný priestorový zvuk prichádzajúci z každého smeru. Budete presne vedieť lokalizovať smer prichádzajúceho zvuku, kroky každého nepriatelia a identifikujete hrozbu, ktorá sa na vás valí.

Klávesnica, ktorá mení pravidlá hry

Zariadenia Lenovo Legion 5i Pro prinášajú stále nové a vylepšené technológie, aby povýšili hru na vyššiu úroveň a posunuli hranicu ich výkonu a aj vašu.

O tom svedčí aj klávesnica True Strike so svojou ergonomiou a dokonalými vlastnosťami navrhnutými pre ten najlepší pôžitok z hry. Klávesnica ponúka všetko, čo potrebujete k dosiahnutiu profesionálnej úrovne ovládania a maximálnu presnosť pri hraní.

Pochváliť sa môže aj 100 % anti-ghostingom pre zadávanie akéhokoľvek príkazu. Precízne spracovanie klávesnice zabezpečuje špičkové rozloženie kláves, svižné reakcie, s tichými tlačidlami s nízkym zdvihom, čas odozvy pod jednu milisekundu a prepínače s 'mäkkým dojazdom', ktoré dokonale napodobnia hlboké stlačenie

klávesov. Všetky tieto vlastnosti vám dajú priam hmatateľný zážitok z hry.

Eleganciu a dokonalé spracovanie ešte viac podtrhne biele, modré alebo voliteľné štvorzónové RGB podsvietenie, s ktorým uvidíte na klávesnicu za každých okolností.

Výkon ukrytý v elegantnom tele

Lenovo Legion 5i Pro má jemné a čisté línie a v spojení s herným minimalistickým dizajnom vyzerá naozaj úchvatne. Jeho dokonalý vzhľad podtrhujú aj zvolené farby Storm Grey alebo Stingray White, ktoré vyvážajú vás herný a každodenný životný štýl. Celé šasi je z odolného polymérového materiálu s tenkými mylarovými rámečkmi na troch stranách monitoru.

Plný energie

Dychberúci výkon Lenovo Legion 5i Pro v žiadnom prípade neznamená, že by sa to prejavilo na výdrži jeho batérie. Aj bez zdroja vám dokáže neprerušene poskytnúť až 8 hodín hrania. Vďaka integrovaniu inteligentných napájacích funkcií pre zvýšenie životnosti batérie je naozaj dokonalým zdrojom energie pre váš notebook.

Súčasťou softvéru Lenovo Vantage je aj hybridný mód, ktorý predĺží životnosť vašej batérie tak, že vám umožní vypnúť dedikovaný grafický procesor vo chvíli, ked' ho nepotrebuje.

Taktiež hybridný režim spolu s pokročilou technológiou Optimus smerujú grafický výkon na displej pomocou dedikovanej

alebo integrované grafiky. Aj to prispeje k výrazne lepšej výdrži batérie. Nemusíte mať strach ani vtedy, ak sa dostanete na nízke percentá jej kapacity.

Pomocou Rapid Charge Pro dobijete batériu svojho notebooku až na 50 % za menej ako 30 minút. S takoto výbavou sa naozaj o energiu báť nemusíte.

Lenovo Vantage pre kontrolu nad vaším zariadením

S pomocou softvéru od Lenovo, zvládnete ovládať celý váš notebook z jedného miesta. Na výber máte niekolko funkcií. Napríklad režim zameraný na výkon vám automaticky upraví parametre pre hry, ale aj aplikácie.

Tiež si môžete pretaktovať frekvenciu procesora a grafickej karty. Ak by ste potrebovali predĺžiť výdrž batérie, jednoducho zvolíte tichý režim a pre standardné použíte zase vyvážený režim.

Doplňte arzenál

Doplňte váš notebook o d'alšie časti Legion setu a pripravte sa na každý boj a na každé víťazstvo. Príslušenstvo ponúka legendárny výkon, zaručenú spolahlivosť a skvelý dizajn. Či už potrebujete precíznu myš, aby ste s jej presnosťou zasiahli každý cieľ alebo herné slúchadlá, pomocou ktorých budete vedieť o každom kroku nepriatelia, s Legion príslušenstvom to získate.

Okrem toho si môžete vybrať aj univerzálny Legion batoh pre váš notebook a všetky časti vášho príslušenstva a vďaka nemu mať so sebou dokonalý herný zážitok aj na cestách.

Najväčšie smart útoky na smart domácnosti

A NIE PRÍLIŠ SMART ZARIADENIA, KTORÉ ICH UMOŽNILI



Hackeri v oblasti chytrých domácností sú neustále odvážnejší a prefíkanejší. Aby sme vám pomohli zorientovať sa, spísali sme pre vás najznámejšie útoky na smart domácnosti za ostatné roky.

Ked' Adama a Heather Schreckových prebul uprostred noci hlasný zvuk vychádzajúci z detskej izby, nebol to obvyklý pláč ich desaťmesačného dieťaťa. Rodičia sa ponáhľali do detskej izby a k ich zdeseniu zistili, že hluk je v skutočnosti hlas dospelého muža, ktorý kričí "Prebud' sa, diet'a!" a že vychádza z ich domácej kamery (tzv. video pestúnsky). To však nebolo všetko. Ked' vošli do izby, kamera sa odvrátila od dieťaťa a pozrela sa priamo na rodičov. U kamery, ktorá bola naprogramovaná len na stráženie dojčaťa, signalizovala táto akcia, že sa do detskej pestúnsky niekto nabúral a prevzal nad ňou kontrolu cez internet kontrolu.

K tomuto šokujúcemu incidentu došlo ešte v roku 2014 a bohužiaľ bol to len prvý z mnohých útokov na smart domácnosti. Máme tu rok 2021 a hackeri smart domácností sú oveľa odvážnejší a

zákernejší. Aby sme vám pomohli urobiť si obrázok, akým typom útokov smart domácnosti čelia, prinášame vám prehľad tých najznámejších, ktoré sa v posledných rokoch odohrali po celom svete. Ak náhodou vlastníte niektoré z uvedených smart zariadení, mali by ste zvážiť posilnenie ochrany domácej siete, počinajúc routerom.

Najväčší únos

Všetci sme už počuli o únosoch lietadiel, ale v októbri 2016 došlo k inému druhu únosu. Rozsiahly kybernetický útok, ktorý využíval zraniteľnosti v chytrých videorekordéroch a kamerách, zrazil na kolená veľkú časť internetu v Európe a USA tým, že stovky tisíc zariadení boli „unesené“ v rámci útoku, ktorý bezpečnostní experti označili ako Distributed Denial of Service (DDoS) útok pomocou botnetu Mirai. Zjednodušene povedané, hackeri sa zmocnili pripojených zariadení, ako sú smart videorekordéry alebo kamery a následne ich využili na zahľatie serverov spoločnosti Dyn, ktorá predtým spravovala väčšinu infraštruktúry systému názvov domén (DNS) na internete. Výsledok? Webové stránky

vrátane Twitteru, The Guardian, Netflix, Reddit, CNN a niekol'kých d'alších v Európe i USA boli po väčšinu dňa mimo prevádzky.

Niektoří hackeri chcú viac než len údaje o vašich kreditných kartách a neváhajú využiť vaše domáce smart zariadenia k rozsiahlym útokom. Mnohí sa domnievajú, že útok botnetu Mirai bol najväčším útokom DDoS svojho druhu a že je dôrazným varovaním pre regulačné orgány a výrobcov zariadení, aby vyvíjali silnejšiu a komplexnejšiu ochranu smart domácností IoT na úrovni siete.

Smart kúrenie, ktoré zamrzlo

Ďalší útok DDoS (Distributed Denial of Service), ktorý sa v roku 2016 dostal do správ, sa týkal dvoch bytových domov v Lappeenrante, meste s približne 60 000 obyvateľmi na východe Fínska.

Tentokrát sa útok zameral na systémy, ktoré v budovách riadili centrálné vykurovanie a cirkuláciu teplej vody. Tým, že hackeri donútili vykurovacie systémy vstúpiť do nekonečnej slučky reštartov,

účinne prerušili distribúciu centrálneho vykurovania pre obyvateľov a to v čase keď sa teploty vo Fínsku pohybovali pod bodom mrazu. Rovnaký systém, ktorý bol využitý na podporu automatizácie a zvýšenie efektivity a nepohodlia manuálne udržiavaného vykurovania tak nechal obyvateľov napospas osudu.

Našťastie po odpojení dotknutých systémov inteligentnej domácnosti od internetu sa vykurovanie obnovilo v normálnom režime. Špecialista na údržbu budov Sami Orasaari situáciu okomentoval a podľa neho skutočný problém spočíva v prístupe l'udí k zabezpečeniu smart zariadení, pretože mnoho zo bytových spoločností alebo súkromných vlastníkov nechce investovať do sietových firewallov a zabezpečenie býva všeobecne veľmi slabé.

Nie je to však len smart ústredné kúrenie, ktoré je náchylné na útoky. Obetou hackerov sa stali aj smart termostaty renomovaných značiek. Internetoví záškodníci tak môžu prevziať kontrolu nad vaším termostatom a napr. zvýšiť teplotu počas vašej neprítomnosti, o čom sa dozviete keď vám príde šokujúci účet za elektrinu alebo plyn.

Hazard s internetom vecí

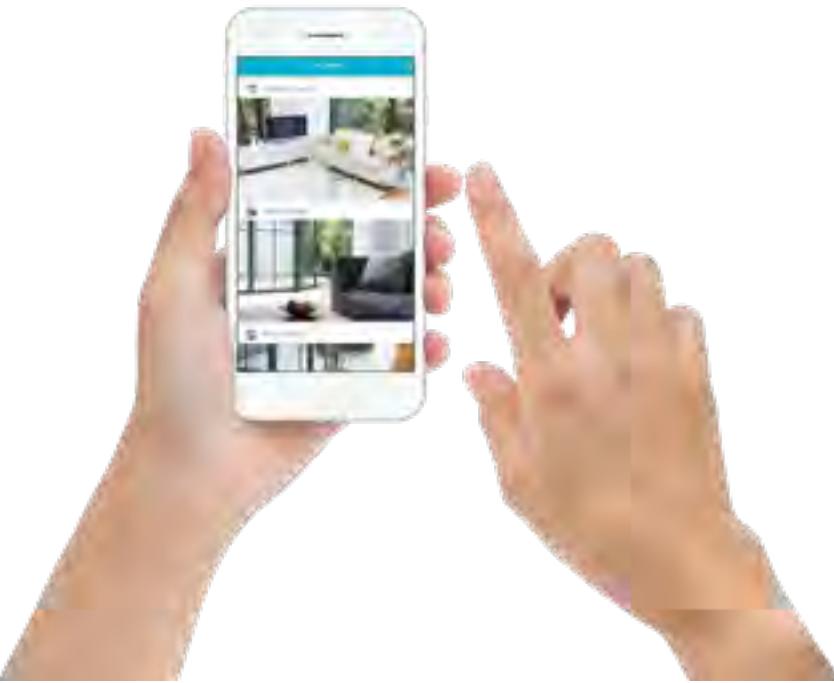
Hoci tento útok technicky neovplyvnil smart domácnosť, tento typ útoku by mohol ľahko ovplyvniť milovníkov akvárií v ich vlastnom dome. V roku 2018 bolo jedno kasíno napadnuté prostredníctvom smart teplomeru v akváriu vo vstupnej hale.

Podľa Nicole Eaganovej, CEO kyberbezpečnostnej spoločnosti Darktrace, hackeri použili teplomer pripojený k internetu, aby sa dostali do siete, „našli databázu významných hráčov a potom ju prenesli späť cez siet von opäť“ z termostatu do cloudu.

Predstavte si, že by sa to stalo s vašou kreditnou kartou a osobnými identifikačnými údajmi. Odrazu by nadšenie z toho, že máte inteligentný domov nebolo tak veľké. Našťastie existuje celý rad spôsobov, ako môžeme posilniť zabezpečenie chytrých domácností proti hackerom.

Hacky aj mimo smart home

Inteligentné autá technicky nespadajú do útlnej sféry domáčich smart spotrebičov, ale napriek tomu si myslíme, že vzhľadom na to, že stále viac výrobcov automobilov, ako je napríklad Tesla alebo Ford, rozširuje ponuku inteligentných vozidiel, stojí za to spomenúť aj tento prípad z hľadiska smart a prepojenej domácnosti. V roku 2015 bezpečnostní výskumníci



demonstrovali, aké ľahké je nabúrat' sa do vozu Jeep Cherokee a prevziať kontrolu nad všetkým - od klimatizácie až po stierače. Testovací vodič si všimol, že hoci sa nedotkol prístrojovej dosky, ventilačné prieduchy v Jeepu Cherokee začali púšťať studený vzduch na maximum a rovnako sa na maximum spustilo aj chladenie v sedadle vodiča. Ďalej sa preplo rádio na miestnu hiphopovú stanicu hrajúcu na maximálnu hlasitosť a nereagovalo na vodičové pokusy o jeho vypnutie.

Kým sa testovací vodič venoval týmto problémom, zapli sa stierače a ostrekovanie, ktoré zhoršilo výhľad z auta. Hoci nedošlo k zásahu do volantu a bŕzd, iné poruchy by vystačili na to, aby došlo k nehode. Smart hackerovi v skutočnosti stačí, aby vodiča rozptýlil drobnosťami, ako je zhoršenie výhľadu alebo stiahovanie okien proti vodičovej vôli. Kým je vozidlo pripojené k internetu, napríklad keď sa nabíja v garáži, stáva sa potenciálnej vstupnou bránou pre hackerov, ktorí môžu preniknúť dovnútra a zmeniť radostnú jazdu na nočnú moru.

Záver

Je ľahké mávnut' rukou nad niektorým z týchto útokov na inteligentné domácnosti a internet vecí, alebo tvrdiť, že nám sa to nestane. Úprimne, nehovoríme si to všetci? Snívame o smart prepojenom životnom štýle, ktorý nám ulahčí život.

Bohužiaľ skúsenosti ukazujú, že hackeri smart domácností a internetu vecí sú sofistikovanejší než kedykoľvek predtým a sú ochotní skúmať vaše smart zariadenia len preto, aby odhalili aj tie ich najmenšie slabiny. Keď chcete do svojej domácnosti

pridať a nastaviť smart zariadenia, môžete myslieť na niekol'ko jednoduchých vecí, ktoré minimalizujú pravdepodobnosť vyššie spomenutých scenárov. Napríklad pri výbere kamier pre monitorovanie domácnosti alebo opatrotovateľiek vol'te čisto cloudové riešenia, ako je napríklad mydlink.

Tieto poskytujú end-to-end šifrovanie prostredníctvom cloutu, ktoré eliminuje riziko hacknutia kamier a prístupu priamo cez internet. Takéto riešenie môže ponúknut' aj kompletný ekosystém smart domácnosti, ktorý vám umožní sledovať váš domov a tiež pridávať d'alsie senzory a chytré zásuvky na zapínanie a vypínanie spotrebičov.

Vždy sa tiež oplatí aktualizovať heslá a firmvéry, aby ste priebežne obnovovali ochranu zariadenia. Zároveň si vždy zmeňte všetky predvolené heslá zariadení a služieb. Staršie zariadenia majú často defaultný kód (heslo) nastavený výrobcom a ten býva nezriedka rovnaký napriek viacerými produktmi. Ak nie je zmenený, môže byť zariadenie veľmi náchylné k útokom.

Dôležitým faktorom je tiež zoznámenie sa s bezpečnostnými ovládacími prvkami routera a jeho konfigurácia pre reguláciu vystavenia internetu. Napríklad obyčajné zakádzanie vzdialeného prístupu na smerovači môže zabrániť možnosti, že by nad ním hacker prevzal kontrolu. Samozrejme sa uistite, že máte aj zodpovedajúcu antivírovú a antimalwarovú ochranu na všetkých počítačoch (príp. mobiloch) v domácnosti, pretože aj tie môžu byť pre hackera cestou, ako sa dostať k vašim domáčim smart zariadeniam.

Neil Patel

Odborník radí: Ako predísť strate fotografií z dovolenky či iných dôležitých dokumentov



V našich počítačoch, tabletach a mobilných telefónoch máme uložené desiatky gigabajtov dát, z ktorých veľkú časť tvoria fotografie. Tie si dnes nikto netlačí, zvyčajne si ich pozeraame na displeji mobilu či počítača. Pri strate, krádeži či poškodení tohto zariadenia môžeme ľahko pŕist' o svoje niekol'koročné spomienky, ako aj o ďalšie dôležité či citlivé dokumenty, ktoré máme uložené v pamäti. Odborníci z Aliter Technologies preto radia, ako predísť tomuto problému.

Podľa Petra Kováča, odborníka na cloudové služby zo spoločnosti Aliter Technologies je najlepším riešením online úložisko, tzv. cloud: „Využitie cloudu má viacero výhod – ponúka automatické zálohovanie dát, fotiek, dokumentov, automatizované organizovanie fotiek do albumov podľa miesta, času či ďalších parametrov.

Umožňuje tiež prepojiť viacero zariadení, vďaka čomu môžu zdieľať a ukladať fotky na jeden účet všetci členovia rodiny alebo napríklad pristupovať k nim z rôznych zariadení. Stačí sa len pripojiť na internet.“

Cloud pritom vo veľkom využívajú aj mnohé firmy či štát. Špeciálne s príchodom pandémie sa množstvo ľudí prestahovalo na tzv. home office, kde ku svojim e-mailovým schránkam, dátovým úložiskám či kolaboračným nástrojom pristupovali na diaľku, teda práve prostredníctvom clodu. „Cloud prináša používateľom viacero

praktických benefitov. Fotky z dovolenky máte kedykol'kev po ruke. Pre cloud nie je problém ani čas. Dáta sa totiž uchovávajú v podstate na neobmedzenú dobu, nestane sa vám preto napríklad to, čo v prípade starého CD alebo USB kl'úču, že sa po rokoch opotrebuje a nenačíta dátu. Z hľadiska ochrany dát je na tom cloud tiež oveľa lepšie. U veľkých hráčov sú dátá chránené špičkovo a v kombinácii s dobrým heslom a dvojfaktorovou autentifikáciou sa odcudzenia dát nemusíte báť,“ vysvetľuje Peter Kováč.

V súčasnosti je na trhu niekol'ko cloudových služieb umožňujúcich bezplatnú úschovu určitého objemu dát. Ak teda nepatríte medzi väšnivých fotografov, ktorí majú v galérií tišíky fotiek, postačí aj bezplatné úložisko, ktoré spravidla štandardne

ponúka objem od 2 až do 15 GB dát, čo predstavuje priestor pre tišíky fotografií. „Pre náročnejších používateľov sú k dispozícii platené služby poskytujúce aj možnosť editácie a optimalizácie fotiek a rozšírené funkcionality pri organizovaní a zdieľaní fotiek. Na cloud sa však dajú uložiť akékol'vek dátu, slúži ako virtuálny disk, preto sa užívateľ nemusí sústredovať len na fotografie. Cloud tak možno využiť na zálohovanie našich dát, či už súkromných alebo firemných,“ vysvetľuje odborník.

Ako si vybrať cloudovú službu?

Ako prvé je potrebné brati do úvahy porovnanie existujúcich produktov z hľadiska dostupných funkcionalít a ceny. Veľa poskytovateľov ponúka bezplatné verzie, ktoré majú úložisko nižej kapacity ako platená verzia a poskytujú iba základné funkcie. Pre bežného užívateľa sú tieto verzie postačujúce. V prípade náročnejších používateľov, ktorí majú veľké množstvo dát je na mieste uvažovať nad platenými verziami.

Peter Kováč, odborník z Aliter Technologies tiež radí, že dôležitým faktorom výberu tej správnej služby je komfort jej používania. Ak používateľ, jeho rodina či kolegovia, s ktorými zdieľa dátu, používajú primárne napríklad produkty od Apple, Google či Microsoft, mali by sa pozrieť na existujúce riešenia od týchto firiem, ktoré ponúknu najlepšiu implementáciu služieb do operačného systému a teda jednoduchosť v používaní.



Súťaž



1. cena
Outlier Air Sports V2

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie



Naučte sa espresso správne ochutnávať a váš zážitok z kávy dosiahne nový level



Ochutnávanie espresso je pre každého milovníka kávy doslova rituálom. No aj každý fanúšik IT a počítačových hier si zaslúži dostať v šálke viac ako len kávu. Zaslúži si zážitok. Preto sme sa rozhodli dať vám do pozornosti detaľy, ktoré si je potrebné všímať pri degustácii.

Crema je základ

Crema definuje espresso ako nápoj. Odlišuje ho od ostatných techník prípravy a tohto parametru sa nedotkla ani moderná doba. Pravidlá pre hustotu, objem a farbu

sa sice už mierne odlišujú, ale crema prosté musí byť. Vizuálne totiž odlišuje espresso od ostatných techník prípravy.

Konzistentná a elastická

Dôležité je, aby samotná crema bola konzistentná a elastická. Konzistentnou pritom myslíme takú, ktorá je rozložená na celej hladine nápoja.

Elastická tým, že pri naklonení šálky alebo jemnom premiešaní lyžičkou zo strany na stranu sa pri spätnom pohybe

hmota cremy vráti sama o sebe pekne späť. Navyše na povrchu sa nevytvoria žiadne kryhy alebo ostrovčeky, ktoré by na hladine plávali alebo povrch narušili.

Zabudnite na tigríkov v šálke

Farba je samostatná kapitola. V skratke ale spomieniem, že by mala byť jednotná, bez výrazne tmavších alebo svetlejších častí. Kedysi oblúbený tigrovaný vzor však sa pri modernom pražení už považuje za hendikep.

Bez sŕkania espresso správne neochutnáte

Máme teda pred sebou espresso s dokonalou cremou a čo d'alej? V prvom kroku zapojíme čuch a kávu ovoníame. Nasleduje nie veľmi spoločenské a príjemné sŕknutie, ktoré navýše po malej pauze ešte zopakujeme. Postupne sa tak od prvého chut'ového vnemu prepracujeme k telu chuti. Následne je čas začať pozvol'ne hodnotiť. Pozvol'ne preto, že v ústach nám ešte stále beží program dochute a čakáme na jej koniec. To je všetko. Proces je ukončený a môžeme začať hodnotiť.

Tak si to ešte zopakujme

Ak chceme kávu správne ochutnať, v prvom rade musíme zhodnotiť cremu – jej farbu, konzistentnosť a elasticitu. Ďalej vôňu a potom chut' rozloženú z troch častí – prvý chut'ový vnem, telo chuti a dochut'. Prvý chut'ový vnem pritom často býva iný než telo chuti. Je to priam až žiaduce. Taktiež je dobré vedieť, že káve, ktorá chutí každým dúškom rovnako, sa hovorí plochá. Nemusí byť zlá, no po každom dúšku si na chut' privynkнемe a tretím odpitím/sŕknutím sa môže zdať, že sa nám zdá káva vlastne bez chuti – prázdna. Ak je však všetko tak, ako má byť, je žiaduce, aby nás pitie aj bavilo a pri jednotlivých dúškoch príjemne prekvapilo. Tomu hovoríme, že káva má vrstvy. Prvé sŕknutie nám môže pripomínať chut' po mandliach, druhé lieskové orešky atď. Pri dochuti sa cení najmä jej dĺžka a príjemnosť.

Pokračovanie v d'alšom čísle...





Igor
ceo

Väčšinou nás
nepotrebuje
vidieť,

protože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

NOVINKY ZO SVETA HIER

Beyond Good and Evil 2 bude



O hre sme nepočuli dlhé roky. Pôvodný dizajnér odišiel z Ubisoftu už dávnejšie a súčasné zameranie spoločnosti je skôr na **multiplayerové free-to-play hry**. Patričná otázka – Má vôbec zmysel ešte očakávať Beyond Good and Evil 2, ktorého ambiciozne plány a ukážky sa aj pre najväčších optimistov zdali až príliš prehnané? Patričná odpoved' – Má. Ubisoft totiž s hrou stále počítá, ako sme sa to mohli dozvedieť z ich kvartálnej finančnej správy. Je potrebné ozrejmíť, že Beyond Good and Evil 2 bude znova ohľásený, a to môže zniť podozrivo, keďže je možné, že pôvodné plány zrušia a hra bude napokon vyzerat' úplne inak. Stane sa aj pokračovanie legendárnej akčnej adventúry free-to-play hrou pre viac hráčov? Pre mnohých by to bolo doslova svätokrádežou.

Valve ohlasuje Steam Deck



Steam Deck je handheldové zariadenie s operačným systémom SteamOS a možnosťou inštalovať a hrať všetky hry na Steame, ktoré majú podporu tohto operačného systému. Zariadenie bude obsahovať komponenty od AMD schopné spustiť najmodernejšie hry v rozlíšení 1280x800 na 7 palcov veľkom displeji v 30 fps. Handheld sa bude snažiť imitovať PC hranie, čiže bude obsahovať plnú implementáciu Steamu so všetkými featurami. Na oboch stranach, okrem tradičných záležitostí, aj dve dotykové plochy nahradzajúce myš. Zaujímavosťou je pridanie podpory gyroskopického ovládania a možnosť pripojiť aj na monitor a hrať tak hry akoby na skutočnom PC. Vydú tri verzie za 419, 549, respektíve 679 eur, pričom čím drahšia, tým rýchlejší a väčší bude mať SSD disk.

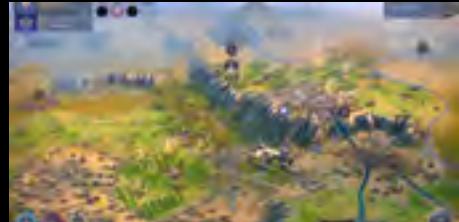
>> VÝBER: Maroš Goč

Tom Clancy's Xdefiant ohľásený



Tom Clancy's XDefiant je arena shooter, ktorá bude kompletne free-to-play založená na frakciach, majúcej v hre názov defianti. Budú štyri – Wolves, Cleaners, Outcasts a Echelon. Ubisoft vyhlásil, že hra bude v prvom rade o striel'ani, a preto v XDefiant budú chcieť priniesť uspokojujúci a vyvážený pocit zo streľ'by. Zbrane majú vyzerat' i pôsobit' realisticky. Hra ponúkne rozličné lineárne herné módy a taktiež kompetitívne 6v6 arena módy ako Domination a Escort, ktoré sa budú odohrávať na konštantne rotujúcich mapách. Hru si zatial' nezahráte a najbližšie si ju budú môcť vyskúšať len hráči v USA a v Kanade, a to 5. augusta. Avšak, aktuálne sa môžete zaregistrovať na oficiálnych stránkach. Tom Clancy's XDefiant vyjde na PC, PS4, PS, Xbox Series X|S, XONE a Stadia.

Humankind proti DENUVO



Ludstvo proti obávanej a medzi hráčmi neobl'ubenej protipirátskej ochrane DENUVO? Ale kdež. To len ju pripravovaná stratégia Humankind, aj napriek plánom, nebude obsahovať. Tvorcovia počas testovania zistili, že DENUVO má neblahý vplyv na výkon hry a po zhodnotení všetkých „pre“ a „proti“ sa rozhodli, že DENUVO do hry napokon neimplementujú. Vývojári hry vedia, že Humankind je veľmi očakávanou hrou, čiže budú aj veľkým cieľom pirátov, no v prvom rade im ide o to, aby platiaci zákazníci dostali čo najlepšie fungujúci produkt. Takýto chvályhodný krok sa v súčasnosti len tak nevidí, keďže je dokázané, že táto ochrana vie znížovať výkon hier a vývojári ochrany ju v hrách nechávajú aj napriek tomu, že o problémoch vedia. Humankind vyjde 17. augusta.

Dead Space ako remake



Kedysi slávna séria, po dvoch dieloch, zničená chamtvosťou vydavateľa EA menom Dead Space sa na radost' všetkých fanúšikov vráti ako remake prvého dielu. I ked' o hre zatial' veľa nevieme, aspoň pár informácií predsa len máme. Remake Dead Space vyjde len na PC a PlayStation 5 a Xbox Series. Taktiež je známe, že na rozdiel od pôvodného dielu bežiacom na Unreal Engine, bude remake vystavaný na Frostbite Engine. Séria vznikla v roku 2008, keď prvý Dead Space vyšiel na PS3, X360 a PC. Tvorcovia chceli vytvoriť najstrašidelnejšiu hru všetkých čias. Preto sa vo veľkej miere nechali inšpirovať kultmi Resident Evil a Silent Hill. Zaujímavosťou je, že hra najprv vznikala ako System Shock 3. Z toho dôvodu hra obsahuje prvky tejto legendárnej série.

Battlefield 2042 predstavený



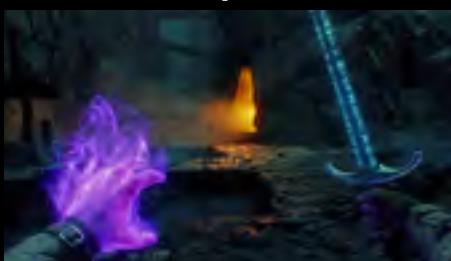
Milovníci modern military shooter žánru museli ochkať blahom, keď pozerali ohlasovací trailer počas posledného dielu EA Live. Battlefield 2042 sa bude odohrávať v blízkej budúcnosti, ktorá zachytáva svet postihnutý početnými vojenskými konfliktmi. Bojiská budú podporovať 28 hráčov s vylepšenými verziami režimov ako Conquest a Breakthrough alebo úplne novým režimom Hazard Zone. Zaujímavosťou je režim Battlefield Portal, ktorý bude spájať mapy a herné štýly predchádzajúcich hier Battlefield 1942, Battlefield: Bad Company 2 a Battlefield 3 s pravidlami, určujúcimi hráčmi. Nepôjde o všetky mapy, ani to nebudú originály, budú to nanovo vytvorené územia čo najvernejšie predlohám. Rozrastanie obsahu bude závisieť na záujme hráčov.

Company of Heroes 3 vo vývoji



Relic Entertainment ohlásil vývoj tretieho pokračovania slávnej strategickej súriedie Company of Heroes. V Company of Heroes 3 sa opäť dostaneme do najkrvavejšieho vojnovejho konfliktu l'udstva, pričom tentokrát budeme mať k dispozícii ten najväčší počet frakcií v historii súriedie. Pribudne nová funkcia možnosti zavolať do bojiska špeciálne vojenské jednotky. Vývojári popisujú jednotlivé lokality v hre ako obrovské sandboxy, kde bude možné zničiť doslova všetko, no zároveň sa trosky môžu následne premeniť na úkryty pre pechotu. Hru bude poháňať vylepšená verzia osvedčeného enginu Essence, ktorá umožní grafike vykresliť dym, oheň, či piesok v nevídanej kvalite. Hra je v skutočnosti vo vývoji už niekol'ko rokov, no jej existencia bola ohľásená až teraz.

Avowed odlišný od TES



Dlhoočakávané RPG od Obsidian Entertainment Avowed, ktoré sa bude odohrávať vo svete ich súriedie Pillars of Eternity, bude podľa tvrdenej veľ'mi odlišné od TES.

K sérii od Bethesda ju hráči začali pripravovať hned po ohľásení zachytávajúcim hernú postavu vo FPS pohl'ade, pričom v l'avej ruke držala kúzlo a v pravej meč. Avšak, zdá sa, že hry si konkurovať určite nebudú. Detaily, bohužiaľ, neboli uvedené. Avšak, ak si spojíme zasadenie hry a vyhlásenie tvorcov, že d'alšia hra Pillars of Eternity bude musieť zmeniť perspektívku (kvôli slabým predajom dvojký), je možné, že Avowed bude obsahovať mnoho tradičných RPG prvkov tej súriedie. Treba budeme mať partiú a budeme ju musieť manažovať. Možno bude hra taktiež obsahovať taktický pohl'ad a strategický aspekt.

Nintendo Switch OLED Model



Po mnohých leakoch, v úvodzovkách zaručených správ a vierochných informácií, ktoré spomínali nový model Nintendo Switch ako konzolu, ktorá bude schopná spustiť hry v 4K a podobne, tu nakoniec máme oficiálne ohľásený nový model. Avšak, žiadna z prehnaných informácií sa neukázala ako pravdivá. Nintendo Switch OLED Model je novým modelom, ktorý bude obsahovať rovnaké hardvérové súčasti ako originál, len s tým rozdielom, že obyčajnú LCD obrazovku vystrieda kvalitnejšia technológia OLED, vďaka ktorej by farby mali byť sýtejšie a vierochnejšie. Nový model ponukne vylepšenú kvalitu zvuku a mierne upravený dock, ktorý bude po novom obsahovať prípojku na internet. Bohužiaľ, sa zlepšenia nedočkajú Joy-Cony a problém s driftom tak bude pretrvávať.

Údajný remaster Soul Reaver



Legacy of Kain: Soul Reaver, úchvatná akčná adventúra a jedna z najoriginálnejších hier svojho žánru v 90. rokoch minulého storočia, sa podľa leakov dočká remasteru. Za informáciami si stojí insider, známy ako Shpeshal Nick, ktorý tvrdí, že aj keď nevie, kto za remasteri pracuje, tak vie, že bude ohľásený ešte tento rok, a to možno počas Gamescomu alebo Tokyo Games Show. Zaujímavost'ou je, že Nick pred zverejnením týchto leakov taktiež avizoval expanziu pre Ghosts of Tsushima s názvom Ghost of Ikishima, a tá sa následne ukázala ako pravdivá, keďže Ghosts of Tsushima: Director's Cut bude obsahovať expanziu odohrávajúcu sa na ostrove Ikishima. Existuje teda veľká pravdepodobnosť, že by sme sa remasteru Legacy of Kain: Soul Reaver nakoniec mohli aj dočkať.

Nová RoboCop hra



Za mojej mladosti chcel byť každý RoboCopom, teda rogopogom, ako sme toho policijáta cyborga počas detstva nazývali. Skvelý hrdina, temná atmosféra, filozofický podtext. Kto by ním nechcel byť? Našt'astie, od čias prvého filmu, vzniklo na motívy tohto univerza hned' niekol'ko videoher, a tak sme sa ním mohli stat', ale aspoň virtuálne. Hry však boli kolísavé kvality a posledná vychádzka ešte v roku 2003, čiže na skutočne dobrú RoboCop hru pre konzoly, resp. PC sa čaká už takmer 20 rokov. A presne 20 rokov bude, kedy konečne čakat' prestaneme. Teda minimálne na Robocop hru, keď' nie už skutočne dobrú Robocop hru. RoboCop: Rogue City bude nová hra od tvorcov Terminator: Resistance a odohrávať sa bude po udalostiach tretieho filmu. Vydanie je naplánované na rok 2023.

Dôvod tragédie W3 známy



Áno, dôvodom je presne to, čo sme si všetci vždy mysleli, že bolo. Peniaze. A chamevost' Activisionu. Novinár Jason Schreier vo svojom najnovšom reporte odkryl dôvod, ktorý stál za to, že z obdivuhodne vyzerajúceho remaku Warcraft 3: Reforged sa napokon stala obrovská tragédia Warcraft 3: Refunded. Ak ste na túto kauzu už zabudli a zbavili ste sa nočných môr, tak sa dopredu ospravedlňujeme za ich návrat. Remake Warcraft 3 mal byť v znamení prepracovaných cutscén, obsahu a grafiky, no napokon sa stal len ikonou na Metacritic s najhorzivejším skóre 0,6/10. Hra pre spoločnosť nebola dôležitá. Neposkytla tvorcom ani potrebné financie a l'udí. Komunikácia s manažmentom bola hrozná a všetci nadriadení úplne ignorovali st'ažnosti vývojárov. Výsledok poznáme.

The Neverhood

KULTOVÁ PLASTELÍNA



Aj keď sa dnes zdá, že svet videohier je už len na základe pretlaku v zmysle nepol'avujúceho vydávania nových a nových projektov svetom chaosu bez návodu, pravda je predsa len trochu iná. Iste, ak by ste si mali teraz prejst' abecedný zoznam každého interaktívneho softvéru, aký bol kedy vôbec vyrobený a uvedený na trh, potrebovali by ste minimálne mesiac dovolenky. Cez jasne deklarovanú kvantitu je však stále možné vidieť toľko milovanú kvalitu, nech už sa s ňou komerčné kanály a história zahrali akokol'vek kruto. V našej retro sekcií sme doteraz vyberali výhradne originálne a v povedomí hráčov ukotvené značky, a keď som si sám robil postupnú retrospektívnu toho, čo už som vám z tej minulosti vytiahol a čo ešte len na svojich pätnäst' minút slávy čaká, uvedomil som si, že trestuhodne obchádzam jedno konkrétnu meno. Ide o dnes už päťdesiatpäť ročného, multitalentovaného pána

menom Douglas Richard TenNapel, bez ktorého si ja neviem predstaviť výpis najlepších diel zo žánru plošinoviek a klasických adventúr. V prípade prvého menovaného konceptu si ešte nechám menšie eso v rukáve, ostatne, naša retro sekcia dnes rozhodne nekončí, a teda

budem sa venovať výhradne žánru, ku ktorému menovaný autor prispel rovnako nezabudnuteľným spôsobom.

Douglas Richard TenNapel sa ako americký animátor / spisovateľ / dizajnér / umelec výrazne presadil vďaka tvorbe



pre rôzne populárne televízie, avšak hráči si ho budú už navždy pamätať ako autora značky The Neverhood. V skromnom počte zhruba desiatich l'udí sa mu na trh podarilo priniest' jedinečnú point-and-click adventúru s prepracovaným a komplexným príbehom, ktoréj najsiľnejšia zbraň spočívala v animáciach vytvorených pomocou plastelíny. Neviem, či sa láska voči tejto značke pre mňa osobne vytvárala aj na základe lokálneho televízneho folklóru v zmysle filmov Lucie, postrach ulice či Chobotnice z II. poschodia, každopádne svet stvorený z plastelíny, v ktorom je možné vytvárať pestrú a zábavnú interakciu, bol v mojich očiach ekvivalentom splneného sna. A tak som sa v roku 1996 zamiloval do žánru, aký v tej dobe paradoxne začínal naplno upadať do ústrania. Herné mechaniky sa pod náporom pokroku začínali otvárať novým možnostiam a čoraz menšej skupine hráčov pripadalo zábavné riešiť náročné hádanky pomocou kurzoru myši. V tej dobe sa síce The Neverhood dokázal presadiť medzi odbornou verejnosc'ou, avšak predaje boli natol'ko mizerné, že sa tento projekt dodnes kategorizuje ako jedno z najnedocenenejších softvérových diel. A ja s týmto statusom plne súhlasím.

Vyšla aj PlayStation verzia

Dieло The Neverhood možno v roku svojho vzniku nie úplne trafilo chute hráčov po celom svete, avšak ingrediencie, z akých bola táto tradičná adventúra takpovediac uhnetená, sa vo finále stali bezpochyby atraktívnymi a žijú dodnes. Celý vesmír danej hry je ihriskom plným surrealistickej výjavov visiacich nad bizarnou krajinou plnou prekvapení. Ak už spomínam konkrétnu chute, tak tou najvýraznejšou ingredienciou, bez ktorej si čaro výsledného projektu ani neviem predstaviť, je humor priamo napojený na hudbu.

Všetko začína sondou do prostredia, v ktorom sa hráč samotný pohybuje približne nasledujúcich osiem hodín (v prípade ideálneho postupu, bez zásekov). Všetky domy a objekty na mape sú zdanlivo opustené a hlavný hrdina menom Klaymen sa aj s pomocou niekol'kých NPC postav snaží dopátrat' pointe dejovej línie. Zámerne píšem o zdanlivo opustených budovách, ked'že ako hráč sám neskôr zistí, živočišna vzorka okolo neho je pestrejšia, než by sa mohlo zdať. Ak ste nikdy nemali možnosť túto klasickú kultovú adventúru skúsiť, odporúčam vám to okamžite napravit', zvlášť ak holdujete point-and-click konceptu. Na základe pestrosti



puzzle, kde je všetko napojené priamo na environmentálny aspekt sveta, v ktorom sa dej odohráva, vás komplexnosť The Neverhood musí nasat' ako trubica od vysávača. Kto by chcel hrou preletiet' a nedozvedieť sa tak podstatné informácie o jej pozadí, sotva si z toho všetkého odnesie niečo pozitívne a očarujúce. Kto sa však do tejto značky zamiluje už od prvých sekúnd neskutočne mämivého soundtracku, bude chcieť prečítať každú jednu z kníh umiestnených v hale zvanej Hall of Records. Práve tu sa ukázal neskutočný talent Douglasa a jeho kolegu Marka Lorenzena (spolu písali scenár), ked'že každý jeden zápis rozpráva o komplexnom svete tohto úžasného diela a akonáhle sa rozhodnete nevynechať ani jednu stránku textu, hra vám prinesie unikátny umelecký zážitok v spojení scenára s vizuálnym aspektom.

Aj ked' sa koncept na akom je The Neverhood postavený dá dozaista úzko zadefinovať, samotné pocity prameniace z hrania tejto značky už tak jednoducho popísat' neviem. Čarovné prostredie z plastelíny, kde sa hádanky prelínajú so skutočne hlbokou náboženskou pointou, to je vec na akú v hrách nenarazíte len tak bežne a preto trvám na výnimočnosť tejto IP aj dnes, v roku 2021. Ak by sme sa mali pozrieť aj trochu viac do prítomnosti, The Neverhood dostať v roku 1998 priame pokračovanie zvané Skullmonkeys. To však už nešlo cestou klasickej adventúrky, no ostalo v rovine 2D arkády. Pre značku samotnú bol však zlomovým momentom rok 2015, kedy sa aj na základe úspešnej Kickstarter kampane, podarilo na scénu priniest'

duchovného nástupcu s názvom Armikrog. Ten síce naplnil potreby koncepcie slávneho predchodcu a po výtvarnej stránke sme mu rovnako nemali vôleb čo vytknúť, avšak, na rozdiel od hry The Neverhood, Armikrog neprinášal dostatok humoru a už vôleb nie komplexnú a zábavnú hratel'nosť. Nateraz to tak vyzerá, že kult rannej tvorby Douglasa Richarda TenNapela prevlacoval akékol'vek snahy o jeho návrat do povedomia hráčov, aj ked' sa práve chystá reinkarnácia jeho d'alzej legendy. O nej si však poviem viac až v nasledujúcom čísle nášho, a hlavne vášho magazínu. Do tej doby vám odporúčam nájsť spôsob, akým by ste mohli vstúpiť do očarujúceho a magického sveta v tomto texte tol'ko skloňovanej klasiky. Ja si zatial' pôjdem znova raz pustiť jej titulnú skladbu.

Verdikt

Nezabudnutel'ná klasika bez jedinej chybky.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
Point-and-click	The Neverhood Inc.	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

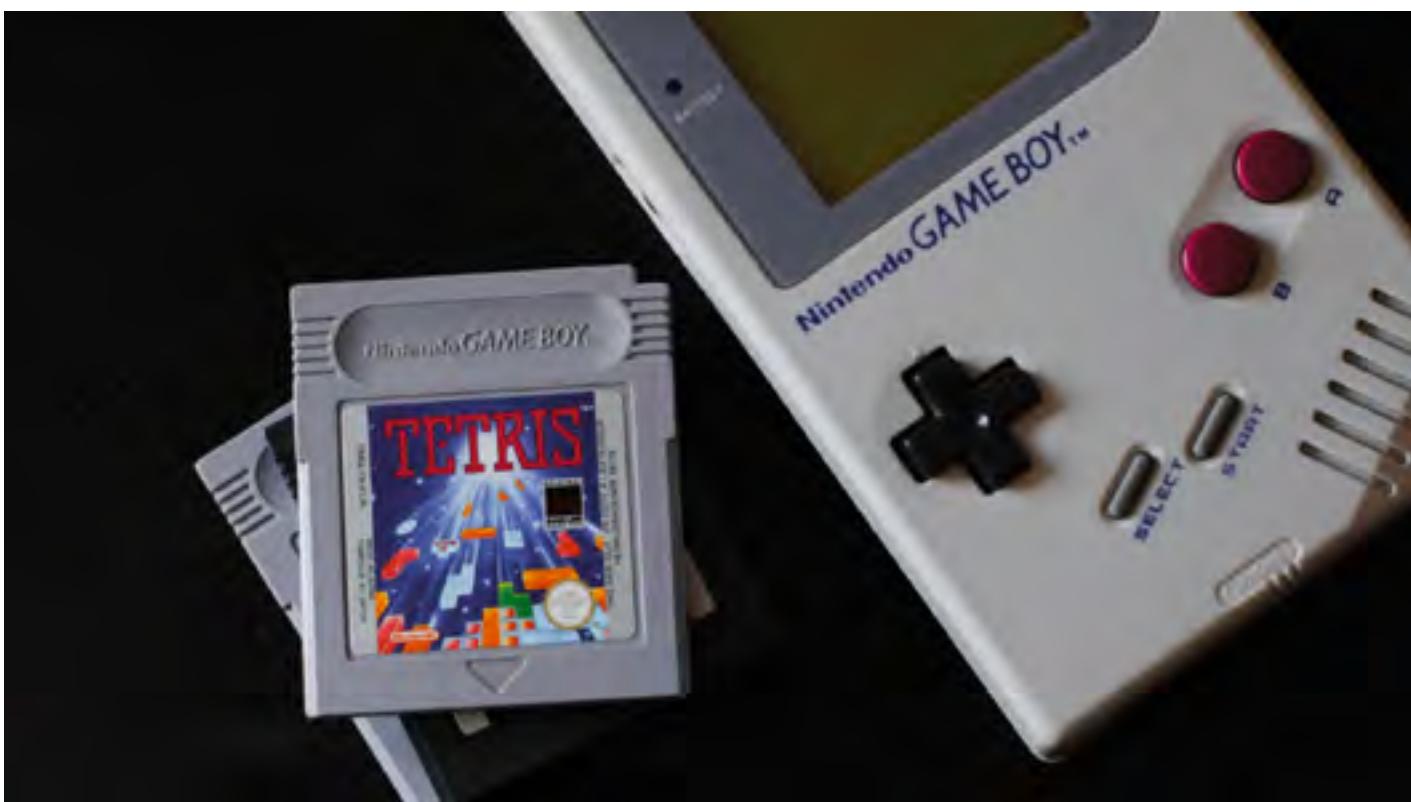
- | | |
|---------------|-------|
| + Príbeh | - Nič |
| + Hudba | |
| + Art | |
| + Hratel'nosť | |

HODNOTENIE:



Nintendo GAME BOY

HANDELD, KTORÝ PREŽILAJ VOJNU V ZÁLIVE



V živote človeka sa občas stanú nečakané náhody. Jednu takú „velkú“ som zažil v roku 1990, keď som poprosil priateľa v Nemecku, či by mi nevedel zohnať nejakú digitálnu hru (mysiel som niektorý z klonov klasickej Game&Watch), aby som si spríjemnil čas na cestách. A on priniesol Nintendo GAME BOY.

Či už zasiahol osud, alebo to bola len náhoda, dostał som prvý Game Boy, ktorý bol vlastne jedným z prvých kusov v Európe. Handheld, ktorý sa stal legendou a ktorý sa neskôr objavil (údajne sa). V Japonsku bola táto konzola uvedená na trh o rok skôr (už v roku 1989), ale v Európe to bola úplná novinka, dokonca taká, že ani ja som o nej ešte nevedel (nečudujte sa, bola to predsa doba ešte pred internetom, kedy sa k nám novinky dostávali poštovými holubmi). U nás prebiehali revolučné zmeny a zo socialistickej republiky sme sa menili na rannú kapitalistickú. Navyše Game Boy by som si v tom čase – ako študent, čo práve skončil školu – iste nemohol

dovoliť', pretože stál 4 000 korún, čo bol vtedy (po škole) môj mesačný príjem cash. Len pre úplnosť' – dnes by to bolo asi 133€, ale v roku 1990 som za tie peniaze vedel zaplatiť' byt, nakúpiť' základné potreby pre život a – proste celkom dobre prežiť'. Asi tak, ako keby ste dnes dostali 1300€ výplatu, čo bolo naozaj dost' peňazí (trošku viac ako bol bežný priemer, mnohé rodiny museli v tom čase vyžiť' aj z menších výplaty).

Nech rátam ako chceme, na vtedajšie pomery by ste za Game Boy zaplatili asi toľko, čo dáte dnes za nový iPhone, ale zarobiť peniaze nebolo tak jednoduché ako dnes. Navyše jedna hra stála d'alších 500 až 1 000 korún a nemohli ste ich kúpiť' len tak u nás v obchode, takže som si pomerne na dlhý čas musel vystačiť iba s dvoma hrami, ktoré som dostal v balíčku – Tetris a Super Mario Land.

Game Boy sa stal mojim životným spoločníkom. Zažil toho neuveriteľne veľa aj počas mojej základnej vojenskej

služby, kde koloval po celých kasárňach. Prekvapivo prežil vo veľmi dobrom a najmä funkčnom stave dodnes. Občas si ho ešte večer zapnem a na pár minút sa odreagujem pri jeho značne vyblednutom displeji. Stačí vložiť 4 baterky, hru a...

História v skratke



Firma Nintendo vznikla v roku 1889 (áno, čítate správne pred viac ako 130 rokmi) ako spoločnosť na výrobu hracích kariet (klasicke papierové „žolíkové“ karty). Neskôr výrobu rozšírili aj o rôzne iné

kartové hry, začali robíť aj stolné hry a ovel'a neskôr aj elektronické hry.

Nás zaujíma rok 1941, kedy Japonsko napadlo Pearl Harbor, pretože vtedy sa narodil Gunpei Yokoi, spoluautor legendárnej hry Donkey Kong a zároveň aj vynálezca konzoly Game Boy. Už v roku 1980 Gunpei vytvoril pre Nintendo prvú digitálnu vreckovú hru Game&Watch, kde postavička na displeji žonglovala loptičky (u nás bola známejšia neskoršia mutácia z Ruska pod názvom No počkaj!, kde musel vlk chytat' do košíka rýchlo padajúce vajíčka zo 4 smerov). O deväť rokov neskôr (21. apríla 1989) prišiel na trh prvý Game Boy. V Európe sa objavil až 28. septembra 1990 a vtedy niekedy sa dostal aj ku mne.

Testovaná konzola teda má vyše 30 rokov a stále perfektne funguje! Mimochodom, ked' som spomínaľ moju vonejčinu, v roku 1990 si GB jeden z vojakov zobral aj do vojny v Perzskom zálive a trošku mu „zhorela“. Displej však ostal nepoškodený a napriek do čierna ohoreným plastom konzola fungovala d'alej. Dnes je vystavená v múzeu a údajne stále funguje. Game Boy je prosté nezničiteľný.

Za tie roky sa ich vyrabilo údajne vyše 200 miliónov rôznych Game Boy (ak rátame všetky verzie, aj Advance). Základnú bielu vystriedalo 5 verzí s farebným krytom, neskôr prišla kompaktniejsia Pocket verzia (aj vo farbách) len na 2 baterky (pôvodná ich používala až 4xAA), ktoré vydržali cca 10 hodín hry a na desiate výročie (1998) vyšla v Japonsku aj ČB verzia s podsvieteným displejom Game Boy Light.

Samozrejme zabudnúť nemožno ani na verziu Color s „farebným“ displejom (1996). Farebná paleta bolo značne obmedzená, ale dali sa hrať „vo farbe“ aj pôvodné čiernobiele hry.

A prišli aj d'alšie veľké inovácie v podobe Game Boy Advance (s vyšším výkonom a



lepšími hrami) alebo zmenšené Game Boy Micro a d'alšie a d'alšie. Dnes je možné zahrať si legendárne hry snáď v každom retro emulátore, dokonca tu máme RETRO klony, ktoré kopírujú pôvodný dizajn alebo krabičky s Raspberry Pi (Retroflag GPi CASE), či mini konzoly typu BittBoy, ktoré akoby im z oka vypadli, no majú výkon aj na emulácie trochu novších televíznych konzolí.

Hardvér

Pôvodný GameBoy DMG-01 (ten môj) je krabička s rozmermi cca 15×9×3 cm s hmotnosťou 220g (bez 4×AA batérií), ktorá má žltzo-zelený displej s uhlopriečkou 6,6 cm a rozlíšením 160×144 bodov (tzv. čierno-biely dot matrix s pomerom strán 10:9).

Displej nie je podsvietený, takže potme sa nezahráte, no na silnom svetle uvidíte lepšie než na bežnom farebnom LCD. Využíva (podobne ako napr. kalkulačky) odraz svetla. Každý bod tvoria 2 byty, čiže môže mať štyri stupne šedej (resp. čierna, biela a svetlá a tmavá sivá), čo



dokáže vytvoriť celkom zaujímavú, aj ked' značne obmedzenú grafiku.

Uvedomte si však, že v roku 1989 ešte neexistoval internet, vo svete mobilné telefóny nedokázali ešte posielat' ani len SMS správy a dokonca sme nemali ani pamäťové kartičky!

V celom IT vládla anarchia a na trhu ešte stále dominovali 8-bitové počítače ako napr. Commodore, Atari, alebo Sinclair, no a PC alebo Apple boli ešte v značnej menšine, aj ked' revolúcia bola už na spadnutie.

Konzola GB používala procesor Sharp LR359202 s taktom 4,19 MHz, ktorý bol výkonom niekde medzi Intel 8080 a Zilog Z80. Grafický čip neexistoval, no procesor mal unikátné inštrukcie pre prácu s malými grafickými objektmi (40× sprite v rozlíšení 8×8 bodov) a vyhradenú špeciálnu pamäť 8 KB pre video RAM a 8 KB S-RAM pre inštrukcie. Procesor obsahoval aj zvukový generátor, schopný vytvoriť stereo zvuk - „pípanie“ 2× dvoma tónmi na úrovni štyroch bitov, doplnené

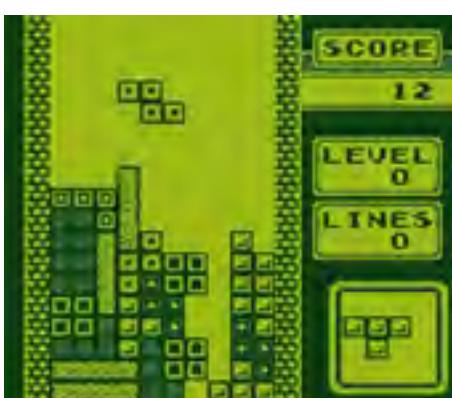




o šumový generátor pre biely šum – zvuk dosť podobný legendárnym Commodore, avšak cez slúchadlá aj v stereo režime.

Programy, resp. hry, boli uložené v špeciálnych kazetách (cartridge) v pamäti ROM, ktorá mala kapacitu od 16 do (výnimkočných) 512 kB. Procesor dokázal adresovať až 1 MB, avšak takú kapacitu nepotrebovala žiadna hra. Hry boli geniálne naprogramované a extrémne úsporné (využívali sa rôzne triky ako napr. že keď použijete nohy postavičky dolu hlavou obrátene a v negatíve, dá sa z nich vytvoriť povedzme ornament na stenu, alebo v svetlej farbe vyzerajú ako tráva a pod.).

Prvé hry nemali žiadnu extra pamäť, takže nebolo možné dlhodobo ukladať skóre. Po vybití batérií, alebo po vypnutí GB ste vždy začínali všetko od nuly. Až s príchodom hry Super Mario Land 2 (1992) sa po prvý raz objavila možnosť uložiť v cartridge s hrou aj aktuálnu rozohranú pozíciu. Vo vnútri hernej cartridge totiž bola malá plochá batéria,



ktorá vedela uchovávať dlhodobo nejaký základný stav hry (savegame pre 3 hry).

Prvý GB bol napájaný ako som spomíнал štyrimi ceruzkovými batériami typu AA, ktoré vydržali cca 10-12 hodín (s najnovšími alkalickými dosiahnete asi 35 hodín – spotreba 0,7 Watt). Dokúpit' ste si mohli adaptér na 220V (niečo ako dnešná nabíjačka pre mobil) a keďže nabíjateľné batérie vtedy neboli bežne dostupné, tak aj špeciálny blok s 6 Volt akumulátorom, ktorý sa celý vložil miesto krytu batérií. Tieto doplnky však stáli bezmála tol'ko, čo nová hra.

Hry sa ovládali pomocou krížového ovládača a dvoch tlačidiel A a B. Okrem nich tu boli SELECT a START pre spušťanie hier a dva otočné potenciometre na boku (pravý pre hlasitosť a ľavý na úpravu kontrastu displeja). V spodnej časti je otvor pre 3,5 mm stereo jack na slúchadlá. Konzola mala vpravo ešte jeden špeciálny sériový konektor pre prepojenie káblom s druhou konzolou, prostredníctvom ktorého ste mohli niektoré hry hrať proti druhému hráčovi. Na tento port sa dala pripojiť aj malá termálna tlačiareň Game Boy Printer, na ktorej ste si mohli vytlačiť screenshot.

Verdikt

Game Boy je legenda. Priznám sa, že ma stále baví aj po rokoch vytiahnuť staré hry a zahrať si GB klasiku. Dodnes nik nevyrobil tak dobrý Tetris, aký bol práve na Game Boy! Táto hra bola bundlovaná k prvým konzolám a je naozaj najlepšou verziou, akú som kedy mal možnosť hrať.

Mimoriadne úspešné boli aj séria Super Mario a Pokémon. Predaj týchto hier sa ráhal na desiatky miliónov! Tetris = 35 mil., Pokémon (každá hra) = 6 až 31 mil., Super Mario Land = 18 mil., atď.

Výroba pôvodných Game Boy bola ukončená niekedy v roku 2005, no ako som spomíнал predali sa ich stovky miliónov. Dnes si môžete Game Boy vyskúšať prostredníctvom emulátorov, alebo si môžete na inzerát kúpiť funkčnú konzolu už za 15-20 €, v lepšom stave tak za 50+, no a modifikovanú (s vymeneným displejom za farebný podsvietený) tak za 60 až 100 €. Raritné kúsky v dobrom stave sa predávajú cca za 150 € a retro konzoly (emulátory) kúpite od 15 € až po 400 a viac euro – závisí to od ich výbavy (sú tu l'udia, čo vedia dostať do pôvodného GB tela vel'ké Raspberry Pi, kde si zahráte aj PS1 a PSP hry, je tam už pridaný joystick z PS Vita a pod.).

Pôvodné originálne hry sa zvyčajne predávajú za 5 až 15 €, samozrejme rarity aj za násobne viac. Jednoducho povedané, kto chce, ten si stále môže nájsť ten svoj kúsok legendy a s trochou šťastia na inzerát dokážete kúpiť za babku skutočný klenot.



Ked' sa povie QuickShot

JOYSTICK S OZNAČENÍM QUICKSHOT II TURBO QS-111



V osemdesiatych rokoch bolo QuickShot synonymom pre joysticky najmä pre počítače Amiga, Amstrad, Atari, Commodore, Sega,... ale aj prvé modely PC.

S trochou nostalgie beriem do rúk masívnu čiernu páku s červenými tlačidlami. Čo sme si kedysi užili zábavy... Prinávam sa, že som trochu zaskočený ako dobre mi sadne do ruky. Spectravideo (výrobca) vyrobil už v roku 1982 vôbec prvý ergonomický joystick na svete - QuickShot. Jeho rukoväť však nie je až tak dobre tvarovaná ako rukoväť u 2. generácie, teda model z roku 1985, ktorý práve držím vo svojich v rukách, označený ako QuickShot II Turbo QS-111.

Je v poradí už štvrtým modelom QuickShot, no patrí do druhej dizajnovej generácie. Modely tejto generácie mali tvarovanú rukoväť s dvoma tlačidlami (pre palce a ukazovák) a líšili sa, okrem farby, najmä spínačmi a elektronikou. U modelu QS II Plus boli prvý krát použité „klikacie“ spínače s charakteristickým hlasitým zvukom pri kontakte. To poskytlo výbornú zvukovú odozvu, takže viete podľa potreby lepšie reagovať, no dnes to pôsobí až extrémne hlučne. Pri nočnom hraní by ste klikaním pobudili polovicu domácnosti. Náš model Turbo má navyše redizajnovaný

červený stojan s čiernymi plastovými gripmi pre lepší úchop a prepínač Auto Fire, ktorý simuloval nepretržitú „turbo“ streľbu. Zároveň je tento model tým najlegendárnejším v celom modelovom rade. Predalo sa ich viac ako 15 miliónov kusov! Boli fakt dobré. Museli byť, ked' to prežil až dodnes a je stále na 100% funguje. Zospodu má 4 malé gumené prísavky pre lepšie uchytenie na hladký povrch - ideálne pre sklenedú dosku na stole. Jeho konštrukcia je robustná, vd'aka čomu pol'ahky odolá aj vyššej sile, ktorú na páku vyuvinete a nezlomíte ho ani v zápale hry.

Joystick neodmysliteľne patrí ku generácii 8-bitových počítačov. Vtedy sa na ovládanie nepoužívala myš, ale iba klávesnica, resp. hry sa hrávali poväčšine s pákovým joystickom. Mnohé z nich sa často bez neho nedali spustiť, pretože prvé slová v hrách boli: „Press fire on joystick 1 or 2“.

Joystick v hrách nahradzal klávesnicu. Rozlišovali sa len 4 základné polohy, resp. pri súčasnom zapnutí v dvoch smeroch 8 rôznych pozícii páky – 8 rôznych smerov pohybu. Dnešné joysticky dokážu rozpoznávať presnú polohu vychýlenia, čím môžete určovať rýchlosť pohybu, akceleráciu a presnejší pohyb do strán. Dve

tlačidlá na streľbu sú u nášho joysticku vzájomne prepojené takže navonok reagujú len ako jedno FIRE tlačidlo. Hry ešte neboli tak komplikované ako sú dnes a preto na dokonalé ovládnutie hry postačovalo iba 5 spínačov – 4 smery + streľba.

Automatická streľba vám v hre dávala často výhodu v rýchlosti, pretože ste nemuseli počas hry neustále klikat FIRE. Bolo to také prvé „hardvérové cheatovanie“, akýsi prehistorický predchodca dnešných makro príkazov, ktoré sú povinnou výbavou každej lepšej hernej myši a klávesnice. QS 2 Turbo bol jeden z prvých modelov, ktoré mali mód Auto Fire, čo mu tiež pomohlo v jeho popularite u hráčov.

Názov „joystick“ údajne ako prvý použil na označenie páky v lietadle francúzsky pilot Robert Albert Charles Esnault-Pelterie. Do slovníkov sa pojed dostať v roku 1909. Prvý elektronický joystick si patentoval pre Americké námorníctvo C.B. Mirick v roku 1926 a prvý joystick pre počítačové hry sa datuje do roku 1967, teda ešte pred objavenie mikroprocesoru. Dnes už joysticky nie sú tak populárne, hoci ich miniatúrne verzie sú v každom gamepade.

Legenda QuickShot skončila v roku 1999, kedy bola oficiálne ukončená ich výroba. Z dostupných zdrojov sme sa dozvedeli, že počas rokov sa vyrabalo a predalo viac ako 42 miliónov kusov joystickov s logom Quickshot. A jeden z nich mám v rukách.



King's Bounty II

KOMBINÁCIA KLASICKÉJ ŤAHOVEJ STRATÉGIE A FANTASY RPG Z POHĽADU TRETEJ OSOBY VYZERÁ PREKVAPIVO SL'UBNE.



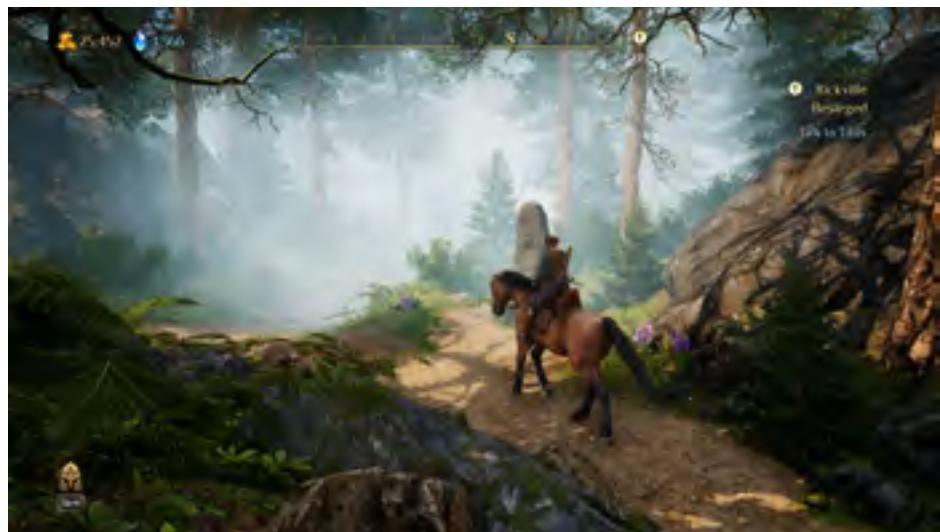
Séria Heroes of Might and Magic určite nie je žiadnému fanúšikovi t'ahových stratégii neznáma. Avšak, málokto vie, že jej spirituálnym predchodom je hra King's Bounty z roku 1990. V roku 2008 sa 1C Company podarilo túto značku oživit' prostredníctvom úspešného dielu King's Bounty: The Legend a niekol'kých datadiskov. Až deväť rokov sme museli čakať na príchod pokračovania, ktoré toho ponúka viac, než na čo sme v tomto žánri zvyknutí.

Desaťhodinová preview verzia druhého dielu King's Bounty mi umožnila vyskúšať ho za tri hratelné postavy vo svete Antara. Bojovník, mág a paladin sú klasiky žánru, aj keď sa nájdzie pár prekvapení. Každá postava má svoj strom schopností a množstvo situácií vedia riešiť odlišnými spôsobmi. Zatiaľ čo paladin môže konflikt vyriešiť mierovou cestou, bojovníkovi nezostáva nič iné, než sa priamo vrhnúť na nepriateľov. Mimochodom, vedľajších

questov bolo v preview verzii poriadne veľ'a, takže nûdza o málo herného obsahu nás pravdepodobne nečaká.

Nostria, jeden z kontinentov Antary je uvrhnutý do konfliktu, a to ako

vnútorného, tak aj vonkajšieho. Keďže nestačí, že si po krku idú samotní obyvatelia, do sveta sa dostali tajomné príšery. Ponorenie do príbehu je priame, ba priam až príliš klišé. Ocítáte sa vo väzení, kde čakáte na svoj trest za niečo,





čo ste neurobili. Následne sa dozviete, že práve vy musíte byť poslíčkom pre princa a tým pádom sa vydať na dobrodružnú cestu. V tomto smere naozaj chýba akákol' vek originalita a ide o bežné zasadenie do herného sveta. Čo však poteší, všetky postavy sú nadabované a aj sa snažia o verné podanie svojich úloh.

Pokial' ste hrali niektorý z predchádzajúcich dielov, verím, že by ste pri spustení hry zostali v miernom šoku ako ja. Namiesto izometrického pohľadu na mnou ovládaného hrdinu a herný svet som sa ocitol v klasickom RPG z pohľadu tretej osoby. Na jednu stranu som z toho sklamaný, pretože hry ako Heroes of Might and Magic sú mojom srdcovkou a tešil som sa na nostalgický návrat do detských čias. Na druhú stranu ide o prirodzenú evolúciu, ktorá je navýše zapracovaná celkom dobre. Väčšinu času som strávíl hraním klasického fantasy RPG. Vel'a skúmania herného sveta, komunikovania s rôznymi postavami, cestovania na koni a obchodovania.

Avešak, v prípade súboja sa hra prepne do taktického t'ahového režimu, aký je nám už zo žánru známy. Bojová plocha sa rozdelí na šest uholníkové polia, no tentokrát sú niektoré polička vyvýšené alebo zablokované, takže každý súboj ponúka rôzne taktické možnosti. Schopnosti, ktoré môžete počas vášho t'ahu využiť, je dostatok

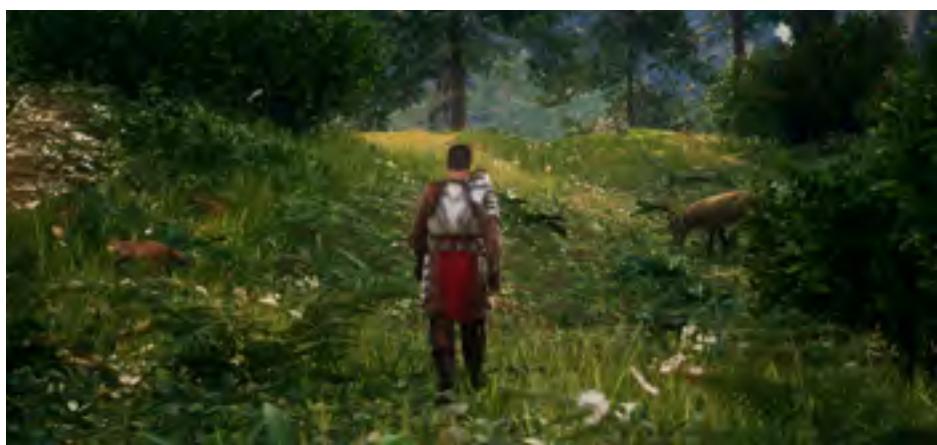


a hlavne kúzla pôsobia efektne. Potešila ma aj rozmanitosť prostredí, v ktorých sa súboje odohrávali.

Svojich bojovníkov najímate u obchodníkov a aj keď na začiatku sú to klasickí rytieri s mečmi a lukmi, časom prišlo aj na zvieratá a dokonca aj nemŕtvych. Kombinovaním však znižujete ich morálku, takže ciel'om je používať jednotky len z jednej frakcie. Ich počet, samozrejme, nie je neobmedzený a v prípade ak z niektorej jednotky stratíte plný počet, prichádzate o ňu nadobro. Vzhľadom na ich ceny to nie je výsledok súboja, ktorý by vás potešil. Množstvo bojov je navyše poriadne náročných a priznám sa, že som si užil aj pár frustrujúcich chvíľ. V tomto ohľade vývojári ešte sl'ubujú rôzne vyváženie a balansovanie. Preto

verím, že v prípade pár neúspešných súbojov nebudem musieť hru začínať odznova. Oproti predchodcovi je škoda, že ubudol humor a celkový pocit, že hra sa sama vôbec neberie vážne. Druhý diel je väzny a snaží sa o realistickosť fantasy sveta. Vizuálne je však veľmi pekný, čo pri využití Unreal Engine 4 nie je úplným prekvapením. Na mojej GTX 1070 som navýše nezaznamenal žiadne technické problémy, čo je veľmi dobrá správa pred vydaním.

Priznám sa, že ku King's Bounty II som pristupoval veľmi opatrne a s miernou skepsiou. Predsa len, nie vždy sa podarí oživit populárnu značku, ktorú si hráči držia blízko pri srdeci. King's Bounty II má však potenciál byť niečím novým a originálnym, pričom ulahodí aj fanúšikom pôvodných t'ahových RPG. Vývojári majú ešte dosť času na dopracovanie a otestovanie všetkých prvkov a funkcionality. Bugy, či niektoré chýbajúce veci nebudem komentovať, v prípade preview verzie je to pochopiteľné. Dôležité však je, aby do vydania boli všetky odstránené a hráči dostali tú najlepšiu možnú verziu hry. Vydanie je naplánované na 24. augusta a to na PC, PlayStation 4, Xbox One a Nintendo Switch. A že o King's Bounty II je jednoznačne záujem dokazuje aj fakt, že sa hre podarilo ešte pred vydaním dosiahnut' status „gold.“



Juraj Vlha

Edge of Eternity

EDGE OF ETERNITY MÁ VEĽKÉ SRDCE, NO EŠTE VÄČSIE PROBLÉMY



Počas hrania Edge of Eternity ma sústavne prenasledovala jedna otázka. Je správne, aby sa štúdio, ktoré nemá dostatočný rozpočet ani zamestnancov, snažilo vytvoriť hru, ktorá sa svojimi ambíciami bude chcieť vyrovnat' AA, nedajbože, AAA hrám? Nepochybujem o tom, že íšť si za svojimi víziami je vždy obdivuhodné, avšak nemôže sa stať, že sa to snaženie môže obrátiť voči nepochybne úprimným úmyslom tvorcov? Nemôže to hre naopak uškodit? Táto recenzia vám na to všeobecnú definitívnu odpoved' nedá, no dozviete sa v nej, že v prípade Edge of Eternity sú odpovede na predchádzajúce otázky takéto – nie, áno, áno.

Košatý, ale roztrieštený svet

Edge of Eternity sa skutočne snaží pôsobiť megalomanský a už od prvých chvíľ sa snaží hráča previesť horskou dráhou emócií a efektných scén. Najprv sa vám prehrá sebavedomý rozhovor, neskôr už bojujete proti obrovskému machovi s akčne pôsobiacou kamerou, a nakoniec

budete svedkami aj niekol'kých hrdinských, srdcervúcich scén. Niet dôvodу na pomalý rozbeh. Atmosféru pozdvihujúce zasnežené prostredie hráča príjemne zamrazí a veľké vesmírne lode striel'ajúce po sebe v pozadí napumpujú hráčov myšlienkami, že sú súčasťou obrovského konfliktu.

Prológ je ale takým malým klamstvom snažiacim sa v divákovi nabudit' dojem, že hra je tým, čo nakoniec nebude. Nie, ja teraz nehovorím o tom, že by hry mali mať wow-scény a vizuálne hostiny, to vôbec nie, tie ani nechcem. Skôr chcem povedať, že následky úvodu a vlastne celá zápletka hry, ktorá sa mimochodom hned' po skončení hry začne javiť ako nedokončená, sa presunú už len do roviny slov a narážok v rozhovoroch, pričom vôbec nebude mať dojem, že sa deje niečo veľké, hoci hra sa vás bude snažiť presvedčiť o opaku.

Ste dezertérom menom Daryon, ktorý cestuje domov na popud svojej sestry Selene. Svet totiž ohrozuje nebezpečný vírus Corrosion a Selene potrebuje jeho pomoc na to, aby dokázala nájsť' protileiek.

Mnohí trpia, umierajú, skaza postihla svet. Aby toho nebolo málo, problémom sa stáva migrácia z iných krajín utekajúcich pred vojnou. Všade vládne beznádej, svet je doslova pred jeho koncom, l'udia to už majú do slova a do písma spočítané. Naozaj? Nuž, aby som bol úprimný, vlastne ani nie. Až sa mi to javí úsmevné, ked' to tu písem.

Čo sa týka choroby, stretnete asi tak dvoch, nanajvyš troch ľuďou zasihanutých l'udí, z ktorých jedna je vaša matka. Nečakajú vás tu masové hroby, ani zapal'ovanie kopy mŕtvych ako v prvom Neverwinter Nights, kde bolo t'aživú skazu spôsobenú smrtiacim vírusom cítiť až v morku kostí. Hlavne Selene je z toho všetkého zúfalá ako Corrosion postihlo l'udí, avšak to, čo hovorí a to, čo uvidíte, sa bude diametrálnie lísiť. Existuje tu sice oblasť, v ktorej žijú chorobou postihnuté zvieratá, ale mimo nej a tých pári spomínaných l'udí, nebude mať pocit, že by tu l'udí nejako ohrozovala nebezpečná choroba. To isté sa týka migračnej otázky. L'udia migrujú, utekajú zo svojich domov za lepším svetom a pritom jediné, čo vám to bude pripomínať,



bude pár l'udí s vozmi na moste pred hlavným mestom. Celá migračná kríza.

To je presne to, o čom som sa snažil hovorit' v prvom odstavci. Tvorcovia mali víziu, avšak ich prostriedky a možnosti im neumožňovali vytvoriť to, čo mali možno vo svojich hlavách. Vo výsledku tak namiesto veľkolepých predstáv prinesli len béckovo, ak nie až céckovo, pôsobiaci svet, kde sa o nebezpečenstvách len hovorí, než aby ste ich naživo videli. Tomu nízkorozpočtovému dojmu nepomáha ani fakt, že svet pôsobí veľmi staticky. NPC postavy sa nepohybujú, len stoja na jednom mieste a jediná vec, čo ich ožívuje, je jednoduchá a dookola sa opakujúca animácia. Tu sa pozastavím, nakol'ko v hlavnom meste som zažil nevídaný jav. Mnohé z tých desiatok postáv stojacích po uliciach vykazovali tú istú animáciu ukazujúc prstom na niečo na nebi. Tak si to len predstavte ako to muselo vyzerat'. Ako na nejakej spartakiáde, ktorá je avšak pokazená, nakol'ko postavy tie isté pohyby naštastie nerobili simultánne.

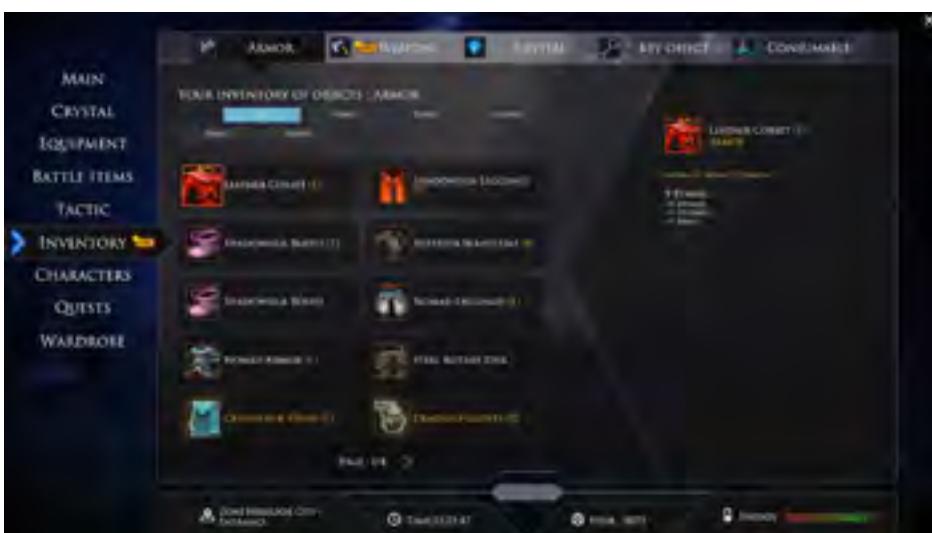
Samotný príbeh zlý nie je. Pracuje so štyrmi rovinami – záchrana matky, vztah



brata a sestry, problematika Daryona vyrovňávajúceho sa s tým, čo prežil a tajuplná mužská postava, ktorej pohnútky sú súce neznáme, no na prvy pohľad nie dobré. Aj keď tu ide ako v každej takej hre o záchrannu sveta, príbeh je príjemne osobný a s lepšími možnosťami (lepší animátori, lepší scenáristi, lepšie vykreslený svet) by určite vynikol. Navyše

sa nevyhýba prekvapujúcim zvratom a citlivým scénam, ktoré vynikajú hlavne na konci hry. Nie všetky roviny sú ale kvalitatívne rovnaké a aj to len pramení z toho, čo som tu spomíнал už niekol'kokrát – z vízie, ktorú sa bez dostatočného rozpočtu a skúseností, nepodarilo naplniť.

Edge of Eternity by som označil ako mix Final Fantasy a Xenoblade Chronicles. Z Final Fantasy si vypožičiava ten fantasy tón, odl'ahčené dialógy a celkový feeling a zo Xenoblade Chronicles zasa obrovské otvorené pláne s množstvom nepriateľov. Edge of Eternity je čistokrvné JRPG, teda RPG s originálnym RPG systémom, lineárny svetom a zameraním na emócie. Áno, lineárny. Aj napriek tomu,



že hra obsahuje obrovské lokality, je hra lineárna a nejedná sa o otvorený svet.

Hlavnými postavami sú Daryon a Selene a oni tvoria drívú väčšinu hernej partie. Časom sa k vám na krátke čas alebo aj natrvalo pripoja ďalšie, pričom si partiu budete môcť upravovať podľa situácie. Charaktere nemajú povolania a majú predeterminované zbrane, ktoré používajú. Nejde teda o role-playing v pravom slova zmysle ale o typického predstaviteľa japonskej produkcie. Vývojári ale Japonci nie sú, štúdio Midgar Studios tvoria Francúzi.

Zaujímavý (pseudo) role-playing

Postavy získavajú svoje schopnosti zo zbraní a kryštálov. Každá zbraň, ktorú nájdete, kúpite alebo vyrobíte si v mohutnom crafting systéme, obsahuje svoj vlastný skill tree s viacerými vetvami. Každá vetva má položku rôznej farby, pričom každá položka pri odomknutí ponúka iné percentuálne vylepšenie nejakej statistiky. Farba je dôležitá, nakol'ko položky sa odomykajú farebnými kryštálmi,



ktoré do položiek vkladáte, pričom každý z kryštálov tiež zvyšuje rôzne štatistiky, alebo dokonca aj pridáva kúzla/bojové schopnosti. Vtip je v tom, že v jednom momente môžete mať' odomknutú len jednu vetvu, ostatné sa zamknú. Je to veľ'mi zaujímavý a zábavný systém vylepšovania postáv a podľa môjho názoru ide o ten najlepší prvok hrateli'nosti.

Kryštály si môžete tiež vyrábať a to kombinovaním rôznych druhov. Je to veľ'mi otvorený systém, s ktorým sa dá pekne vyhrat'. Pridávaním kryštálov do kôpkov vidíte výsledok kombinovania, a to ho robí veľ'mi prístupným. Avšak je tu protipól, ktorý sa mi až tak nepáčil. Náhodnosť výsledkov bola až príliš odlišná. Napríklad ste skombinovali 3 kryštály a výsledok sa vám páčil. Poviete si, že skúsíte pridať ešte jeden, aby bol výsledok ešte lepší, avšak zistíte, že ste očakávali niečo iné, a tak ten posledný kryštál odoberiete. Výsledok sa vám v tej chvíli nevráti do pôvodného stavu, pred pridaním štvrtého, ale dostanete úplne nové štatistiky. Je nutné podotknúť, že tento systém bol implementovaný až týždeň-dva po vydaní hry. Dovtedy bol systém craftingu rozbitý, nepoužiteľný, a aj z toho dôvodu bolo moje pôvodné hodnotenie o bod nižšie. Novým systémom sa ale zábavnosť hrateli'nosti výrazne zvýšila.

Spolu s vylepšovaním postáv sa medzi najlepšie prvky hry radí aj súbojový systém. Ten je pojatý ako t'ahové RPG s tradičným prvkom starších hier Final Fantasy – ATB ukazovateľom – a vylepšený možnosťou posúvania postáv po hexagónovom bojovom poli. Súboje dokážu byť' pekne strategické, hlavne čo sa bossov týka. Z času na čas môžete mať' v bojoch vedľa seba zázračné kryštály, ktoré vám môžu zvýšiť' nejaké atribúty, avšak treba mať' na pamäti, že rovnako ako vy ich môžu využívať aj nepriatelia. Postavy budete

posúvať' často a to napríklad preto, že od vás bude nepriatel' unikat' alebo vykúzli nejaké čary, alebo si bude pripravovať' kúzlo na poličko, na ktorom stojíte. Zaujímavosťou je, že niekedy môžete využiť' vaše postavenie pre útok zozadu, čím sa zranenie udelené nepriatel'ovi výrazne zvýši. To isté platí aj o tom, ak odhalíte slabú stránku protivníka, napríklad ak má nižšiu odolnosť' voči ohňu.

Na rozdiel od iných JRPG má Edge of Eternity kopec vedľajších úloh, avšak ani jedna nestojí za veľ'a. V prvom rade je tu tona hunt questov, ktoré si beriete z vývesiek. Tie sú len o tom nájst' určitých nepriatel'ov a zabít' ich. Nečakajte ale nič sofistikované na spôsob Final Fantasy XII, kde boli takéto lovecké questy fantastické. Každá lovená príšera bola unikátna, nakol'ko okrem špecifických stratégí pre porazenie, vyžadovala aj nutnosť' zistíť', ako ich vôbec objavíť'. V Edge of Eternity sú lovecké questy zamerané na úplne generické príšery, ktoré stretávate bežne pri potulkach. Potom sú tu klasickejšie sidequesty majúce aj nejaký príbehový základ, avšak ich náplň je stále len podobná

generickým fetch questom. Edge of Eternity ponúka aj rad rôznych hlavolamov, ktoré osviežujú klasickú hrateli'nost'. Väčšina je nepovinných, no niektoré sú implementované v rámci príbehu. Aj keď' ich náplň je fajn, nepáčilo sa mi ich podanie. Hlavolamy sú totiž t'ahové a riešite ich posúvaním postavy, respektívne postáv po poličkach. Avšak celé to má rovnaký interface ako súboje, čo mi prišlo úplne zvlášne. Kvôli tomu, že je kamera v súbojoch obmedzená, tak je obmedzená aj v hlavolamocho, čo často môže spôsobovať nepríjemnosti, ak budete chcieť pozrieť na celú plochu hlavolamov. Budete sa snažiť', no kameru jednoducho správne nikdy nenatočíte. Existujú tu aj minihry ako pozbieranie určitých vecí za určitý čas, alebo nájdenie truhlice v rámci nejakého územia. Toto nebolo obzvlášť zábavné a navýše z nejakého zvláštneho dôvodu sa tvorcovia rozhodli, že tieto „odbočky“ od hlavnej náplne budú prístupné len v určitú dobu dňa. Čiže ak sa vám minihru nepodarí spraviť a čas pokročí, budete musieť počkať do ďalšieho východu Slnka.

A začínajú problémy...

Čo by som hre tiež vytkol bolo niekol'ko d'alsích dizajnových rozhodnutí. Napríklad po druhej kapitole sa nebude môcť' vedieť' teleportovať do druhej väčšiny miest, až kým neskončíte piatu kapitolu. Reálny dôvod na to neexistuje, jednoducho to bolo rozhodnutie tvorcov, ktoré absolútne nechápem. Celá tretia kapitola sa napríklad nesie v únavnom behaní cez koridor, nakol'ko vás ohrozujú divné konáre vyrastajúce zo zeme. A hra vás núti bežať' na vlastných nohách. Z ničoho nič vám hra zablokuje prístup k zvierat'u, na ktorého chrabte sa môžete pohybovať' rýchlejšie.

Napríklad väčšia časť piatej kapitoly sa odohráva v behaní cez koridor, v ktorom nič nie je, len zopár nepriatel'ov. V jednej



z posledných kapitol vás hra napríklad nútí bežať 15 minút, kým prídeť k teleportu, cez ktorý sa už môžete teleportovať inde. A to aj napriek tomu, že popri tom prejdete navôkol dvoch iných, ktoré ale použiť nemôžete.

A čo už mám povedať o prísnom obmedzení používania vecí počas bojov? Do boja si môžete vziať len dva až tri druhy vecí, čo dokáže spôsobiť, že súboje budú náročnejšie, než by normálne mali. Edge of Eternity nie je žiadnym survivalom a je to jediná RPG hra, akú som stretol, ktorá by hráčov v súbojoch obmedzovala v používaní predmetov z inventára.

Hra by si zaslúžila viac rozoberať jednotlivé postavy, aby ich vývoj vynikol viac. Totiž postavy sa vnútorne vyvijajú počas celej hry následkom udalostí, ktoré ich postihnú, a v niektorých prípadoch to nemá taký efekt, ako by malo mať. Tiež by som osobne vylepší systém rozhovorov medzi postavami. Tie sa môžu o sebe dozvedieť viac/spoznávať sa pri klebetení v hoteloch pred tým, než sa poberú späť.

Avšak realita je, že driviv väčšinu času budete oddychovať pri ohniskách v divočine, no tam takúto možnosť bohužiaľ nemajú. Vlastne sa aj priznám, že som túto možnosť v hoteloch objavil celkom neskoro, keď som už mal hodný kus za mnou, nakol'ko som neustále využíval len ohníčky.

Vel'kým problémom je aj balanc náročnosti. Tvorcovia implementovali do hry až desať stupňov náročnosti, pričom 5 je normálna náročnosť. Takéto bohaté možnosti určite kvitujem, avšak mám pocit, že skôr boli do hry dodané kvôli tomu, že je náročnosť často nevyvážená. Niektory sú hlavne bossovia až prehnane nároční, a to až tak, že vás dokážu zabít po dvoch úderoch. To môže byť vel'mi frustrujúce hlavne vtedy, keď je tých protivníkov



viac, a tým pádom nemáte žiadnu šancu čo i len reagovať, lebo akokoľvek by ste sa snažili liečiť, ich údery vám radost' z vyššieho HP hned' znížia až na nulu.

Ako som už spomíнал na začiatku, tvorcovia mali predstavu a chceli, no nepodarilo sa im to naplniť, a to platí aj o grafike a snád' aj o hudbe. Graficky je hra skôr priemerná, len máločo vyzerá naozaj dobre. Vytvoriť obrovské lokality v modernej grafike v tak malom vývojárskom tíme, to bola ozajstná výzva.

Ak sa na to pozriem z toho hľadiska, možno by si aj zaslúžili potlesk, avšak z celkového hľadiska nejde o výnimcočný vizuál. Obzvlášť NPC postavy vyzerajú priam hrôzostrašne. Animácie behu vás napríklad budú rozosmievat', kým si na ne nezvyknete. Na hudbe, ktorá bola mimochodom nahrávaná v Bratislave, spolupracovali Cédric Menendez, francúzsky skladateľ z Midgar Studio, a svetoznámy skladateľ Jasunori Micuda (napr. Chrono Trigger, Chrono Cross, Xenoblade Chronicles 2) a rozdiel medzi nimi je počut'. Micuda dal vážne

skvelú hudbu, obzvlášť ak ide o parádny, dynamický a hrdinský súbojový motív. Interný skladateľ štúdia sa postaral o väčšiu časť hudby, avšak tá je fádnejšia a menej prepracovaná. Jeho záverečná skladba spievaná speváčkou, ktorej meno som bohužiaľ nezistil, je avšak výborná.

Záverečné slovo: Tvorcovia sú si vedomí chýb, ktoré hra obsahuje. Z toho dôvodu vydali roadmapu siahajúcu až do budúceho roka, počas čoho budú pracovať na opravách a vylepšeniach. O rok sa k hre vrátim, aby som zhodnotil zmeny a prípadne hru aj odporučil. Nateraz ale určite s kúpou počkajte.

Edge of Eternity má vel'ké srdce a srší nadšením tvorcov, ktorí sa odhodlali pre taký vel'ký, ambiciozny projekt. Avšak na druhú stranu má taktiež vel'ké problémy s hratel'nost'ou, mnohými dizajnovými rozhodnutiami a celkovým běčkovým feelingom, ktorého sa ani po 40 až 50 hodinách, teda celej doby trvania hry, nezbaví. Toto JRPG sice obsahuje koniec, a to vel'mi pekný, no zároveň dokončenie ani náhodou nie je, a to aj napriek tomu, že hra už vysla z programu Early Access. Rozhodne počkajte taký rok, kým Midgar Studio hru fixne, nakol'ko nateraz je Edge of Eternity len úplne priemerným počinom.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
JRPG	Midgar Studio	Midgar Studio

PLUSY A MÍNUSY:

- + RPG systém a robustný crafting
- + taktické t'ahové súboje
- + zaujímavý námet a vel'mi pekný koniec
- vel'a zlých dizajnových rozhodnutí
- bugs a nevyvážená náročnosť'

HODNOTENIE:



Mario Golf: Super Rush

MARIO GOLF: SUPER RUSH JE Z NÚDZE CNOSŤ S NIEKOL'KÝMI DOBRÝMI MOMENTMI



Ak by som mal Mario Golf: Super Rush opísat' dvoma slovami, boli by to nepochybne tieto: nevyužitý potenciál. Dôvod? Hra robí mnohé veci zle, niektoré zbytočne a niektoré nerobí vôbec, pričom námet je taký skvelý. Mario Golf: Super Rush mi popravde pripadá ako na rýchlo zhotovená hra, ktorej vývoj bol z minúty na minútu zahájený vtedy, ked' si Nintendo uvedomilo, že už dlhý čas nevydalo svoju exkluzivitu na Nintendo Switch, a tak bolo treba čo najrýchlejšie vyplniť prázdne miesto. A taký je aj výsledok.

Ak máte hru pomenovanú po Mariovi, ktorý je aj hlavným t'ahúnom obrázka na obale krabičky, a nakoniec zistíte, že Mario sa tu v podstate vyskytuje len v herných módoch, pričom v príbehovej kampani bol odsunutý na vedľajšiu kol'aj, tak tu jednoducho niečo nehrá. A nie, nejde o šikovný t'ah v štýle Kodžimovho Metal Gear Solid 2, v ktorej sa hlavnej úlohy na prekvapenie všetkých zhostil Raiden. Podľ'a môjho názoru by možno bolo aj vhodnejšie, ak by vývojári titul

premenovali na No Mario Golf: Super Rushed. Vtedy by už bolo všetkým jasné, o čom tá hra je, respektíve nie je. Je unáhlená a nie je o Mariovi.

V krátkosti si zhrňme úvodnú povinnú jazdu venovanú predstaveniu titulu. Mario Golf: Super Rush je arkádová

golfová hra ponúkajúca niekol'ko režimov, niekol'ko map a jednu príbehovú kampaň.

Aj keď hru môžete hrať v štýle normálneho golfu, keďže ide o Mario Golf, máte na výber z viacerých svojských poňatí tohto športu. Tých však malo byť určite o niečo viac.



No Mario Golf: Super Rushed

Ak ste sa tešili, že prežijete nadupanú zábavnú jazdu o Mariovi, ktorý v šialenom golfe porazí zlého Bowsera a zachráni princeznú Peach, tak... tak to sa nestane. Príbehová kampaň je tu na takej úrovni, že horšia hámam byť ani nemôže. Namiesto Maria tu hlavnú rolu preberá Mii postavička, ktorú si vytvoríte. Namiesto blázivého príbehu je tu nič, ktoré sa tvári ako príbeh o postave, ktorá sa snaží preraziť v golfe. Namiesto originálnych situácií, ktoré by viedli k jednotlivým sút'ažiam na golfových ihriskách, je celý príbeh poňatý ako nejaký tutoriál herných módov, ktoré môžete hrať samostatne.



Golf Adventure stojí za starú bačkoru, hoci by som sa nebál povedať, že aj tá stojí za viac. Kampaň je lineárny sled niekol'kých prostredí s postupne sa odomykajúcimi úrovňami, v ktorej proti vám stoja vždy nejaké absolútne nepodstatné postavy.

Na to, aby ste sa mohli v „príbehu“ posunúť, musíte splniť nejaké golfové prekážky typu kvalifikácie na ten či herten mód, ktorý sa práve v danej lokalite hráva. Niekedy sa príbeh „zamotá“ a vy nemôžete ísť d'alej, pretože vám v tom bráni nejaká situácia ako príliš horúce počasie a podobne. Kým sa sama nejako nevyrieši, musíte namiesto hľavnej úlohy robiť niečo iné, čo, samozrejme, súvisí s hraním golfu, čiže sa to koniec koncov vôbec nelíši.

Je tu dokonca implementovaný akýsi (pseudo)role-playing systém, ked'že levelujete a po zvýšení úrovne si pridávate bodíky do piatich štatistik – sila, stamina, rýchlosť, ovládanie a zatočenie. Sila zväčšuje dostrel, stamina čas šprintu, rýchlosť logicky rýchlosť behu, ovládanie

presnosť streľby a zatočenie zasa schopnosť zatočiť loptičku po vystrelení. V skutočnosti však nezáleží na tom, do čoho budete body investovať, ked'že to nemá veľký efekt. Do zatočenia som si napríklad nedal ani jeden bod a nemal som s tým problém ani s blížiacim sa koncom hry, skôr som si dával väčší pozor na environmentálne nástrahy.



Väčší efekt teda má sledovanie počasia a váš odhad pri odpal'ovaní loptičky. Nechcem povedať, že sa zvyšovanie štatistik nijako neprejavuje, ale len to, že na nich až tak vlastne nezáleží.

Sama hra hráčovi veľmi pomáha. Na začiatku hned máte loptičku a smer natočený priamo na jamku, napravo máte ukazovateľ sily, pričom v prípade nerovného terénu máte daný ukazovateľ skrútený podľa smeru a podobne.

Niežeby som bol kritický, predsa len ide o arkádu, bolo by zaujímavé, ak by sa ukazovateľ zameriaval len na silu odpadu a zanechal informácie o dĺžke letu a zatočení.

Príbehová kampaň je jedna z najhorších, ak nie tá najhoršia, aké som kedy od Nintenda vôbec hral. Minimálne v Mario hre je rozhodne tá najhoršia. Načo takýto úmorný a nudný tutoriál, ked' si ho môžete pohodlne prečítať v menu? Toto malo vyzerat úplne inak a o tom, ako mala vyzerat kampaň, sa dočítate o niečo nižšie.

Mario Golf: Super Rush

Všetko, čo som doteraz písal, je však zrazu nepodstatné, keď sa zameriate na hranie jednotlivých módov. Zrazu je pred vami akoby iná hra – taká, ktorá je svieža, má skvelé momenty a veľmi baví. Vyberiete si mód a postavy (Mario, Luigi, Wario, Bowser, Toad a kopec iných), nastavíte si pravidlá úplne do detailov (kol'ko jamiek bude mať zápas, na akej jamke začnete, aké úrovne budete hrať, aké má byť počasie, či štýl odpaliska) a môžete hrať zápolenia, na aké máte chut'. Môžete si hodit' rýchlosť alebo aj dlhý, hodinu sa tiahnući nervydrásajúci zápas.

Môžete si vyskúšať štandardný golf, v ktorom sútiažíte v boji o čo najnižšie skóre alebo o to, kto odohrá najviac jamiek. V štandardnom golfe len odpálite loptičku a okamžite sa teleportujete k miestu dopadu, aby ste mohli pokračovať. To ale závisí na nastavení, či budú všetky postavy odpalovať loptičky naraz alebo po jednej. Môžete si teda zvolať akčnejší štýl, ale aj premýšľavejší.

To všetko sa ale zmení s d'alšími módmi s názvami Speed Golf a Battle Golf. V Speed Golf, ktorý je úplnou novinkou v sérii, po odpálení loptičky za čas musíte utekat', pričom si môžete nastaviť, či budete hrať o skóre, alebo o čas. V každom jednom prípade tu úlohu už nehrá len väčši odpal, ale aj schopnosť dopravit' sa na miesto, kam dopadla loptička. Môžete šprintovať a využívať špeciálne schopnosti, ktoré vás nielen zrýchlia, ale taktiež môžu zasiahnut' protihráčov a spomaliti ich. Akási primitívna verzia Mario Kart. Alebo mám povedať Rayman Rush? Tak a teraz ruku hore všetci, kto si na tú hru spomínate!

Azda najblázivnejší a najlepší mód je Battle Golf, ktorý je taktiež novinkou v sérii. Páni, to je teda masaker. Takto mala vyzerat' celá príbehová kampaň! Takéto blázivé eskapády, náročné leveley a kopec skvelých nápadov malo rozhodne byť v kampani. Viem si to živo predstaviť, ako hrám s Mariom brutálne Bowserové výzvy, prípadne v monumentálnom turnaji bojujem proti starým nepriateľom, zatiaľ čo by sa na pozadí rozvíjal dramaticko-úsmevno-blázivivo-prít'ažlivý príbeh, pričom celé by sa to zakončilo nezabudnuteľným súbojom dvoch odvekých rivalov v dlhom, 18-jamkovom zápase plnom pascí, záladností a naštvaných pohl'adov typu Luigiego Death Stare! O čo teda v Battle Golf ide? V tomto móde bojujete proti ostatným hráčom v tom, kto skôr



trafí tri jamky. Protivníkov však môžete ostrel'ovať rôznymi projektilmi, robit' im zle, znepríjemňovať im hranie, jednoducho zažívať kopec srandy.

Mario No Golf: Super Hushed

Ďalším módom je... nič. Nintendo tu z nepochopiteľných dôvodov implementovalo len tri módy. Ich zábavnosť je pekná a množstvo nastavení pravidiel im dodáva hľbku, no fakt len tri? Ešte tu nájdeme dve sólo hry v podaní Score Attack a Time Attack, v ktorých úplne sami hráte na 18 jamiek, ale to sa nepočítá, lebo to nie je veľmi zábavné. Predstavte si hrať dlhých 18 jamiek úplne sami a ešte sa tým chváliť. Za niečo také sa predsa v škole dostávali bitky.

Kde sú módy z predchádzajúcich hier? Kde je Ring Attack? Kde je Coin Attack? Kde sú Mini Golf, Castle Club, či rozličné online/offline turnaje? Kde je to všetko? Neprítomnosť ak nie nových, tak aspoň starých známych módov vo mne iba potvrzuje dojem, že hra bola vytvorená dosť na rýchlo.

Taktiež sa pýtam, kde je viac máp? Titul ich ponúka len šest'. Vidíte správne – šest'! Tie sú, naštastie, dosť rozsiahle a dobre navrhnuté, čiže sa rýchlo neohrajú. Avšak budem sa znova opakovat' – šest'?! To je z tejto strany asi tak všetko. Viac k tomu nemám, bohužiaľ', čo dodat'.

No More Stupid Subtitles

Mario Golf: Super Rush ponúka možnosť hrať všetky módy aj v online režime a to v rámci lobby, do ktorých vstúpite a čakáte, kým sa nenaplní požadovaný počet hráčov. Offline aj online multiplayer robia z každého módu určite zábavnejšiu činnosť. Hlavne s kamošmi je to zábava. Avšak to sa dá povedať o každej jednej

činnosti. Teda, o skoro každej jednej. Ak ste fanúšikovia pohybového ovládania, odpaly môžete vykonávať aj švihom ruky, zatiaľ čo držíte Joy-Con. Funguje to uspokojivo a nemal som s tým problémy. Avšak najradšej som mal starý dobrý spôsob stláčaním tlačidiel.

Grafická stránka je uspokojujúca. Oceňujem, že hra beží v 60 fps, avšak z toho dôvodu je prostredie veľmi prázdro a sterlné, plus niekedy padne rozlíšenie až niekam do dôb archaických. Textúry na objektoch sú na druhej strane veľmi dobré. Hudbu opäť zložil génius Motoj Sakuraba, avšak je vidieť, že mu lepšie idú RPG tituly. Hudba je totiž nevýrazná a nie je ničím výnimočná. Žeby si svoje nadanie chystal na nový Baten Kaitos, prípadne Valkyrie Profile? Ale, nepozerajte na mňa tak! Snívať predsa môžem.

Mario Golf: Super Rush mohla byť pecka, ak by v nej bolo viac Maria a nebola tak narýchlo zbúchaná. Táto séria sice nikdy nepatrila medzi tie najzajavivejšie od Nintenda, no ani tak si nezaslúžila takúto „rýchlokasku“, na ktorú sa hladiac na to, kedy vlastne výšla, asi už aj zabudlo.

Hru určite neodporúčam kúpiť za plnú cenu. Radšej počkajte na poriadnu zľavu. A tým myslím fakt poriadnu.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
arkádový golf	CSP	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| + módy sú zábavné | - nezmyselná |
| + rôznorodost' | príbehová kampaň |
| nastavení módy | - len tri herné módy |
| + dobre navrhnuté | - žiadna pridaná hodnota |
| úrovne | - mälo máp |

HODNOTENIE:





PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk



**ĎAKUJEME
PROGAMINGSHOP
A MP3**

**LET'S PLAY
LET'S GO
BE SMART**

SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA
AJEDNODUCHÝ ŽIVOT



PLAY GO SMART

LIVE ▲ EASY • PLAY • HARD

RECENZIA

XBOX ONE X

F1 2021

ŠTART Z POLE POSITION DO NOVEJ GENERÁCIE



Odkedy som sa prvýkrát dostal k racingovke Forza Horizon, máloktoľoré preteky ma dokázali zaujať alebo dlhšie udržať. Formula 1 je však výraznou výnimkou. Aktuálne sa v TV môžeme pozerať na veľmi zábavnú a po dlhej dobe kompetitívnu sezónu, v ktorej navyše nechýbajú prekvapenia. Môj záujem o F1 preto posledné roky opäť stúpal a veľmi tomu pomohla minuloročná F1 2020, ktorou vývojári z Codemasters dosiahli svoj strop. Na d'alší ročník som sa, pochopiteľne, veľmi tešil, no s príchodom 2021 sa niesli aj dva otázniky – prechod pod Electronic Arts a vydanie na novú generáciu konzol.

Na veľké zmeny si budeme musieť počkať

Veľké zmeny, ktoré mali nastat' v aktuálnej sezóne Formula 1, boli pre pandémiu covidu odložené na rok 2022. To však neznamená, že by Codemasters

v tej virtuálnej verzii nič nezmenili. Síce si cestu ulahčili prenesením veľkého množstva prvkov z predchádzajúceho dielu, ale o tom neskôr. Jazdný model bol obohatený o floor downforce, teda prúdenie vzduchu zo spodnej časti monopostu. V jednoduchosti to znamená, že ak budete jazdiť, ako ste zvykli v predchádzajúcim ročníku, musíte sa pripraviť na pravidelné hodiny v zákrutách a točiť vás bude ako štamgasta pri návrate domov.

Podobným krokom k vyššej realistickosti je lateral load. Ten ucítite v každej zákrute vďaka vibráciám gamepadu a ak sa počas zatáčania kompletnie vypnú, viete, že vás čaká problém. Týmto spôsobom sa vás vývojári snažia naučiť, že prilnavost pneumatík má v zákrutách svoje limity a ich prekročenie znamená d'alšie tancovanie monopostu. Aj preto boli nastavenia náročnosti a simulácie rozšírené o d'alšie položky,

takže teraz si hru môžete naozaj prispôsobiť, ako len chcete. Nebojte sa siahnúť po asistenciach, pretože realistické nastavenia sú naozaj len pre profesionálov. Ak však zvládnete celé preteky odjazdiť so všetkými asistenciami vypnutými, máte môj obdiv.

Novinkou je aj príbehový mód s názvom Breaking Point. V ročníku 2019 sa už Codemasters pokúsili o náznak príbehu v krátkom úvode do kariéry začínajúcej vo Formula 2, no išlo len o pár pretekov. V tomto prípade však ide o plnohodnotný režim na približne sedem hodín. V ňom sa zhôstíte roly Aidena Jacksona, pretekára Formula 2, ktorý začína svoju kariéru v F1 v tíme podľa vášho výberu (Alfa Romeo, Haas, Williams, Alpha Tauri alebo Racing Point, respektívne Aston Martin). Tímového kolegu vám bude robíť veterán Casper Akkerman, ktorý priponíma Maxa Verstappena vo svojich začiatkoch, len o dvadsať rokov staršieho. V jednotlivých

pretekoch medzi týmito dvomi jazdcami začnú výrazné nezhody, ktoré sa prenesú do paddocku a následne opäť na trat'. Aby toho nebolo málo, do nováčika Aidena začne zabýdať pretekár známy zo spomínaného ročníka 2019 – Devon Butler. A podobne ako v minulosti, aj teraz nemá za lubom nič dobré.

Breaking Point nie je niečo, čo by vás prekvapilo, prípadne poskytlo neočakávané zvraty. No vďaka výborným animáciám a dabingu je mód prekvapivo zábavný. O to viac, že je to pre Codemasters niečo naozaj nové. Škoda, že po stránke hratel'nosti je režim veľmi jednoduchý. Raz je vašou úlohou do niekol'kých kôl predbehnúť konkrétnych pretekárov, inokedy zase dokázať Akkermanovi, kto je pravá jednotka stajne. Keďže priebeh jednotlivých pretekov je dopredu nalinkovaný, aj keď skončíte prvý, hra na to adekvátnie nezareaguje, ak nemá.

Samostatne musím spomenúť ešte My Team. Hoci bol tento režim zahrnutý už v minulom ročníku, ide o to najlepšie, čo séria ponúka. Založiť si vlastnú stajňu, vybrať dodávateľa motora, farby a druhého jazdca je stále mimoriadne pohlcujúce. Tentokrát si režim môžete zahrať už aj vo dvojici – bud' spolu za jeden tím, alebo dokonca aj ako možný rivali, keďže každý hráč si zvolí svoj vlastný kontrakt. Škoda, že tento mód je dostupný len online a nedá sa hrať aj v splitscreene. Rovnako by potešila aj pozývacia funkcia, keď by ste svojho kamaráta mohli do hry zahrnúť aj bez toho, aby titul vlastnil. Úplne by stačilo aj v okresanom režime. Prekvapilo ma však zahrnutie legendárnych pretekárov v móde My Team. Do svojho tímu môžete najat' Schumachera alebo Sennu a jazdiť spoločne s nimi. Avšak napriek tomu, že pri úvodnom nastavovaní My Team je toto ozvláštnenie predvolené, je nutné si ho zakúpiť, pokial' nie ste majitel'om Deluxe edície hry.

Pozrite sa však na zvyšok obsahu. Prečo meniť niečo, čo funguje, však? Tak by sme mohli nazvať prístup Codemasters k tomuto ročníku. V tomto prípade je ale preneseného tak veľa (pričom netvrdím, že v minulosti sa to nedialo), že ako pravidelnému hráčovi série to bije do očí. Navyše, je tu nová generácia konzol a fanúšik by tak očakával niečo viac. Väčšina UI je rovnaká ako v 2020, rovnako aj jednotlivé obrazovky a herné menu. Dokonca aj chýbajúce trate (Imola, Portimao a Jeddah) pribudnú až ako update niekedy v priebehu roka. Výnimky



sa hľadajú t'ažšie, no napríklad prehl'ad vylepšení monopostu v obl'úbenom My Team je omnoho lepší. Podobne aj rýchla simulácia tréningov, ktorá je spracovaná ako minihra, kde vyberáte, ktorý test chcete skúsiť podľa percentuálnej predikcie jej úspešnosti. Možno sú moje nároky vysoké, ale predsa len, séria je s nami už trinásť rokov a kedy by sme mohli dostať nový zážitok, ak nie s príchodom výrazne výkonnejších mašín?

Audiovizuálna stránka je stále top, no niečo chýba aby to bol nextgen

Hoci bola F1 2021 primárne vyvájaná pre novú generáciu konzol, nie je to veľmi vidieť. Najvýraznejšie zmeny sú všimnete na jazdoch a ostatných postavách. No pri tratiach a samotných monopostoch veľké zmeny neuvidíte. Aby som však moje prvé tvrdenie uviedol na pravú mieru – hra v žiadnom prípade nie je škaredá alebo málo detailná.

Od next-gen verzie by som ale očakával lepšie a hlavne nové efekty. Chcem vidieť dym, prach a zvyšky na vozovke. Pri kontaktoch a väčších nehodách chýba nielen poriadny deštrukčný model, ale aj adekvátny audiovizuálny sprievod. Hra práve v tomto ohľade trpí bugmi, pretože monopost sa po nárase nevie udržať na mieste a kolesá sa trasú hore-dole na kotviacich lanách. V ďalšom diele by som si viac než fotorealistickosť jednoducho prial práve množstvo takýchto menších detailov, ktoré ako jeden celok vytvoria wow efekt z každej situácie.

F1 2021, ako je dnes už bežné, poskytuje na výber dva režimy. Kvalita, čo je 60 fps v 4K, alebo výkon, teda 120 fps v 1440p. Na Xbox Series X som popri hraní nezaznamenal žiadne trhanie alebo citel'ný pokles výkonu. Avšak cez replay

a cutscény v 30 fps som sa nedokázal preniest. Tento pokles v snímkovanej je do očí bijúci a pri využívaní flashbackov až vyslovene nepríjemný. Audio je už tradične na vynikajúcej úrovni. Smútiť za zvukmi V8 a V10 motorov už nie je nič platné a tak máme aspoň autentický zvuk „vysávačov“. Prial by som si však viac zvukovej odozvy od jazdcov. Čo tak nadabovali vášho pretekára a umožníť reakcie na jednotlivé situácie alebo odpovede do vysielačky?

Verdikt

Ak ste v sérii nováčikom, nie je o čom. F1 2021 je mimoriadne zábavná pretekárska hra, ktorá sa vďaka detailným nastaveniam dobre ovláda a aj pekne vyzerá. Na Xboxe určite poteší aj Smart delivery, ak s nákupom Series X/S ešte čakáte. Na výber máte množstvo herných módov a obsahu, že vám to vydrží, aj kým skončí aktuálna sezóna v TV. Ak ste však predchádzajúci ročník hrali doteraz, zmien je naozaj málo.

Po audiovizuálnej stránke je noviniek tiež ako šafranu a pokial' ste F1 2020 skúšali na PC, musíte sa poriadne sústredit', aby ste ich vôbec uvideli. Ale ako to s nami F1 fanúšikmi býva, ideme do toho tak či tak.

Juraj Vlha

ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
pretekárska hra	Codemasters	ABC data

PLUSY A MÍNUSY:

- + Skvelý pocit z jazdy
- + Verność realite po mnohých stránkach
- + Veľké množstvo obsahu
- Veľa recyklovaných prvkov
- Menej noviniek

HODNOTENIE:



Where the Heart Leads

INTERAKTÍVNY KOMIKS?



Príbehovky vždy patrili a budú patrili medzi moje preferované žánre. Bez ohľadu na typ hry, rád vyskúšam čokol'vek, čo ma dokáže pobavit' a zaujať. Ale hra, ktorá rozpráva príbeh výhradne cez text? Áno, aj zopár väčších titulov využíva tento mechanizmus, no či až takto?

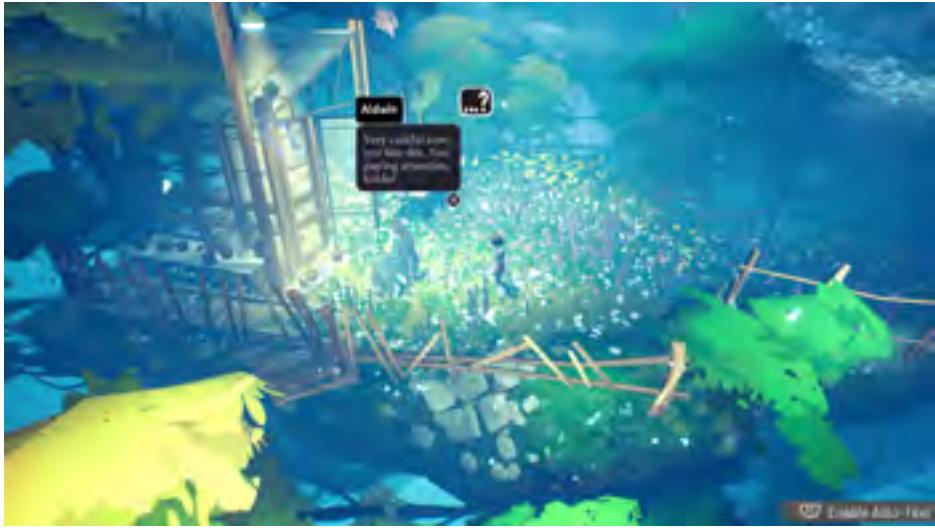
Priznám sa, že o Where the Heart Leads som toho veľ'a nevedel. Vlastne skoro nič. Jediné, čo som si pozrel, bol trailer, aj to chvíľu pred samotným hraním, aby som sa aspoň trošku pripravil na to, čo ma čaká.

Či to pomohlo? Ani nie. Ono to je totiž úplne niečo iné, ako som očakával. Zvyčajne vždy začнем obligátnymi sekciami, ako sú vizuál, hudba a d'alšie. Tentokrát však od toho odskočím. Dôvod je aj ten, že by to bola veľ'mi stručná recenzia a to si tento titul nezaslúži. Prečo?

Pod'me od začiatku. Po spustení chvíľu trvá, než sa dostanete do hry samotnej a zistíte, s akou postavou idete hrať a hlavne ako. Prvé minúty som sa trošku premáhal, pretože som textu nevenoval

vel'kú pozornosť a čakal som, kedy sa to rozbehne. Skončilo to tak, že som musel začať odznova a dávať pozor na písaný text. To už som začínať chápať, že toto ma bude sprevádzat celú hernú dobu.





Po grimase, ktorú si neodpustím v situáciach, keď sa som prekvapený a nie úplne nadšený, som sa nakoniec pustil do hrania. Po 5 minútach som mal zvládnuté všetky mechanizmy a vedel, čo odo mňa bude Where the Heart Leads chcieť, preto som sa začal viac sústredit' na dej a prevedenie a pomaličky som začal hre prepadať'. Najskôr som si myslel, že pôjde o nejaký survival. Na začiatku sa snažíte zachrániť psíka, hoci vám tu tiež dajú na výber, či ho zachrániť, alebo nie (teda sa tak tvária), keďže však celá hra začína po úspešno-neúspešnej záchrane, predpokladám, že aj keď sa snažíte presvedčiť rodinu, že pes to má za sebou, nakoniec vás presvedčia, aby ste ho zachrániť išli. Neviem, neskúšal

som túto možnosť', sám mám dvoch psíkov a neviem si predstaviť, že by som ich nechal napospas istej smrti...

Späť k hre, prezradím, že záchrana pre vás, Whita Andersona, nedopadne najlepšie a skončíte na mieste, z ktorého sa snažíte dostať'. Preto som si teda myslel, že pôjde o survival hru (trailer mi nedával zmysel). Ako sa ukázalo, moje domnenky boli nesprávne. Hra sa začala otáčať v kolotoči interaktívnych spomienok. Miesto sa začalo meniť a zo mňa zrazu bol puberták, ktorý sa snaží pomôcť rodičom, susedom, bratovi a priateľke na farmách, ktoré spolu susedili. Tu som to vypol a pár dní som sa k Where the Heart Leads pre prácu vôbec nedostal. Ked' už som ale mal čas, trošku bez chuti,

ked'že začiatok ma navnadal na iný žáner. Ako som však preklikával konverzácie a skúmal okolie, postupom času som sa do toho začínal ponárat'. Odpovede na otázky, riešenie problémov (najskôr malých, potom veľkých) a nakoniec zásadné rozhodnutia, ktoré mali dopad na celú hru. Niektoré teda boli také, že som musel ozaj rozmýšľať', ako budem budovať tento svet a svoju postavu.

Príbeh ma doslova vcucol a ja som si uvedomil, že sa mi to ani nechce vypnúť. Navýše, príjemné animácie a interaktívne prostredie lákali na skúmanie a manipuláciu s objektami alebo vedľajšími postavami. Nepamätam si, kedy som sa dokázal za pár minút takto rýchlo dostať do dej. Úplne som zabudol, ako hra začala a keby neboli prechod medzi jednotlivými úrovňami spomienok ako puberta, mladá dospelosť', ba dokonca aj staroba, aj zabudnem, že na začiatku som sa snažil dostať z neprijemnej situácie. Vôbec mi neprekážalo čítať texty a vlastne som úplne prestal vnímať', že to musím robiť a začal som si to užívať'. Je to len o tom pochopit' to a akceptovať', potom to už ide samé a verte mi, že to stojí za to. Jedinú výčitku mám na hudbu, ktorá v niektorých situáciach uspávala.

Verdikt

Where the Heart Leads je milý titul, ktorý opráši vašu angličtinu a vaše schopnosti vcítiť sa do situácie a zvážiť konzékvencie vašich rozhodnutí. To všetko v zasnenej a vizuálne príjemnej forme.

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Adventúra	Armature Games	Armature Games

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--------------------------------|---------------------------|
| + príbeh | - hudba mi občas nesedela |
| + art-štýl | |
| + interaktívne prostredie | |
| + rozhodnutia tvarujúce príbeh | |

HODNOTENIE:



ASUS ROG Zephyrus S17

Republic of Gamers (ROG)
uvádza do predaja na Slovensku
prémiový herný notebook s
výklopnou opticko-mechanickou
klávesnicou ROG Zephyrus S17.

Špičkový výkon zabezpečuje procesor Intel Core i9-11900H 11. generácie s napájaním až 90 W a grafická karta až do NVIDIA GeForce RTX 3080 v mobilnej verzii so 140 W napájaním vďaka funkcií Dynamic Boost.

V kombinácii s inteligentným chladením ROG tak ROG Zephyrus S17 predstavuje bezkonkurenčnú platformu na hranie hier a vytváranie obsahu.

Klávesnica sa pri otvorení notebooku vyklopí až o 5°, čím zlepšuje komfort používania a zároveň vytvára veľké otvory, ktoré umožňujú chladiacemu systému AAS Plus s novými

ventilátormi Arc Flow ticho nasávať chladiaci vzduch do notebooku.

17-palcová obrazovka poskytuje pohlcujúci zážitok a je dostupná v dvoch konfiguráciách: s WQHD rozlíšením s technológiami Advanced Optimus a G-SYNC pre výšiu obnovovaciu frekvenciu 165 Hz alebo v 4K verzii s lepšími detailmi, 500-nitovým maximálnym jasom, adaptívnu synchronizáciu a obnovovacou frekvenciou 120 Hz. Oba panely teda ponúkajú vysokú obnovovaciu frekvenciu, výnímočné farby a skvelú presnosť ich podania bez ďalšej kalibrácie.

Výkonný systém šiestich reproduktorov s duálnymi basovými meničmi s potláčaním vibrácií umožňuje používateľom užiť si Hi-Fi zvuk i na cestách. Úložisko, vrátane RAID zapojenia troch diskov HyperDrive Ultimate SSD, ponúka bleskový prístup k hram a

médiam. Zephyrus S17 má vo výbave aj Thunderbolt 4, ktorý umožňuje pripojenie k univerzálnej dokovacej stanici alebo k externému displeju s rozlíšením až 8K.

Zephyrus S17 má šasi z horčíka a hliníka v tmavej povrchovej úprave Off Black, ktorá dobre odoláva odtlačkom prstov. Sofistikovaný odtieň dodáva systému nádhry elegancie a diamantom rezané okraje a priesvitné detaily za klávesnicou poskytujú jemný kontrast a jedinečný dotyk osobnosti. Vďaka tenkému dizajnu a nenápadnému vzhľadu si môžete zobrať Zephyrus S17 kamkolvek. 90 Wh batéria túto mobilitu zlepšuje a rýchle nabíjanie nabije 50 % batérie za 30 minút. Podpora nabíjania cez USB Type-C až do 100 W umožňuje nosiť so sebou adaptér typu C alebo nabit' notebook powerbankou.

ROG Zephyrus S17 je na Slovensku v predaji s cenou od 3 879 eur.



Creative T60



Creative Technology dnes oznámila uvedenie kompaktného stolného reproduktorového systému Hi-Fi 2.0 Creative T60, ktorý je najnovším prírastkom osvedčenej T sérii.

Vďaka dvom výkonným 2,75" širokopásmovým meničom a zabudovaným digitálnym zosilňovačom dosiahnu najnovšie reproduktory Creative T60 akustický výkon 30 W RMS so špičkovým výkonom až 60 W. Technológia BasXPort zvyšuje basový výkon tak, aby produkoval bohaté a hlboke tóny bez potreby subwoofera. Okrem toho je k dispozícii aj rad možností pripojenia ako USB-C streamovanie zvuku, Bluetooth 5.0, port pre náhlavnú súpravu, port pre mikrofón a vstup AUX.

Creative T60 je k dispozícii za 79,99 eur.

Mercusys ME30



Siet' pomocou Wi-Fi Extendera ME30 rozšírite v dvoch pásmach podľa štandardu AC1200, teda pri celkovej rýchlosťi až 1200 Mbit/s.

Vo frekvenčnom pásme 2,4 GHz získate rýchlosť 300 Mbit/s, v pásme 5 GHz potom až 867 Mbit/s. Rýchlosť je dostatočná pre streamovanie videa v 4K rozlíšení, hranie online hier aj ďalšie aplikácie náročné na dátový tok. Zásadnou funkciou je tiež adaptívny výber cesty pripojenia, vďaka čomu ME30 zaistí vždy najvyššiu dostupnú rýchlosť pripojenia. Rieši to inteligentným výberom cesty pripojenia k routérovi až páisma prenosu dát.

Vďaka integrovanému 100 Mbit/s portu dokáže poskytnúť káblové pripojenie pre ďalšie zariadenia.

Logitech G335



Logitech G, značka spoločnosti Logitech a popredný inovátor hráčskych technológií a vybavenia, predstavuje nový ľahký káblový hráčsky headset Logitech G335.

S hmotnosťou 240 gramov je headset jedným z najľahších svojho druhu na trhu. Má podobnú konštrukciu ako oceňovaný bezdrôtový headset G733 z farebnej kolekcie Logitech G, je

však štíhlejší. Disponuje výmenným nastaviteľným hlavovým pásičom a náušníkmi z mäkkej tkaniny, ktoré sa prispôsobia vašej hlave a zabezpečia dlhodobé pohodlie pri akomkoľvek hernom štýle. Je kompatibilný aj s doterajšími farebnymi zladenými hlavovými pásičmi a hravými krytmi mikrofónov. Headset umožňuje jednoduché pripojenie a použitie takmer s akomkoľvek hernou platformou štandardným 3,5 mm audio konektorom.

Kvalita zvuku, vstavané ovládacie prvky, koliesko hlasitosti umiestnené priamo na slúchadle a mikrofón vypínateľný pootočením ramena umožňujú hráčom ponoriť sa naplno do hry bez akéhokoľvek rozptylovania. G335 má aj certifikáciu pre aplikáciu Discord, čo je záruka krištáľovo čistého zvuku a dokonale zrozumiteľnej komunikácie. Logitech G335 sa u nás predáva v čiernej a bielej farbe za 69 eur. Hlavové pásičky, ktoré sú už k dispozícii v ôsmich rôznych farebných variantoch, sa predávajú za 9,99 eur.

Pamäte Kingston FURY vyrážajú do boja!



Kingston Technology predstavila názov svojej novej značky pre počítačových nadšencov a hráčov - Kingston FURY. Po mimoriadnom úspechu pamäťových produktov pod značkou HyperX sa spoločnosť rozhodla premenovať túto hernú sériu DRAM, flash pamäti a SSD diskov na Kingston FURY. Zároveň oznámila aj zahájenie dodávok pamäti Kingston FURY Renegade, Kingston FURY Beast a Kingston FURY Impact.

Pamäte Kingston FURY Renegade DDR4 RGB sú ideálne pre hráčov, ktorí si potrpia nielen na špičkový výkon, ale aj na vzhľad svojich strojov. Umožnia zvýšiť snímkovú frekvenciu pri hraní hier, zabezpečiť plynulé streamovanie alebo ľahko editovať krátke videá napríklad pre Instagram Reels. Ponúkajú rýchlosť až 4 600 MHz spolu s nízkymi latenciami CL15–CL19.

Dynamické RGB podsvietenie využíva patentovanú technológiu Kingston FURY Infrared Sync Technology, ktorá zabezpečuje plynulé a synchronizované svetelné efekty bez dodatočných káblov. Pamäte Kingston FURY Renegade DDR4 sa môžu pochváliť aj ultra vysokými rýchlosťami až 5 333 MHz doplnenými rýchlym časovaním CL13–CL20. Zdobí ich štýlový čierny tvarovaný chladič, ktorý farebne ladí s čierrou PCB doskou

plošného spoja. Pamäte sú certifikované pre Intel XMP (Extreme Memory Profile) a optimalizované pre najnovšie čipové sady Intel – v BIOSe stačí ručne zvoliť vyladený profil a ste pripravení postaviť sa všetkým herným protivníkom. K dispozícii sú jednotlivé moduly s kapacitou 8 až 32 GB, alebo sety 2, 4 a 8 modulov s celkovou kapacitou do 256 GB.

Pamäte Kingston FURY Beast DDR4 RGB a Kingston FURY Beast DDR4 s rýchlosťou až 3 733 MHz a latenciou CL15–19 umožňujú výrazné navýšenie výkonu pre hry, strih video alebo renderovanie. Tí, čo hľadajú cenovo výhodný upgrade a zároveň chcú aj atraktívne svetelné efekty, môžu siahnúť po pamätiach Kingston FURY Beast DDR4 RGB. K dispozícii sú jednotlivé moduly s kapacitou 8 až 32 GB a sety s celkovou kapacitou 16 až 128 GB.

Pre tých, ktorým ide len o výkon a nepotrebuju svetelné efekty, sú pripravené pamäte Kingston FURY Beast DDR4. Majú štýlový nízkoprofilový dizajn chladičov a sú k dispozícii ako samostatné moduly s kapacitou 4 až 32 GB alebo v setoch s celkovou kapacitou 8 až 128 GB. Oba typy pamäti sú vybavené funkciou automatického PnP pretaktovania pri 2 666 MHz a podporujú Intel XMP a AMD Ryzen. K dispozícii sú tiež sety DDR3 pamäti.

Aby ste minimalizovali lagovanie systému a otvorili bránu do sveta úžasných grafických detailov aj na svojom notebooku alebo malom počítači, osad'te každý pamäťový slot modulmi SODIMM Kingston FURY Impact.

Pamäte Kingston FURY Impact DDR4 sú pripravené pre Intel XMP a pre AMD Ryzen, majú kapacitu až do 64 GB, umožňujú automatické PnP pretaktovanie na najvyššiu používateľnú frekvenciu až 3 200 MHz a podporujú najnovšie technológie procesorov Intel a AMD. Elegantná čierna PCB doštička sa jednoducho inštaluje – nemusíte zložito nastavovať BIOS a vďaka nízkemu napájaciemu napätiu 1,2 V dosiahnete efektívne zvýšenie výkonu bez nadmerného zahrievania a rušivého spúšťania ventilátorov notebooku. K dispozícii sú tiež pamäti typu DDR3 s rýchlosťou až 1 866 MHz.

„Sme radi, že môžeme na trh uviesť ďalšie skvelé pamäte s vysokým výkonom a sprievodnými zákazníckymi službami, na ktoré sú hráči a počítačoví nadšenci zvykli,“ povedala Iwona Zalewska, obchodná manažérka Kingston pre pamäte DRAM v regióne EMEA. „Z nášho portfólia pamäti Kingston FURY si môže vybrať každý presne to, čo mu chýba, nech už sa rozhoduje na základe rozpočtu alebo hľadá spôsob, ako posunúť svoje herné zážitky na maximum.“

Rad DRAM pamäti Kingston FURY ponúka okrem extrémneho výkonu aj pocit istoty vďaka 100% továrenskému testovaniu pri konkrétnej rýchlosti, doživotnej záruke a technickej podpore, ktorá sa opiera o viac než 30 ročné skúsenosti.

Ďalšie informácie nájdete na stránkach kingston.com.



Značka BLUE prichádza na Slovensko



Legendárna značka Blue, ktorá je uznávaná odbornou verejnosťou pre špičkovú kvalitu, prichádza oficiálne do ČR a na Slovensko. Blue ponúka ucelený rad nástrojov pre profesionálnych tvorcov, streamerov a aj bežných spotrebiteľov.

Značku Blue Microphones založili v roku 1995 v Kalifornii americký hudobník Skipper Wise a zvukový inžinier (z Litvy) Mārtiņš Saulespurēns. Mikrofóny BLUE XLR s legendárnym tvarom „Bottle“, nahradili tradičné „kapsle“ – mikrofóny

zavesené v špeciálnej konštrukcii. Stali sa hitom a začali ich používať profesionálny hudobníci i nahrávacie štúdiá.

Zlomovým momentom bolo pošt'uchnutie spoločnosti Apple, ktorá navrhla vytvoriť cenovo dostupný mikrofón pre použitie s ich hudobným softvérom GarageBand. Profesionálny zvuk ako zo štúdia si vďaka Blue mohol nahrať každý. Za ostatné roky vzrástol počet zákazníkov najmä vďaka rozrastajúcej sa skupine youtuberov a streamerov, ale aj kapiel, ktoré mikrofóny Blue využívajú na záznam svojich produkcií. V júni 2018 značku Blue Microphones kúpila spoločnosť Logitech. Technológie Blue začlenili do svojich produktov, ako napr. hráčske headsety Logitech G PRO a PRO X, ktoré používajú mikrofóny Blue VO!CE.

Blue sa zameriava stále viac na streaming a podcasting, čo sú oblasti, na ktoré sa bude sústredit aj po uvedení na nás trh. Produkty značky Blue budú v ČR a SR v predaji prostredníctvom siete obchodných partnerov ako sú napr. Alza alebo CZC. Medzi prvými budú na nás trh uvedené mikrofóny Yeti a Snowball.

Axis rozširuje flexibilitu nositel'ných kamier



Spoločnosť Axis Communications uviedla miniatúrny klopový senzor AXIS TW1201 nositel'ný na tele, ktorý sa prípája ku kamere AXIS W100. Je ideálny na uchytenie napr. na tričko alebo košel'u.

Nový klopový senzor AXIS TW1201 má malé rozmer a nízku hmotnosť (spolu s držiakom váži len niečo vyše 50 g), čo umožňuje senzor nenápadne integrovať aj do menoviek alebo umiestniť ho na iné

časti odevu či uniformy. Malá veľkosť snímača však neznamená kompromis vo výkone, pretože je rovnako výkonný ako hlavná kamera AXIS W100 Body Wear a poskytuje obraz vo Full HD rozlíšení pri rýchlosťi 30 snímok za sekundu.

Diskrétny charakter nového snímača robí z kamery nositel'nej na tele atraktívnu príležitosť aj mimo tradičné aplikácie z oblasti presadzovania práva a bezpečnosti. Napríklad priemyselné závody môžu využívať nositel'né kamery na zabezpečenie dodržiavania bezpečnostných predpisov ochrany zdravia. Maloobchod, reštaurácie a pohostinstvá zas môžu zvážiť používanie kamier nositel'ných na tele ako pomôcku pri školení zamestnancov alebo ako pomoc pri prešetrovaní st'ažnosťí zákazníkov.

Možnosti využitia sú nekonečné, čo je tiež významná príležitosť pre ovel'a väčší počet partnerov spoločnosti Axis. Vďaka flexibilite a filozofii otvorenej platformy sú nositel'né kamery spol'ahlivým doplnkom existujúcich dohl'adových riešení.

Iiyama G-Master GB3466WQSU

DARČEK POZNANIA



Nikto učený z neba nespadol, aj keď si to asi dosť vel'ká časť populácie myslí a zvlášť, ak sa dnes pozrieme na všetky tie facebookové diskusie plné absolventov vysokej školy života, môžeme nadobudnúť pocit, že učenie je na ústupe a prichádza doba temna. Tak či onak, osobne sa snažím titulovať ako znalec odvetvia, ktoré roky kropím svojimi názormi spojenými s testami v rôznych formách a cez to všetko nemám dnes problém priznať, že niečo neviem alebo som doteraz neveredel. Spája sa to aj s japonskou spoločnosťou Iiyama, ktorá síce na trhu so spotrebou elektronikou pôsobí už takmer päťdesiat rokov, avšak jej zaujímavou riešené logo som ja osobne začal registrovať len nedávno. V spojení s testom zakriveného herného monitoru radu G-Master sa mi tak otvorili oči, a to hned' na niekol'kých úrovniach a ak ste v tomto prípade ovel'a vzdelanejší než ja, respektíve ak ste vedeli o existencii tejto

firma skôr než ja sám, v nasledujúcim teste budete mať asi o niečo navrch.

Aj cez skutočnosť, že takzvaný efekt ultrawide (zakrivenie) sa pomaly ale isto vytráca z prostredia tradičnej televíznej techniky, herný segment sa ho nechce stále vzdat' a podľa môjho názoru to je viac ako dobre. Dnes si spoločne predstavíme vlajkovú lod' vyššie tol'ko proklamovanej japonskej značky, ktorá disponuje 34 palcovým VA panelom a QHD rozlíšením (3440 x 1440), to všetko za podpory 144 Hz a odozvy 1 ms. Vysoká obnovovacia frekvencia spojená s uvedenou veľkosťou panelu by vo vás mohla vyvolávať dojem, že sa tu budeme rozprávať o monitore presahujúcim hranicu tisíc eur, avšak vo finále je pravda úplne inde. Urobil som si menší prieskum a ak niečo výrazne charakterizuje značku Iiyama, tak je to práve cenová dostupnosť. Dnes, v čase kedy spoločnosti formátu Xiaomi

dobývajú svet spotrebnej elektroniky na základe dobre nastaveného pomeru medzi cenou a výkonom, sa práve takto nízka cena môže zdať ako adekvátny dôvod, prečo voliť daný hardvér skôr než ovel'a slávnejšie a žiarivejšie logá konkurencie. Je to ale aj prípad Iiyama G-Master GB3466WQSU s cenovkou na hranici päťsto eur?

Kam to mám zavesiť?

Za vyššie uvedenú sumu dostanete jeden z najlacnejších herných monitorov v danej konfigurácii, ktorý sa môže pýsiť vysokou obnovovacou frekvenciou, ako aj slušným dizajnovým prevedením. Práve pri dizajne ako takom by sme sa mohli teraz pristaviť. Strojcovia tohto monitora sa pri tvorbe sčasti kovového stojanu umne inšpirovali všetkými mnou doteraz videnými verziami z dielne konkurencie a prinášajú klasické roztiahnuté písma



V s posuvným rámom. Cíteľne tu však absentuje akýkolvek triedič kabeláže a rovnako tak aj miesto na odkladanie headsetu. V prvom prípade vám preto pripojené káble budú trčať na všetky strany a v druhom sa sice môžete pokúsiť slúchadlá prevesiť cez medzeru medzi panelom a spomínaným rámom, avšak pri manipulácii s monitorm môže dôjsť k poškodeniu plastového povrchu zadnej strany obrazovky, ako aj headsetu. Plne si uvedomujem, že nižšia cenová relácia si vyžaduje aj zástup kompromisov (preto vobec nekomentujem nemožnosť regulácie bočného náklonu), ale nech mi nikto nevraví, že jeden kúsok plastového háčika umiestneného kdekolvek na rameno nadhodí finálnu cenovku o závratnú cifru. Je to predsa len herné náradie a ako také by malo ponúkať pohodlný variant umiestnenia potrebného príslušenstva.

Stabilita tohto celkovo viac než desať kilogramového hardvéru je na stole uspokojivá, aj keď pri absencii možnosti nakloniť si panel do jednej alebo druhej strany neodporúčam pokladať monitor na obrus – riskujete tu otravné komplikácie spojené s posúvaním všetkého navôkol. Podľame sa teraz pozriet na ponuku konektivity, ktorá je dozaista ovel'a uspokojivejšia, ostatne k dispozícii je vám hned duo HDMI 2.0 vstupov a v rovnakom



počte sú zastúpené aj DisplayPort 1.2 a USB 3.2. Nedávno som silne kritizoval novinku z dielne HP OMEN, ktorá disponovala jedným z najhoršie riešených schém ovládania monitora, a to pomocou malých tlačidiel umiestnených na zadnej strane zariadenia. Naštastie pri iiyama G-Master sa nič takéto nekoná a na spodnej hrane nájdete dobre fungujúci a intuitívny joystick, ktorým ste schopní si regulaovať celú schému nastavení,

to dokonca aj s možnosťou eliminácie loga firmy pri zapnutí a vypnutí. Trochu ma sice zamrzelo, že monitor nedokáže automaticky prepripnúť na práve spustený vstup a všetko si človek musí robiť manuálnou cestou, ale keďže je práve ovládanie OSD viac ako uspokojivé a bez neželaných komplikácií, viete si to prepripnúť behom pár sekúnd aj sami.

HDR 400

Výrobca sa pýši certifikátom HDR 400, avšak pre vás táto skutočnosť v praxi znamená len pramálo niečo dôležité. Jediné, čo si možno všimnete pri aktivácii, je o niečo vierohtnejšie prevedenie čiernej farby, avšak inak ide celá farebná paleta na tradičnej prezentácii. Ďalšou licenciou sa naopak presúvame do vôd AMD FreeSync, čo je určite prijateľný bonus, zvlášť ak máte zostavu s týmto pojmom úzko zviazanú, ale počas testu hier s opačným brehom vzdialenosť od AMD som sám sotva zaznamenal zásadné zmeny prezentácie obrazu ako takého. Pri danej uhlopriečke a s celkovo pre oko príjemným zakrivením v polomere 1500R je hranie na iiyama G-Master viac než priemerným zážitkom. Dokonca sa VA panel nesnaží skresliť kvalitu ani pri výraznom narušení pozorovacieho uhla, čo kvitujem ako





pozitívum. V game sfére nakoniec ostáva stále podstatná obnovovacia frekvencia a takmer nulová odozva, kde G-Master vie, čo robí a nenechá vás triptieť nekomfortom. Aby som dodržal faktickú časť recenzie, musím ešte spomenúť prítomnosť reproduktorov, ktoré však výrobca mohol pokojne vyniechať a za ušetrenú časť rozpočtu ponúknut' niečo navyše (v tichosti si tu šomrem zase o tom svojom háčiku na headset). Kvalita prezentovaného zvuku je totižto nesmierne mizerná a ak by som dal bokom fakt, že monitor znie, ako keby ho niekto hodil do plechovej popolnice, reproduktory nedokážu v tomto duchu poslúžiť ani ako základná forma pri prezenaní videí.

Je toho ešte veľ'a, čo by sme si o iiyama G-Master GB3466WQSU mohli spoločne porozprávať, ale nakoniec by to asi skázlo do prehnane kritickej linky. Treba si totiž uvedomiť, pre koho je vlastne tento produkt určený. Podľa môjho názoru,

založeného na mesačnom teste, sa iiyama snažila vyrobiť herný monitor pre každého, kto nie úplne vie, čo je to hranie na zakrivenom paneli s veľkou uhlopriečkou a rovnako vysokou obnovovacou frekvenciou. Podarilo sa im vo finále ponúknut' cenovo dostupnú alternatívu schopnú ukončiť chúťky poctivých hráčov, ktorých oko doteraz nepoznalo onen pocit okrajového pohltenia. Sám som panel využíval aj na bežnú kancelársku prácu a vd'aka netradične širokej ponuke vstupov to celé kombinoval s hraním na konzolách. V oboch prípadoch som nemal dôvod na kvalitu obrazu a možnosti jeho nastavenia povedať čo i len jedno krivé slovo a to je asi tou najlepšou pečiatkou na vaše prípadné pochybnosti smerované voči značke iiyama.

Verdikt

Dokonalý pomer ceny a výkonu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
iiyama	500€

PLUSY A MÍNUSY:

- + QHD a 144Hz
- + Zakrivenie
- + Cena
- + Ovládanie
- + Možnosti pripojenia
- Stojan
- HDR
- Reproduktory

HODNOTENIE:



ASUS TUF Gaming F15

SONDA DO ŽIVEJ HMOTY

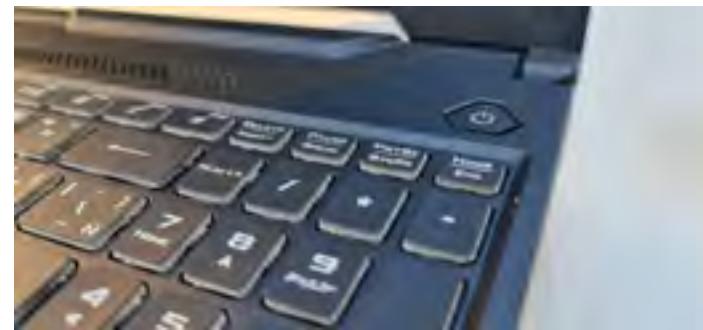


A čo takto hned' v úvode malý pohl'ad do záklisia tvorby recenzií? Nedávno mi telefonovala jedna z dôležitých person v oblasti lokálneho vedenia spoločnosti ASUS a bez toho aby som si to v mojich recenziách nejako vyprosoval, ocenila môj svojský spôsob vedenia a tvorenia textu samotného (ak ste teraz čakali, že mi chcela vynadat', asi ste trocha sklamaný). Je iste pravdou že sa snažím často fádne technické konštatovania zaobaliť do niečoho netradičného a rovnako aspoň trocha atraktívneho (niečo ako ked' zabalíte bravčové mäso do slaniny) čo si však sem tam vyzlada svoju daň. V posledných mesiacoch je tých hardvérových testov skutočne viac než som zvyknutý a preto čoraz t'ažšie hľadám pointu s akou by som celý ten súhrn dojmov z daného produktu prešpikoval – zase tá kuchynská terminológia. V prípadne aktuálnej novinky radu TUF, čiže skratky od marketingovo v celku funkčnej

a príjemnej vety The Ultimate Force, som však musel dlho váhať akým písmenom tento text vlastne odpáliť. Obložený stenou z klávesníc a monitorov som si preto ukazováčikom prsta veľavážene zatlačil na rám okuliarov a v hlave skúšal naštartovať onú povestnú klepotajúcu rutinu – klepot kláves je totiž tenkou čiarou medzi atraktívnym textom a nudným vodopádom z písmeniek. Odpoved'ou mi však bola len krutá ozvena ticha. A preto beriem do ruky plný pohár pramenitej vody, klopím ho do úst a ešte než ho vrátim na papierovú podložku, jedna zo zblúdených kvapiek sa zvezie po neoholenej brade a dopadá rovno na písmeno A.

Dúfam, že som vás touto trocha detektívnom sondou aspoň trocha pobavil a zatial' čo si časť z vás prestane neveriacky t'ukat' na čelo, naznačujúc že už mi z toho všetkého asi definitívne preplo, ja sa pustím do rozbal'ovania. Pred

sebou máme totižto dizajnovovo inovatívny model TUF Gaming F15, ktorý prichádza v navonok bežnom prebale, ale s malým a v celku príjemným prekvapením. Zo spodnej strany krabice je uložená sada nálepiek s akými si môžete skrášliť veko svojej novej hračky alebo ich použiť na prelepenie webovej kamery bez manuálnej záklopky – to je pre tých paranoidnejších z vás. Pre faktickú presnosť by som mal uviesť skutočnosť, že pätnásť palcový FX506 ako aj jeho väčší kolega FX706 je dvojkou úplne nových produktov predstavených svetu len pred pár mesiacmi, ktoré prichádzajú s obmeneným dizajnom a aj s novými procesormi. Nám do redakcie dorazil, čo do konfigurácie, akýsi vyšší štandard a to menovite s Intel Core i7 po boku NVIDIA GeForce RTX 3060 a 16GB operačnej pamäte. Jednalo sa o rýdzo herný prístroj čo deklaroval aj 144 Hz panel či tol'ko (ne)potrebné RGB podsvietenie klávesnice. Ešte než



si to však začneme postupne rozoberať, určite je vhodné pripomenúť, že TUF je po stránke náročnosti o level nižšie než ROG a tak je filozofia produktov opatrených touto skratkou priamo prepojená s nižšími nárokmi na vaše financie.

Kamufláž

Vynovené šasi 15,6 palcovej verzie ponúka vonkajšie veko z kovu a zvyšok tela z tvrdeneho plastu. Ak vlastníte predchádzajúci model, medzi prvé veci aké vám dozaista udrú do očí je pozmenený touchpad a rovnako aj celkové gravírovanie na povrchu zariadenia. Tentokrát to celé vytvára výraznejšiu futuristickú náladu a čerešničkou na torte sa dozaista stáva dosiahnutie vojenského štandardu MIL-STD-810H, vďaka čomu tento prístroj znesie aj drsnejšie zaobchádzanie. Po otvorení kovového veka pomocou jedného prsta sa už však ocítate v spoločnosti tých lacnejších materiálov. Nechcem vyložene tvrdiť, že tento hardvér pôsobí ako nejaký low budget, avšak vnútorné pláty po ktorých budete pri hraní a práci behať dlaňami sú jednoducho z tých menej atraktívnych, aj keď sa všetko snažia zakamuflovať na oko modernistickej vzorom povrchovej úpravy. Mne osobne sa ale dizajn predmetného laptopu zapáčil

už na prvú dobrú aj cez to všetko že by som vnútro videl rád vyhotovené z kovu a nie tol'ko opisovaného plastu. Jedna zásadná výhoda pri eklektickom vzore v oblasti kontaktu s často spotenou pokožkou tkvie v eliminovaní odtlačkov prstov, čo môže konzument právom považovať za výhodu. Celý prístroj váži prijateľ'ných 2,3 Kg a preto je vhodný aj na dlhodobejší transport či už ho strčíte do ruksaku alebo ponecháte v rukách. Ved' prečo skrývať jeho zaujímavý dizajn, ktorý podtrhávajú náznaky mechanických skrutiek v rohoch obrazovky a rebrovaný

vzor na zadnej strane s nápisom TUF GAMING. Čo sa týka konektivity a možnosti prepojenia, tak tu prišlo na rad významné preskupenie vstupov. Ak pominieme jeden USB port, tak všetko sa z pravej strany presunulo na l'avú. Po novom tam nájdete Thunderbolt 4 (USB-C), HDMI, Lan port a USB-A. Vstup pre nabíjací adaptér sa rovnako usalašil na l'avej hrane, čo budem už navždy a u každej značky notebooku považovať za chybu keďže jeho prirodzená a predovšetkým praktická pozícia je len a len z prednej strany.

A čo písanie, hranie a práca spojená s klávesnicou? Nízkoprofilové a absolútne tiché spínače sa u TUF Gaming F15 starajú o príjemný pocit pri tvorbe obsahu, nech už pred týmto prenosným počítačom strávite hodinu alebo pól dňa. Celkové proporcie zariadenia umožnili integrovať aj numerickú časť a ak by som sa mal nad niečím vyložene pozastaviť, v negatívnom slova zmysle, bolo by to výrazné zmenšenie smerových šípiek. Tento zásah nie úplne chápem a kto je na šípkach pri tvorbe a práci vyložene závislý, bude mať s adaptáciou na danú klaviatúru veľké problémy. Ako som spomíнал už v úvode recenzie, zariadenie je vybavené RGB podsvietením avšak bez možnosti naprogramovania separátnych kláves do vami vybranej farby – na takúto parádu si hold musíte priplatiť za vyšší rad. Tam kde mňa sklamala veľkost' smerových šípiek mňa naopak potešíl presný a spol'ahlivý



touchpad. Nikto samozrejme pomocou neho nebude hrávat' nejaké komplexné videohry, avšak aj vďaka dvom hlavným fyzickým tlačidlám sa tento pomocník jasne radí medzi prednosti celého produktu.

Kompromis

Presuňme sa teraz do sekcie výkonu a hrania ako takého. S kúpou takto koncipovaného notebooku si pochopiteľ'ne chcete zahrať tie najnovšie produkcie, čo vám aj vďaka Core i7 a uvádzanej GeForce RTX 3060 (ak zvolíte danú konfiguráciu) bude umožnené. Treba však rátat' s nutnosťou prijať niektoré kompromisy a pred spustením softvéru sa pohrat' s nastavením. Počítač ponúka niekol'ko režimov tak aby vám selekciu hier zjednodušil a z toho čo som mal možnosť skúsiť priamo u seba doma, sa testovaná konfigurácia a v danej cenovej relácii radí medzi to najlepšie po čom môžete v súčasnosti siahnuť bez toho aby sa vám to z dlhodobého hľadiska nevyplatilo.

Uspokojivý výkon v hrách je jedna vec, avšak dôležitá je rovnako schopnosť kvalitnej obrazovej prezentácie. U novinky s vygravírovaným logom TUF som mal možnosť sledovať matný IPS panel s Full HD rozlíšením a frekvenciou snímkovania 144 Hz. Ak dáme teraz bokom samotné snímky, ostane nám dozaista priemerný panel aký sa nesnaži nič pokazit', avšak zároveň nedokáže ani ničim ohúriť'.

S týmto displejom sa na nejakú úpravu fotografií v teréne vôbec nechystajte, ked'že ponúka len sotva šest'desiat percentné sRGB spektrum a to je žalostne málo. Farby sú celkovo prehnane studené a pre laika čo nemá ako nakalibrovať obraz, sa stane životne dôležité požiadat' niekoho z branže, aby mu pomohol. Celková svietivosť navyše pláva na priemernej vlnie a preto si panel nedokáže výrazne poradiť ani s ostrejšími slnečnými lúčmi



– to za predpokladu, ak by ste laptop chceli brať často von do prírody.

Pri vysokom výkone je dôležité dostatočné a účinné chladenie. U tohto hodnotiaceho bodu sa TUF dokázal pochlapiť a aj vďaka dobre riešenému odvodu horúceho vzduchu eliminovať všetky rizikové zóny okolo dotyku vašich rúk. Najhorúcejšie miesta sa pri plnom vyt'ažení objavili v mieste vývodu vzduchu a to na zadnej hrane prístroja. Dôležité však je, že celková teplota nepresiahla sto stupňov a to ani pri maximálnom a dlhodobo meranom výkonnostnom okne.

Frekvencia otáčok a intenzita chladenia je pochopiteľ'ne regulovaná automaticky pomocou interného softvéru a aj keď' som sa v tomto nechal slepo viest' počítačom samotným, hluk ventilátorov bol dozaista v znesitel'nej forme. Použíjam teraz taký oslí mostík, zatiaľ' čo sa pomaly ale isto dostávame do samotného finále a prejdeme spoločne ku kvalite audio prezentácie.

Tú zabezpečuje duo reproduktorov s výkonom 2W, čo je dostačujúce na pozretie videa počas obedovej pauzy a určite vás môže potešiť virtuálny 7.1 zvuk pri prepojení so slúchadlami

ako aj osem prednastavených režimov pre tých pohodnejších z vás, avšak neočakávajte nič čo by vám v tomto smere odstrelilo uši na Melmak.

Pohodlie, to je aspekt priamo spojený s výdržou akumulátora. Výrobca zvolil dve varianty a to verziu s 48Wh a 90Wh batériou čoho mne sa dostalo tej cti testovať väčší akumulátor dodávaný aj s 200W nabíjačkou. Laptop bol schopný pri bežnej prevádzke vydržať niečo málo cez sedem hodín v chode čo si pri nižšej batérii môžete automaticky skrátiť o polovicu.

Samotný proces nabíjania, ktorý samozrejme nevyužíva celý potenciál nabíjačky, potom nepresiahne dve hodiny pri meraní z nuly na sto percent. Dostali sme sa spoločne k posledným riadkom testu novinky TUF Gaming F15. Ide dozaista o schopný herný notebook strednej triedy ktorý v niektorých bodoch ašpiruje na presah do vyšej kategórie. Ponúka príjemný dizajn, výbornú klávesnicu, dostatočnú konektivitu a rovnako kompromismi zviazaný výkon vhodný na súčasnú softvérovú produkciu. Treba si však pripraviť zrážky bodov za plastové šasi, slabší displej a niekol'ko d'alší drobnosťí.

Verdikt

TUF prináša novinku hodnú vašej pozornosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	1 500€

PLUSY A MÍNUŠY:

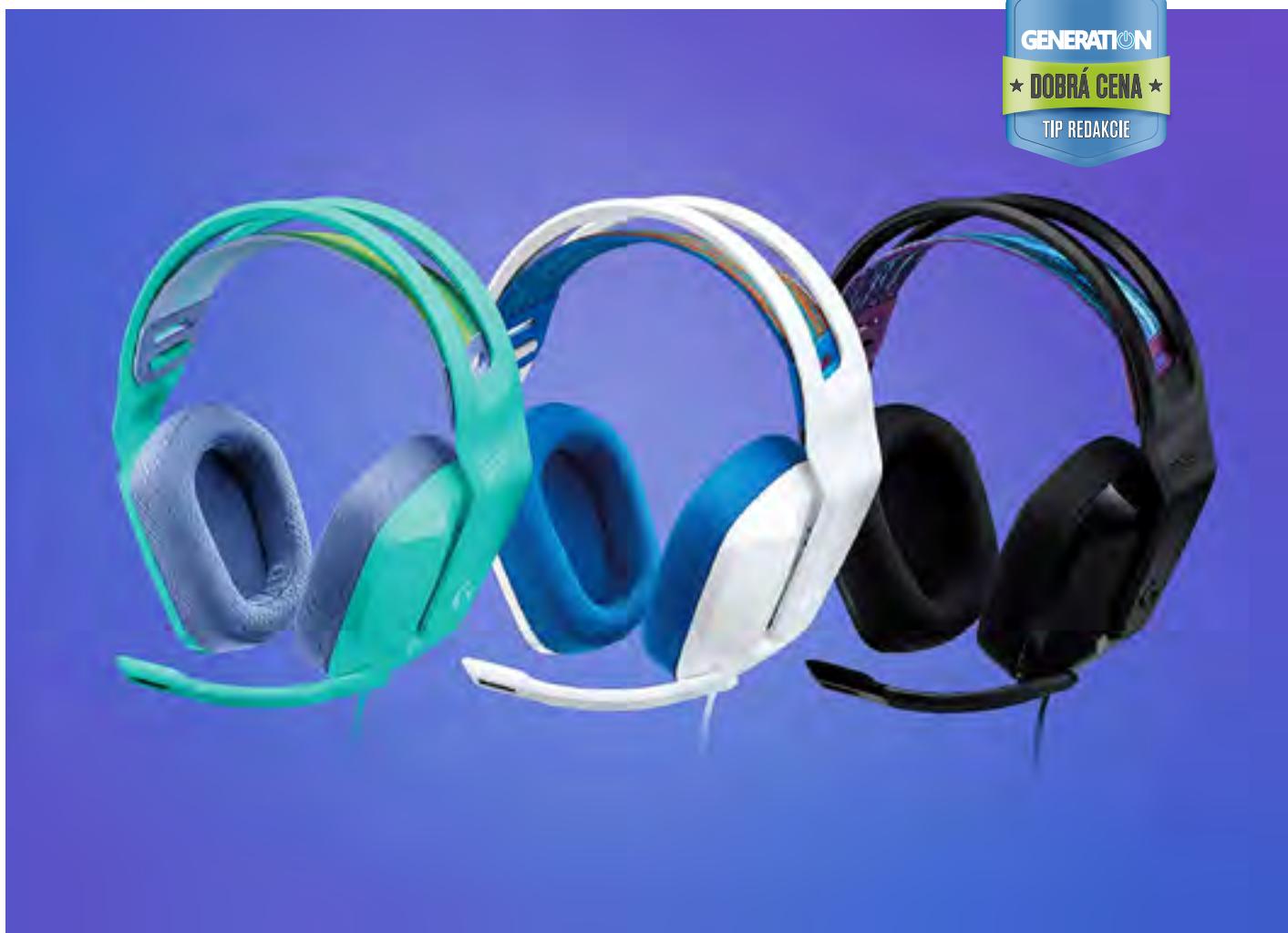
- | | |
|---------------|-----------------|
| + Dizajn | - Smerové šípky |
| + Odolnosť' | - Displej |
| + Výkon | |
| + Konektivita | |
| + Chladenie | |

HODNOTENIE:



Logitech G335 Wired Gaming Headset

KÁBLOVÝ HEADSET PLUG-AND-GAME



Vyzera fakt dobre, je extrémne l'ahký, má super cenu a... Má kábel?! WTF? Nie je toto dnes už trochu prežitok? Ale vlastne prečo nie? Dlhé roky som mal káblový headset a žilo sa mi s ním OK. Mám stále množstvo zariadení (mimo PC), kam ho pripojiť. Áno, kábel má ešte aj dnes svoj zmysel.

Hoci sú dnes na trhu aj pomerne l'ahké bezdrôtové headsets, tie káblové sú stále o nejakých pár gramov l'ahšie (G335 váži len 240 gramov, čo je asi o 40 gramov menej ako v prípade podobného bezdrôtového modelu). Navyše ich môžete pripojiť priamo do hi-fi veže, TV, mobilu, MP3, či hernej konzoly (u PS a XBOX do ovládačov) a dopriat' si tak trochu lepší zvuk, ktorým navyše nebudete rušíť svoje okolie. Kábel má stále svoje miesto aj v dnešných





bezdrôtových časoch a headset G335 môže pokojne slúžiť aj ako druhý domáci headset napr. ku spomínamej hernej konzole.

Prvé dojmy a spracovanie

Oficiálnu cenovku má Logitech G335 nastavenú od výrobcu na 69,99€, ale v čase testovania ho Alza a ďalšie eshopy u nás ponúkali za cenu okolo 57€ s DPH, čo je takmer 1/3 ceny bezdrôtových G733. Oba patria do Logitech G Color Collection a sú dostupné v niekol'kých farbách, G335 konkrétnie v čiernej, bielej (s modrými náušníkmi) a mätovo zelenej (tento model u nás zatiaľ nie je v priamom predaji, ale dá sa objednať cez internet). Headset G733 spomíname preto, že sa na seba na prvý pohľad veľ'mi podobajú. Naozaj len na prvý pohľad, pretože pri bližšej obhliadke si všimnete množstvo výrazných rozdielov. Testovaný G335 napríklad nemá RGB svetielka, kábel je analógový s 3,5mm jack konektorom a nepotrebuje napájanie, aby mohol robiť svetelné efekty. Popravde, komu z vás bude toto chýbať? Väčšina dnešných headsetov vyzera ako pre kolotočiarov, preto len vítame prostý dizajn bez blikačiek.

Rozdielom je aj mikrofón. Zatiaľ čo G733 ho má oddeliteľný (s jack konektorm) a má na l'avej mušli mute tlačidlo, káblový G335 má mikrofón na sklopnom ramene.

Funkcia mute je integrovaná priamo do sklopného mechanizmu (tzv. mikrofón typu flip-to-mute) – pri sklopení sa mikrofón automaticky zapne a pri zaklopení sa vypne. Tento spôsob mne osobne príde oveľ'a praktickejší a lepší, pretože sa l'ahšie ovláda a zároveň máte pred sebou vizuálnu kontrolu či je mikrofón zapnutý, alebo nie.

A samozrejme analógový G335 nemá priestorové ozvučenie, ale „iba“ stereo zvuk. Popravde, toto je funkcia, ktorá sa už dnes dá riešiť softvérovo. USB headsety majú v konektore integrovanú akúsi virtuálnu zvukovú kartu, ktorá dáva počítaču info, že je pripojené viackanalové zvukové zariadenia. Počítač potom cez USB port posielá dátu pre 5+1 alebo 7+1 kanálov a zvuková karta v slúchadlach z toho urobí výsledný mix do stereo. To, že počujete niektoré zvuky zo špecifického smeru v priestore je len šikovná matematika, ktorá v reálnom čase aplikuje filtre na zvuky. Podobný efekt je preto možné dosiahnuť aj softvérovou cestou a matematicky namodelovať priestor do stereo zvuku. Potrebujete k tomu len kvalitné ozvučenie, čo v našom prípade znamená kvalitné 40 mm meniče s vyladeným zvukom.

Headset má prekvapivo dobrý zvuk. Má bohaté basy, aby dokázal prekresliť herné efekty a zároveň čisté a jasné výšky, pre presné vykreslenie reči, výstrelov, krokov

a zvukových efektov. Zvuk pritom nie je umelo zvýraznený v nejakom konkrétnom frekvenčnom pásmi, ale je pomerne vyravnany v celej počutel'nej škále. Znamená to, že aj keď sa rozhodnete využiť ho na hudbu, bude hrať veľ'mi slušne a verne prakticky všetko – od klasickej hudby, cez rock, až po moderú samplovanú muziku, alebo napr. aj hip-hop. Samozrejme nie sú to high-end slúchadlá pre audiofilov, ale zvukovo hrajú minimálne tak dobre, ako slúchadlá renomovaných značiek s oveľa vyššou cenovkou.

Zhrnutie

Headset je napriek obmedzeniam z káblu výborný. Hrá veľ'mi čisto a má slušný vyravnany zvuk. Hmotnosť je rovnomerne rozložená a v kombinácii s l'ahkým odpruženým dizajnom a nastaviteľným elastickým mostíkom nie je ani dlhodobé nosenie náhlavnnej súpravy ani trochu únavné ani pri hodinách nosenia. Náušníky sú vzdušné, ušité z látkovy a vyplňené dobrou pamäťovou penou,

Pomerne slušný je aj mikrofón, ktorý má certifikát Discord a ponúka kvalitu zvuku pre spol'ahlivú ko-munikáciu. Aj napriek kratšiemu ramenu nemal mikrofón problém zachytiť dobre zvuk.

Marek Líska



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech G	69€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + dizajn
- + kvalita spracovania
- + nízka hmotnosť
- + kvalita zvuku
- + cena
- iba stereo zvuk

HODNOTENIE:



TicWatch Pro 4G

POL DRUHEJ



Každé jedno mesto a každá jedna dedina, nech už sa rozprávame o Slovensku alebo akejkol' veľk inej krajine na svete, má dozaista minimálne jednu legendu spojenú s tamojším folklórom – samozrejme, často ich je oveľa viac a sú previazané na rôzne časové obdobia daného kraja, avšak pre potreby tohto článku nám postačí jeden vhodný a ideálny príklad. Po tom, ako mi distribútor po nejakom čase opäť doručil d'alšiu verziu hodiniek TicWatch na test, v hlave sa mi vynorila jedna súčasť krátka, ale aj napriek tomu všetkému intenzívna spomienka práve na takú legendu spojenú s mojím rodným mestom Malacky. Pochopiteľne, teraz by som vám mohol začať rozprávať obsiahly príbeh plný fráz a štavnatých obratov, len aby som si už takto v úvode získal vašu pozornosť, ale, paradoxne, to vôbec nebude nutné. U nás totiž žil človek, ktorý mal priam čarovné

náramkové hodinky. Kdekol'vek a predovšetkým kedykol'vek ste ho stretli a položili mu obligátnu otázku v zmysle „Prosím vás, pane, kol'ko je hodín?“, on sa dôležito zadíval na lesklý ciferník a suverénne odpovedal „Pol druhé.“ Pol druhé bola jeho ultimátna reakcia na akúkol'vek dennú či prípadne nočnú dobu, ktorá počas rokov existencie daného obyvateľa okresného mesta na Záhorí natol'ko zl'udovela, že sotva ste sa dokázali ubrániť chuti nespýtať sa pána na aktuálny čas, kedykol'vek ste ho čo i len zahliadli, ako sa prechádza po tamoxjích uliciach. Čažko povedať, či z jeho strany išlo o permanentnú nechut' hovoriť okolojdúcim pravdu, alebo mu zaseknuté hodinky skutočne hlásili daný čas len na základe nejakej krutej životnej udalosti, v každom prípade legenda pretrvala dodnes a ja sa pri spomienke na ňu len märne snažím ubrániť úsmevu. Náramkové hodinky

si za dobu svojej existencie sami o sebe prešli významnou evolúciou od slnečných verzií cez mechanické až po digitálne. V každej forme nám pomáhalo a stále pomáhajú zorientovať sa v tom každodennom zhane za štastnejším životom. Uvedená značka TicWatch z dielne spoločnosti Mobvoi je už dlhé roky pevnou súčasťou produkcie smart watch zariadení predávaných po celom svete a aj keď by práve s nimi na ruke onen pán z Malaciek mohol podľahnúť pocitu prezradit' svojmu okoliu ten správny čas, verím, že pri pohl'ade na aktuálny model by z jeho úst zase raz nevyšlo nič iné než len to magické pol druhé.

Dobre, dost' bolo vykrúcania krkov niekom do minulosti. Moju l'avú ruku cez dva mesiace zdobil uhl'ovo čierny kus kovu a ja mám potrebu vám povedať viac. Ak by som vás teraz poslal na oficiálnu webovú stránku výrobcu najvyššieho modelu



radu TicWatch, snažili by sa vás tam presvedčiť, že nech už ide v skutočnosti po dizajbovej stránke o d'alšie kopírovanie jedného a toho istého šasi, v skutočnosti je nová verzia Pro jednak tenšia, výkonnejšia a hlavne vydrží viac než tie staršie. Toto sú totiž hlavné tri PR barličky namierené na potenciálnych kupujúcich, ktorých schopnosti vyznať sa v jednotlivých modeloch nemusia byť na tak vysokej úrovni, aby nekúpili nakoniec niečo úplne iné.

TicWatch Pro 4G je totiž akási odbočka do strednej triedy. Začnime rovno tým výkonom, keďže ten asi v zmysle praktickosti a šetrenia času (neviem, či to je irónia alebo paradox) zaujíma každého najviac.

Daná generácia radu Pro obdržala čip Qualcomm Snapdragon 2100, čo je, samozrejme, síce dostačujúci argument smerom ku komplexnému využívaniu, avšak ovel'a radšej by som v hodinkách videl neskôr do modelu Pro 3 aplikovaný 4100. Tak či onak, výkon na to hlavné,

využívať na energiu úsporný FSTN LCD panel, ktorý je neustále aktívny, avšak zobrazuje len základné údaje, ako sú čas/dátum/stav batérie.

V momente, keď pohnete zápfastím do zorného uhla vašich očí alebo stlačíte jeden z dvoch mechanických spínačov na pravom boku, spustí sa výkonný AMOLED panel (400 x 400).

Ten už, samozrejme, umožňuje všetky graficky jedinečné prezentácie, od príslušných aplikácií cez rozmanité ciferníky až po sledovanie videí a prezeranie fotografií. Tento kompromis medzi dvoma obrazovkami je pokusom firmy Mobvoi nájsť ideálny pomer medzi základnou funkciou času (pol druhej) a modernými požiadavkami zákazníkov.



čo s hodinkami bežne robíte, vám v tomto modeli pôjde takpovediac v ústrety. Čo tu máme d'alej? Mobvoi už štandardne ponúka koncept dvoch vrstiev obrazovky, ktoré sa spúšťajú na základe výdrže akumulátora. Počas nepretržitej prevádzky môžete

LCD nemá podsvietenie

Osobne som sice funkciu duálnej obrazovky stále neprišiel tak úplne na chut', ale uvedomujem si jej praktické výhody, a to hlavne pri nutnosti, aby hodinky vydržali v chode čo najdlhšie. Ak ste niekedy držali v rukánoch akékol'vek takto koncipované zariadenie, je vám jasné, že prostredníctvom jednoducho dostupného softvéru je dnes možné ruku si ozdobiť miliónmi rozličných štýlov samotných ciferníkov, preto sa v tomto smere nemusíme púšťať do d'alšieho rozboru.

Wear OS vám dáva priestor na široké možnosti nastavenia od vol'by automatického jasu (predmetné hodinky ho podporujú) cez virtuálnu SIM kartu až po u nás stále nepodporované platenie cez Google prostredníctvom NFC.

Ak by som mal v tomto ohľade niečo vyložene vypichnúť ako negatívum,



určite je to čiastočne skutočnosť, že celý menovaný operačný systém je stále v komplexnom procese vývoja a želal by som si ovela častejšie zásahy zo strany vývojárov, než to v skutočnosti je. Stále však máte možnosť siahnuť po aplikáciach zameraných na aktívny fitnes, kvalitu spánku, navigáciu cez GPS, internet a mnohé ďalšie.

Prostredníctvom vstavaného mikrofónu je možné vybaviť telefónny hovor bez akýchkolvek komplikácií (kvalitou by som to pokojne prirovnal ku konkurenčným a ovela drahším hodinkám od Samsungu). Ak už spomínam práve konkurenčné súperenie, do ktorého Mobvoi v tomto prípade prispel s kvalitným výrobkom, ich hodinkám nechýba takmer nič, čo má práve konkurenciu. Schválne píšem takmer, keďže najväčšou slabinou daného modelu sa stáva batéria a spôsob jej dobíjania.

Majetelia starších verzií týchto hodiniek si asi už zvykli na stále sa nemeniacu kolísku pre nabíjanie, ktorá je z môjho pohľadu značne archaická, tak ich asi neprekvapí jej opäťovné nájdenie v balení od TicWatch Pro 4G. Čo je však horšie, akumulátor s kapacitou 415 mAh nie je pri plnom vytážení schopný vás podržať viac než dva dni.

Výrobca sice udáva šialených 30 kalendárnych dní, ale tento údaj stojí a padá na režime zvanom essential, pri ktorom využívate len úsporný LCD displej bez operačného systému (čiže pol druhej, dátum a dovidenia). V takomto móde, bez možnosti zmerať si tep srdca alebo monitorovať kvalitu spánku, sa z moderných hodiniek razom prepadneme do roku 1500 pred Kristom, kde s kriedou v ruke čarbeme



na bránu tamojšieho šamana prvý model slnečných hodín. Poteší však automatické spúšťanie šetriaceho módu zhruba na päťpercentnej hranici batérie – užitočné a praktické.

Rýchla odozva bez sekania

Na úplný záver, uznávam, že trocha netradične, som si nechal hodnotenie dizajnu a výber použitých materiálov. Tak trochu som celú recenziu chcel zakončiť na rýdzo pozitívnej vlnie a vďaka práci konkrétnych dizajnérov to bude možné. TicWatch Pro 4G/LTE sú už na prvý pohľad skutočne luxusné pôsobiacimi hodinkami a ak dáme bokom inak kvalitný gumový remienok, ktorý je vhodný na cvičenie a potápanie, samotný ciferník je výkladnou skriňou pozitívnych argumentov. Robustný kus kovu s hrúbkou 12,6 mm a celkovými rozmermi 45,15 x 52,8 je vyrobený zo zmesi ocele hliníka a sklených vlákien. Vrchná časť

má zrejme evokovať námorný kompas doplnený o dve postranné tlačidlá, kde jedno je vrubkované a druhé plne hladké. Hodinky disponujú certifikátom IP68, čo ich predurčuje na pobyt pod vodou, ako aj v hustom a prašnom prostredí.

Pokojne si tak môžete s hodinkami ísiť dat' pár bazénov bez toho, aby ste sa museli obávať o ich stav. Celá konštrukcia je navyše pyšná na vojenský štandard MIL-STD-810G, čo znamená, že šasi zvládne extrémne teploty a drsnejšiu manipuláciu.

TicWatch Pro 4G ma vo finále dokázali presvedčiť o svojich kvalitách a ak by som momentálne túžil vymeniť moje aktuálne smart hodinky za nové bez toho, aby som pri nákupe prekročil hranicu tristo eur, dozaista by som uvažoval práve o tomto produkte. Ide o plnohodnotné a rýchle zariadenie, ktoré v našich končinách výrazne brzdí stále nefunkčný Google Pay a aj dosť slabá výdrž batérie.

Verdikt

Nadpriemerne kvalitné smart hodinky, ktoré sú vhodné pre rôzne sorty spotrebiteľov.

Filip Vorzáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:	Cena s DPH:
Mobvoi	250€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-------------------|-------------|
| + Dizajn | - Batéria |
| + Plynulosť chodu | - Nabíjanie |
| + Odolnosť | |
| + Dva displeje | |
| + eSIM | |

HODNOTENIE:



**PECHLÁT ŠVEHLÍK ČERMÁK HOFMANN
NORISOVÁ MAŠTALÍR POLNIŠOVÁ**



FILM PATRIKA HARTLA

PRVOK, ŠAMPÓN, TEČKÁ A KAREL

PRODUCENT: MARTIN PAJÁK MICK HAWK ONDŘEJ KULHÁNEK VOJTECH FRÍČ KOPRODUCENT: DAVID BLÖMEL & PETR KUTÁČ IVAN PILIP MÁRTIN CHALUPSKÝ KREATIVNÍ PRODUCENTKA: HELENA UDOLÍČHOVÁ
DRAMATURG: IVA K. JESTŘÁBOVÁ VÝKONNÝ PRODUCENT: RENÉ KOŘENÁŘ VEDUCÍ VÝPRAVY: ROMÁN CHOCHOLA MASKY: VERONIKA RIHS ARCHITEKT: JÁN VLČEK KOSTÝMY: MICHAELA HORÁČKOVÁ HOŘEJŠÍ
ZVUK: LUKÁS MOUDRY HUDBA: MAREK DOUBRAVKA STŘÍH: ONDŘEJ HOKR KAMERA: TOMÁŠ SYSEL SCÉNÁŘ A REŽÍJE: PATRIK HARTL

V KINÁCH OD 26. 8. 2021

Samsung Smart Monitor M7

A NIE JE TO NÁHODOU TELEVÍZOR?



Do redakcie sa nám nedávno nast'ahovalo niečo, čo v názve nesie veľavrvnē slovíčko „Monitor“. Spoločnosť Samsung sa evidentne chcela pochváliť novinkou v segmente kancelárskych panelov, a tak nám dodala aktuálny model s označením M7, ktorý však už pri prvom rozbalení evokuje viac než len bežnú charakteristiku spomínaných monitorov. Známy juhokórejský výrobca totiž prichádza s preklenutím do kategórie klasických televízorov bez toho, aby výsledok pôsobil efektom násilného kríženia. Ak vás tieto úvodné vety zaujali a hľadáte práve akúsi fúzii medzi TV a monitorom, nasledujúce hodnotenie M7 by ste nemali prejsť bez povšimnutia.

Samsung prichádza s novou filozofiou a rad M (k dispozícii je M5 a M7) preto opatril operačným systémom schopným v určitej miere nahradit' tradičnú

televíznu techniku. Systém Tizen sa v tomto konkrétnom 4K modeli s LCD panelom stará o podporu všetkých známych aplikácií ako Netflix, avšak samozrejme ponúka pre daného výrobcu hardvéru rôzneho druhu a zamerania aj možnosť bezdrôtového prepojenia s mobilným telefónom či tabletom.

Wireless DeX som testoval prostredníctvom svojho osobného telefónu a mal som tak možnosť naskočiť do pracovného víru dňa bez výraznej potreby zapínať osobný notebook či pracovný desktop. Aby ste tomu rozumeli, môj pravidelný prierez povinnost'ami spočíva v písaní a tvorení článkov (ak dáme teraz bokom recenzovanie hier), načo vyložene nie je nutné zapínať žiadne výkonné stroje. M7 sa s mojím Note20 spároval behom sekundy a bez otravných káblov som si na jeho 32 palcovej obrazovke vytvoril pracovnú plochu s

podporou všetkých dôležitých programov v balíčku Office 365. Tu však musím nasypať trocha soli rovno do oka strojcov zariadenia, keďže proces načítavania obsahu, ako aj zadávanie textu, vyzkazoval istú latenciu a to bol mobil položený priamo vedľa monitory. Je zaujímavé, že napríklad úložný priestor OneDrive v tomto ohľade nemal ani zd'aleka také oneskorenia ako všetko ostatné, a to v sebe nesie často ovel'a väčšie objemy dát. Tak či onak, ak by ste si M7 chceli zakúpiť výhradne len na prácu cez bezdrôtový DeX, neodporúchal by som vám jeho nákup.

Príjemný dizajn

Hned' v úvode som možno trocha odbehol priamo do sekcie podporovaných funkcií zrkadlenia obrazoviek a bezdrôtových prenosov, a tak je asi vhodné zaradit' spiačku a pozriet' sa na dizajnové prevedenie testovanej vzorky. Samsung

sa tu skutočne snaží o fúziu dvoch svetov, keďže okrem samotného monitoru aj s príslušnou kabelážou nájdete v balení aj klasický diaľkový ovládač. Ten mimochodom logicky funguje aj na všetky moderné televízory od daného výrobcu a podporuje hlasové ovládanie.

Monitor je plochý a na zadnej strane vrúbkovaného plastového šasi skrýva hned' tri USB 2.0 vstupy a jeden USB-C aj s funkciou DisplayPortu. Práve toto céčko je nesmierne dôležitým prvkom celého zariadenia, keďže dokáže prepustiť dostatočný výkon na nabíjanie notebooku (obrazovku preto môžete prepojiť s laptopom a ten súčasne aj nabíjať, čo samozrejme platí aj pre mobil a tablet).

Čo sa týka klasických vstupov, tak tu nájdete duo HDMI 2.0, čím ste schopní okrem PC prepojiť monitor napríklad aj s hracou konzolou. Ja som v tomto smere skúšal kvalitu obrazu cez systém PlayStation 5, a aj keď sa nejednalo vyložene o nejakú katastrofu, treba si totiž uvedomiť, že sa tu sice rozprávame o vysokom rozlíšení, avšak s podporou len 60 Hz.

To nás pri odozve 8 ms vracia späť do segmentu kancelárskej techniky, ktorá sice ešte zvláda zastúpiť televízor pri sledovaní seriálov či filmov, ale u hier je to už skôr krajné riešenie. M7 cez to všetko pôsobí elegantne a nesie ho kovová noha s nutnosťou manuálneho skrutkovania – nie je možné akokol' veľ regulovať náklon a polohu. Kto by chcel výrobok zavesiť na stenu, má k ruke VESA s rozmerom sto milimetrov.

Čo bolo však pre mňa vyložene sklamaním? Vstavané reproduktory. Ich celkové nastavenie by sa sotva dokázalo uchytiť



v plnohodnotnom televíznom prostredí, a tak som musel pretrpiť nevýraznú basovú linku, ako aj istú prímes efektu ozveny. Ako keby niekto tento takmer štyristo eurový prístroj zavrel do kovovej popolnice a zvuk pustil na maximum. Drivivá porcia času z celého testu sa krútila hlavne okolo kancelárskej práce, na čo je podľa mojej mienky M7 vhodným pomocníkom, aj keď v sebe nesie náznaky presahu do iných sfér.

Vďaka vysokému rozlíšeniu sa vyobrazené detaily stávali pochopiteľne ostrými a mohol som si na dostatočne veľkej ploche rozložiť hned' niekol'ko okien súčasne bez toho, aby som takzvane zablúdil. A presne tu vidím ideálne využitie takéhoto hardvéru. Predstavte si situáciu, kedy od rána úpenivo drvíte klávesnicu pod náporom tvorenia textu, tabuliek či grafov a zrazu padne dvanásťa hodina. Nechce sa vám bežať na obed, a tak si objednáte

chutné jedlo priamo do práce a všetok ten ušetrený čas, vrátane jedenia, si užijete pri sledovaní väčšo oblúbeného televízneho programu (hádajte, kol'ko dielov Friends som stihol na M7 vzhliadnut). Toto je jeden do scenárov, v akých filozofia nového radu monitorov od firmy Samsung môže nájsť dostatočné uplatnenie.

Cena je adekvátna

Samsung M7 ma vo finále poteší viac, než sklamal. Jeho možnosti prepojenia s rôznou technikou, hlavne vďaka DeX, sú v určitej forme bezkonkurenčné, a to hlavne ak sa pozrieme na vyššie udávanú cenovku. Po dizajnovej stránke sa jedná o elegantný hardvér, aký zapadne nielen do strojnej kancelárie, ale rovnako na stôl v domácom prostredí. Ak vyložene netrváte na bezdrôtovom prenose a ste schopní si DeX užiť aj prostredníctvom káblu, tak praktická forma M7 naberie ešte viac na obrátkach. Je to celé minimálne správny krok smerom k fúziám podobného razenia, ktoré skôr či neskôr prídu v oveľa hojnejšej forme.

Verdikt

Na prácu, ale aj zábavu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Samsung	381€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|---------------------|---------------------|
| + Cena | - Bezdrôtový DeX |
| + Funkcie | - Zvuk |
| + Dizajn | - Nemožnosť náklonu |
| + Konektivita | |
| + Hlasové ovládanie | |

HODNOTENIE:



ROG Zephyrus M16

NOVÉ ESO V RUKÁVE



Republika pre hráčov rozširuje svoje portfólio produktov, čo pre vás a pre mňa znamená len jedno. Po menšej odmlke nastal opäť čas prednieť si do pléna ďalšiu – pre niekoho možno tak trocha recyklovanú – formu hernej mašinky, v ktorej výrobca účelovo vymenil črevá, len aby sa votrel do srdiečka každého, kto túži po hardvérovej obnove. Nemusíme sa tu predsa hrať na nejakých nevedomých, kedže mesiac čo mesiac vám ja sám servírujem jeden notebook za druhým a mesiac čo mesiac sa ich odlišnosť často krúti len okolo procesorov a grafických kariet. V prípade modelu Zephyrus, ktorý, samozrejme, spadá pod celosvetovo populárnu vlajku ROG, sa však môžeme pokojne rozprávať aj o pár dizajnérskych novotách, nehovoriac o už spomínamej výmene CPU a GPU. Dost však bolo miešania omáčky, nechcem, aby mi prihorela, a podľame sa spoločne

porozprávať o mojich vlastných a čerstvých skúsenostiach s modelom M16, ktorý si už čoskoro budete môcť zadovážiť aj vy.

Hmotnosť 1,9 kg

Hoci si Intel tak trocha šetril onen potrebný upgrade CPU, jedenásta generácia Tiger Lake je konečne tu a s ňou prichádza aj šanca navýšiť výkon či už herných, alebo pracovných nástrojov – v tomto prípade môžeme pokojne hovoriť o kompromise oboch menovaných využití a o výhradnej exkluzivite. M16 ako odkaz na šestnásťpalcový QHD panel prichádza na scénu v dvoch výkonnostne odlišných verziách, kde jednej dominuje procesor i9 a tej druhej (čo bol konkrétnie môj prípad) i7. Oba stroje poháňa rovnaká grafická karta, dnes tol'ko vzácna NVIDIA GeForce RTX 3070, a komu by nestacha, priznajme si to, že už trocha slabšia operačná pamäť 8

GB, môže si nakonfigurovať, samozrejme, 16 GB verziu. Ja som v prípade pamäte t'ahal za ten dlhší koniec. Zanechajme však teraz technické parametre, ktoré si aj tak budete chcieť prispôsobiť práve svojím potrebám, a podľame skúsiť zhodnotiť dizajn daného laptopu.

Slušná webová kamera

Celé šasi vychádza z u nás už testovanej verzie G15, kde sa všetky zmeny dotkli predovšetkým usporiadania vstupov pre kabeláž. V tomto prípade máte k dispozícii duo Thunderbolt 4, dvojicu USB-A (3.2), jeden HDMI, kombinovaný audio vstup a stále cenénú čítačku microSD kariet. Vôbec najvýraznejší zásah do celého dizajnu obstaráva vyvýšená gumová hrana na zadnej strane, ktorá vytvára mierny sklon zvažujúci sa smerom k vám a súčasne pomáha ovel'a lepšiemu odvetrávaniu

horúceho vzduchu spod tela hardvéru. Ak sa pozriem cez rameno starším modelom, určite musíme pripomenúť onen pogumovaný povrch, ktorý bol pre Zephyrus vždy dosť charakteristický. Tento aspekt je prítomný aj v tomto notebooku, ale celková kvalita pogumovania prešla akýmsi zjemenením a povrch je tak oveľa príjemnejší na dotyk, než tomu bolo v minulosti. Odtlačky prstov a tradičné fl'aky od spodených dlaní sú sice tentokrát o niečo menej badatelné, ale tomu môže pomáhať práve výrazne čierne odtieň. V kategórii tuhosti samotného šasi sa rozprávame o nadpriemernej kvalite a asi vás neprekvapí, ak povieš, že telo tohto notebooku znesie aj drsnejšie zaobchádzanie, čo ocenia predovšetkým hráči, ale aj kreatívni pracovníci, ktorí by prostredníctvom jeho výkonu chceli upravovať videá či fotografie.

Čierne prevedenie budí rešpekt

Celá tá pogumovaná úprava sa nevyhla ani nízkoprofilovým spínačom klávesnice, za čo som bol vo finále určite rád. Počas písania, hlavne pri tvorení dlhého a súvislého textu, vám totiž prsty nesklizavajú z tlačidiel, čo sa mi pri iných modeloch niekedy stáva – najmä v týchto letných a na pot bohatých dňoch. A ako sa na tomto modeli tvorí? Písalo sa mi, čo je pri rade Zephyrus tak trocha štandardom, viac ako dobre, pričom problém som nemal ani po celodennej hromadení písmeniek. Možno by som rozloženie posunul o niečo viac ku krajom, avšak tu si inžinieri šetrili miesto pre priemerne hrajúce reproduktory, čo je ale rovnako znak už spomínaného radu. V hornej časti vás, možno ako forma kompenzácie, čaká praktická mediálna lišta (cesta k výborne fungujúcemu ROG softvéru) a v tej spodnej je priam obrovský touchpad s podporou všetkých gest a na dotyk príjemným skleným povrchom. Funkčne by sme u klávesnice mohli hovoriť o istom minimalizme (kde je do pekla spínač pre zachytenie obrázku?), ale ak ste na tento rad už dávno zvyknutí, nebude to pre vás žiadny problém. Na hranie ako také síce dostačujúca klaviatúra, avšak v tomto ohľade stále odporúčam si do batohu pribaliť kvalitnú šestdesiat percentnú mechanickú klávesnicu, ktorá vám počas hrania poskytne oveľa intenzívnejší zážitok. Mimochodom, konkurenčný Alien už začal produkovať notebooky s plne mechanickými spínačmi. Možno sa v tomto smere časom rozbehne aj ASUS a odbúra tak nutnosť pribalať so sebou ďalší hardvér.

Výškové a basové reproduktory

Je načase zhodnotiť kvalitu obrazovky. Ako som uvádzal vyššie, ROG Zephyrus



M16 prichádza výhradne s bezdotykovým QHD panelom, ale s nesmierne funkčným pomerom strán 19:10, na akom sa nielenže dobре hrá, ale súčasne aj pracuje. Stopercentné farebné pokrytie, jas 400 nits (na hranie pod náporom stredne silných slnečných lúčov dostačujúce) a hlavne obnovovacia frekvencia 167Hz, to všetko by vás u panelu samotného malo tešiť. Pravdou je, že na tento displej sa nielenže krásne pozera, ale súčasne sa s s ním aj výborne hrá, čo už je v segmente ROG d'alšou notoričky známu vecou, hoci sa patrí pripomenúť, že model G15 neponúkal pomer strán 19:10.

Súčasťou základného balenia je duo dobíjacích staníc, z čoho jedna je praktickejšia a určená skôr na cesty (100W a USB-C vstup), druhá ponúka rýchlejší spôsob oživenia akumulátora (240W), je však proporčne oveľa väčšia. Apropo, batéria má kapacitu 90Wh. Samotná výdrž sa pri maximálnom jase a kancelárskej práci držala na úrovni siedmich až ôsmich hodín, čo je určite dobrý výsledok. Ak by ste chceli zariadenie dostať do vysokých otáčok a hrať sa na úrovni maximálnych detailov, skrátte si daný údaj o viac ako polovicu. Ak už spomínam vysoký výkon, určite by som mal utrúsiť niečo o celkovom chladiení. Systém notebooku monitoruje výkon na základe aktuálnej činnosti a tým pádom dobre vie, kedy je dobré zapnúť chladenie viac a kedy, naopak, ostat' v tichom režime. Pri plnom vytážení mňa tepelný modul nemal prečo prekvapíť, ked'že ide o identický systém ako u už v tomto teste spomínaného G15, preto sa chladenie celkovo dá označiť za uspokojivé – nemajte strach, stehná vám to neupeče, ani keby ste si zariadenie položili na holé telo. Vyvýšenie spodnej hrany pomáha

prienuku vzduchu cez výrazne otvorené prieduhy a ani pri vysokých teplotách som na tele prístroja nenašiel jediné miesto, ktoré by bolo na dotyk neznesiteľne horúce.

ROG a jeho vždy viac než bohatá ponuka hardvéru nám tak vo finále opäť triafa do čierneho, to všetko za výhradnej asistencie Intelu. Ich spoločný produkt nesúci označenie M16 vám vd'aka jedenastej generácii procesorov ponúka vysoký výkon, ktorý je určený na rôzne úkony a súčasne napĺňa často špecifické očakávania zo strany hráčov (nemajte obavy, RGB prvky sú tu prítomné, hoci len vo forme podsvietenia klávesnice). Kto v tomto smere preferuje šestnásťpalcové obrazovky a túži po dobrej kompaktnosti, musí sa v novom Zephyrus jednoducho nájsť. Spol'ahlivá klávesnica, odolné šasi, dobrá batéria, slušná webová kamera – to všetko je už len d'alším pozitívne ladeným súpisom argumentov, prečo ostat' verný tejto značke.

Verdikt

Dizajnovо pôsobivý a výkonom jedinečný herný stroj, s ktorým nemôžete urobiť chybу.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičač:	Cena s DPH:
Asus	2 000€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| + Dizajn | - Povrch zbiera odtlačky |
| + Celková kompaktnosť | |
| + Výkon | |
| + 16:10 | |

HODNOTENIE:



Genesis Vanad 500

MULTIFUNKČNÁ VECIČKA



Hardvérový špecialista, ktorý od vás nechce horibilné sumy peňazí, čiže pol'ská spoločnosť Genesis, pokračuje v produkciu zaujímavých periférií, ktoré vo vašom hernom kútku nájdú dozaista široké uplatnenie. Žiarivým príkladom je aj evolúcia radu Vanad, teda akéhosi stojanu na headset kombinovaného s ramenom pre kábel od myši (ak samozrejme používate káblovú myš) a USB rozbočovačom. Tento dizajnovo zaujímavý a dozaista aj praktický kúsok sa nám nedávno dostal do redakcie, a ked'že mňa samotného svojím širokým záberom dokázal osloviť, čo si budeme hovoriť, už som to po tom zástupe myší a klávesníc, ktoré sa na seba podobajú, ako ked' kopnete do kopírovacieho stroja, potreboval, rozhodol som sa mu preto venovať patričnú pozornosť.

Vanad 500 sa po dizajnovej stránke musí okamžite votriť do srdiečka každého

milovníka strohých liniek dekorovaných RGB svetielkami. Akonáhle tento sotva pól kilogramu vážiaci, vysoký tubus postavíte na stôl a zapojíte pomocou dostatočne dlhého USB káblu do PC či notebooku, vyčaruje vám okamžite úsmev na tvári. Ked' sa pozrieme najako všeobecne

na plochu herných stolov súčasnosti, takmer všade dominuje šialene blikajúci desktop po boku obrovského monitoru či viacerých obrazoviek – výskum som vykonal počas prezerania Instagramu sediac na toalete. Prvenstvo v zmysle pozornosti síce Vanad 500 daným



produkтом neukradne, to nie je ani jeho ciel'om, avšak ako vedl'ajší

a praktický doplnok môže nájst' svoje uplatnenie. Rýdzo čierny stojan má sám o sebe pevnú základňu a s dvojicou USB-A vstupov druhej generácie vám dáva možnosť si rozšíriť počet pripojených zariadení. Fascinovala mňa jeho účelná jednoduchosť. Zoberiete akýkol'vek headset a len ho prevesíte cez vrchnú a plne hladkú stranu. Slúchadlá tam držia vd'aka jemným drážkam po okrajoch a nie je možné aby spadli spolu so stojanom, keďže spodná základňa svojou váhou prevyšuje zvyšok daného hardvéru.

128 mm x 128 mm x 253 mm

Na tele, z prednej strany, sa nachádza jedno jediné aktívne tlačidlo (dotykové), vd'aka ktorému môžete meniť osvetlenie. RGB paleta v tomto prípade ponúka sedem rôznych farieb, ktoré sú dostačujúcim spestrením pre všetkých milovníkov rumunských diskoték. Osvetlenie je možné vypnúť a to na základe držania spomínaného tlačidla – zaberie vám to päť sekúnd a ide o veľ'kého pomocníka hlavne počas večerného hrania.

Prvým miernym sklamaním sa stala nemožnosť nastavovania prostredníctvom Genesis softvéru, ktorý sa za tie roky už dostal na výbornú úroveň kvality (spomínam si na začiatky, kedy to nebolo vôbec takto kvalitne vyvedené). Stredom tela tohto multifunkčného stojanu potom vedie už vyššie spomínané gumové rameno určené na vyzdvihovanie káblu od myši. Ja osobne už roky preferujem bezdrôtové verzie akéhokoľvek náradia (nech už ide o herné, kreatívne alebo kancelárske), ale keďže mi v čase testovania Vanad 500



poslal distribútor aj hromadu klasických myší, mal som možnosť samotné rameno patrične vyskúšať. V tomto ohľade som sa trocha obával, že akonáhle budem pri hektickom hraní trhať myšou do strany a automaticky aj t'ahat' kábel, zhodím či posuniem celú konštrukciu stojanu. Nič také sa však našt'astie nestalo, ani zhodenie a ani t'ahanie, a ak spadáte pod užívateľov tradičnej kálovej formy myší, určite vám toto rameno môže prísť vhod.

Vďaka všetkým spomínaným funkciám aké daný produkt ponúka, si na svojom stole môžete razom upratat' neprirodok a ešte získať aj pekný dizajnový doplnok. Uvedomujem si fakt, že uvádzaný rozbočovač so svojou 2.0 charakteristikou nespadá zrovna do nejakého technického stropu, avšak na pripojenie menej podstatných prístrojov to nie je vôbec zlý doplnok. Genesis sa podľa môjho názoru opäť raz posunul bližšie k už

tak širokej náruči hráčskej komunity, ktorá ich invencii jednoducho musí byť vd'ačná. Táto firma totižto nejde len cestou hromadného vypľúvania hardvéru z čínskych manufaktúr, ktorému v súčte chýba myšienka či nápaditosť, nie, táto spoločnosť sa snaží prinášať oku lahoodiace portfólio pre hráčov, s akým sa nemusíte hanbit' pochváliť pred vzácnou návštevou. Veľ'kou výhodou, a to je samozrejme aj prípad v tomto teste hodnotiaceho produktu, je nízka cenová hladina bez priameho dopadu na výslednú kvalitu.

Komu sa momentálne okolo klávesnice len tak bezprizorne povaľuje headset, komu chýba d'alší USB vstup na pripojenie nabíjačky od telefónu či hodiniek a komu sa zdá, že celý jeho milovaný setup stále málo žiari, tak práve pre neho mám jasné odporúčania. Vanad 500 je totiž solídnym pomocníkom, akému kazí povest' snáď len nemožnosť špecifického nastavovania prostredníctvom softvéru. Ako stojan určený na headset a vedenie káblu od myši, si však zaslúží jednotku aj so žiarivou hviezdičkou.

Verdikt

Počitivý a po dizajlovej stránke podarený stojan s hromadou funkcií

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	25€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|---------------------|---------------------------|
| + Dizajn | - Žiadna podpora softvéru |
| + Praktické funkcie | |
| + RGB | |
| + Stabilita | |

HODNOTENIE:



SONY – SRS – XB13

KOMPAKTNÝ A SYMPATICKÝ



Na scéne s prenosnými reproduktormi sa dnes dá nájsť obrovský pretlak produktov, z ktorých často vytŕča viac potenciálna sila PR oddelenia strojcov než kvalita samotná. Čo sa týka spoločnosti SONY, ktorú vám asi nemusíme nijako predstavovať, výroba reproduktorov spadá do silnej tradície. V ich podaní by ste mohli na scéne nájsť prenosné Bluetooth zariadenia na šírenie zvuku a komunikáciu v nekonečných veľkoslovných a výkonnostných verziach, o čom vás určite presvedčili aj naše staršie testy. Dnes sa však nebudem sústredit na nič cenovo prehnane a proporčne objemné, reč bude o kompaktnom a už na prvy pohľad sympathetic mini reproduktore s označením XB13.

Ak vo vás celkový názov tohto hardvéru evokuje niečo známe, môže to byť z dôvodu jeho nástupnického práva. XB13 totiž aktuálne prichádza na trh, aby nahradil

staršiu verziu XB12. No a rovnako ako tá, ani novinka vás nebude stáť viac než šesťdesiat eur. Čo však v tejto cenovo prijatelnnej relácii dostanete? Aktívny reproduktor s výkonom 5W, ktorý je možné využívať aj na hlasovú komunikáciu, ale ktorého najsilnejšia stránka tkvie v zvukovej prezentácii a dostatočnej výdrži vstavanej batérie. Musíme povedať, že v danej kategórii som od japonského výrobcu očakával oveľa vyššiu cenovku, keďže konkurencia si v podobnej konfigurácii často pýta dvakrát toľko peňazí – čiže za danú cenu je tu z môjho pohľadu adekvátnie zdvihnutý palec až k nebesiam. Podľame sa teraz pozriet na jeho dizajnovú stránku, ktorá nemusí sadnúť úplne každému. V zásade ide o 250 gramov väžiacu tubu z tvrdeneho plastu, ktorú výrobca obalil gumou s adhézou funkciami. A aby bol prístroj ideálny aj na trocha hektickejší prenos, nezabudlo sa na látkový úchyt pre západie či len tak vol'ne

do ruky, prípadne o batoh. Celkové rozmery sú tak skutočne kompaktné. Reproduktor je vysoký len 7,6 cm a kedže zvuk z neho lezie výhradne z vrchnej a spodnej strany, môžete si ho umiestniť do rôznych zdanivo šialených pozícii bez toho, aby došlo k degradácii audio prezentácie. To, čo však verziu XB13 odlišuje od staršieho modelu, je certifikácia IP67, čím sa prístroj stáva odolný voči vode (znesie pokojne aj ponorenie) a prieniku prachových či iných mikročastíc.

16 hodín v chode

Daný reproduktor vyzerá tak trocha ako malá plechovka s nápojom, čo môže evokovať menší retro štýl, ale mne to prišlo prinajmenšom sympathetic. Basová linka vychádza zo spodnej hrany, kde sa nachádza niekol'ko na to určených otvorov, zvyšok zvuku sa tiahne cez vrchnú kovovú mriežku. Na jednej z jeho okrúhlych strán



nájdete vcelku logicky rozmiestnené tlačidlá pre zapnutie a spárovanie s mobilným či iným zariadením schopným spracovať BT signál. Ak by som mal v tomto ohľade niečo vyložene vypichnúť, tak je to samotné zapínanie a vypínanie. Trocha som očakával, že tento proces obstará niekol'kosekundové podržanie príslušného tlačidla, avšak realita je taká, že na rozbehnutie vám stačí len jedno prosté stlačenie – celý proces to tak urýchli. Mimochodom, ak by ste chceli k svojmu telefónu (iOS alebo Andorid) pripnúť hned' dva tieto reproduktory na dosiahnutie stereofónneho výsledku, dostupná je aj táto možnosť'. Výrobca do zariadenia integroval špeciálny procesor určený na šírenie zvuku v 360° uhle a ten tiež môžeme pripísat' na zoznam pozitív. Ak by som mal nejakо stručne kategorizovať celkovú kvalitu audio prezentácie, povedal by som niečo v zmysle, že XB13 ide na strednej a jemne neutrálnej vlne. Výšky sú príjemne dopĺňané nie práve výrazným, ale stále

dobre čitatelným basovým partom. To sice môže najprv evokovať menšiu plochost', na tú si však po čase dozaista zvyknete. Treba si uvedomiť, že sa tu rozprávame o hardvéri určenom predovšetkým na prenos a len sotva by ste od zariadenia s daným výkonom mohli očakávať autentické zážitky. Vyložene však zamrzí celkovo slabá výška zvuku samotného, čo sa v exteriéri, resp. v otvorenej prírode môže časom ukázať ako problém.

XB13 som vytiahol do záhrady a behal okolo neho ako splašený, len aby som zhodnotil kvalitu prezentácie z rôznych uhlov. Nedá sa tvrdiť, že išlo o nejaký konzistentný zážitok, ovel'a lepšie si prístroj viedol v uzavorenom priestore. Ak tento reproduktor použijete v spoločnosti niekol'kých kamarátov niekde okolo ohniska, určite ho všetci docenia, musia však sedieť v jeho bezprostrednej blízkosti. Vôbec najhoršou funkciou sa nakoniec ukázala byť, paradoxne, možnosť'

telefonovania. Kvalita mikrofónu je v prípade XB13 tak mizerná, až som mal pocit, že ide o nejaký defektný kus a nie niečo hodné meno SONY. Ak by ste preto chceli práve tento bezdrôtový reproduktor používať aktívne aj na vybavovanie hovorov, vôbec by som vám jeho nákup neodporúčal (človek musí do snímača hovoriť z bezprostrednej blízkosti).

Zanechajme však jemne negatívne pocity z mikrofónu a pod'me sa ešte na záver pozriť na to príjemnejšie, ved' kto už si dnes niečo takéto zaobstará, aby si cez to objednával pizzu alebo sa registroval na očkovanie?

Kapitolou samou o sebe je batéria, ktorá je schopná vás po štvorhodinovom nabíjaní podržať viac než šestnásť hodín, čo je dostatočný čas na sociálne, ale aj iné využitie akéhokoľvek druhu – všetko sa však bude odvíjať od úrovne hlasitosti. Nabíjanie sa vykonáva s pomocou v balení prítomného USB-C kábla a ak by vám napadlo si prostredníctvom 1400 mAh batérie skúsiť dobiť svoj telefón či niečo iné, táto funkcia tu podporovaná nie je.

Verdikt

Po zvukovej stránke výborný prenosný reproduktor, ktorému meno kazí hlavne otrasný mikrofón.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Sony	60€

PLUSY A MÍNUSY:

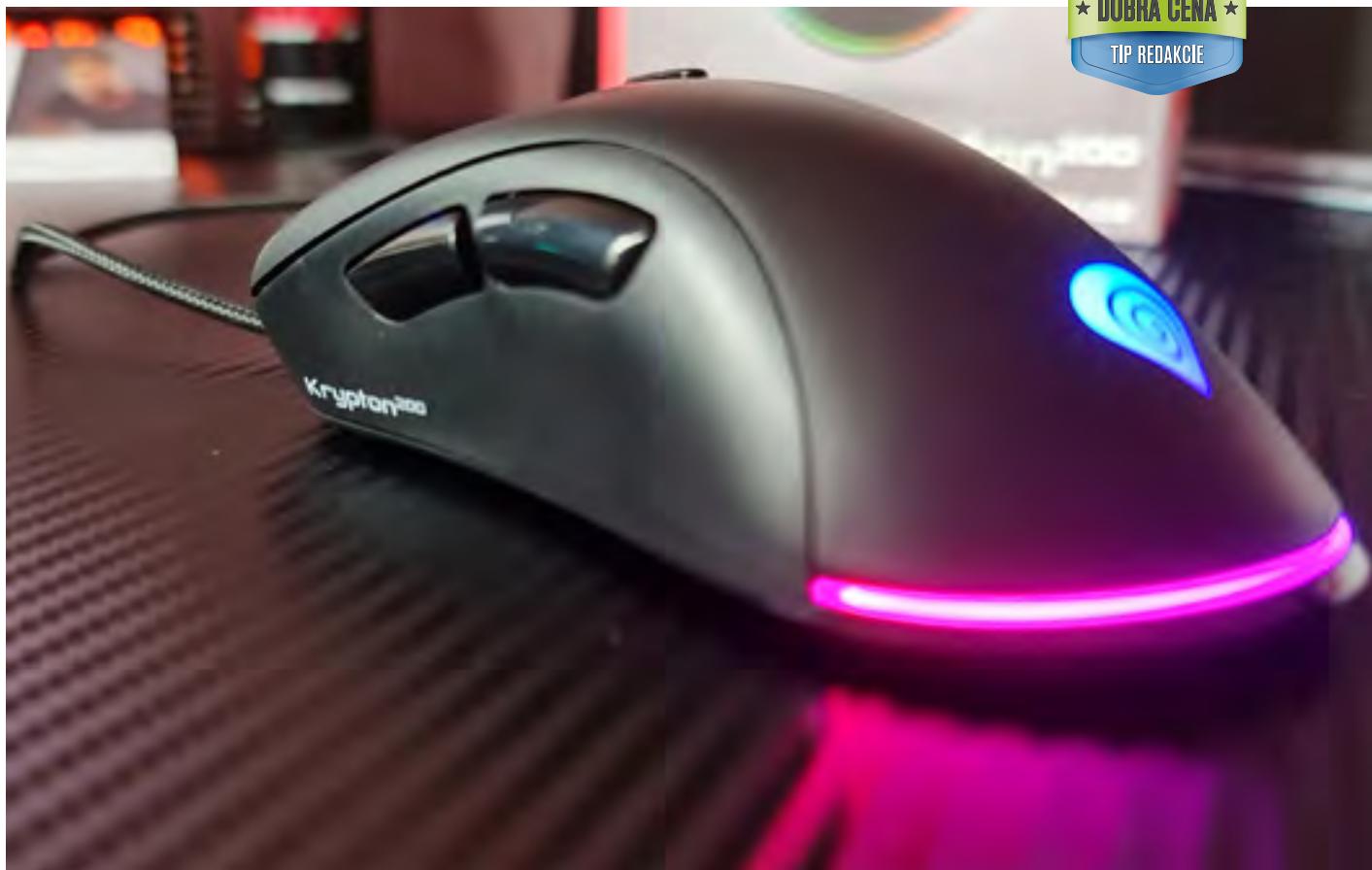
- + Dizajn
- + Kompaktnosť
- + Zvuk
- + Batéria
- Mikrofón

HODNOTENIE:



Genesis Krypton 200

TICHÁ AKO MYŠ



Sotva by som mohol spoločnosť Genesis obvinit' zo snahy vyt'ažiť z minima maximum len na základe produkcie bezcenného hardvéru, ktorý musí po čase nevyhnutne letiet' do koša. Za tie dlhé roky, čo mi pod rukami prešla hromada zariadení s ich ikonickým logom, som sa ostatne presvedčil o tom, že nech už daný výrobok stojí dvadsať alebo dvesto euro, u oboch je kladený dôraz na praktickosť a čo najlepšiu kvalitu. Inak to nie je ani v kategórii vyložene lacných myší s názvom Kryton. Do nej prichádza úplná novinka s kódovým označením 200, ktorá vás nebude stáť viac než pätnásť eur. To je suma, akú bežne miniem len na seba v pizzerii alebo počas dvoch minút strávených v autoumývare. Môže však niečo takto vyložene lacné obstatť aj v ruke náruživých hráčov, čo pre drsné chvaty vykonávané na svojom náradí nechodia d'aleko? Na to si dám odpoved' v nasledujúcom teste.

V takto nízkej cenovej hladine je pochopiteľné, že človek nemôže od daného produktu očakávať záhrady a služby, aké sa dejú v stredných a výšších triedach. Tak či onak, Genesis Krypton 200 sa predsa len snaží aspoň čiastočne dotiahnuť na akúkol'vek konkurenciu, a to už v základnom vymenúvaní jeho predností.

Myš prichádza so softvéravou podporou a možnosťou nastavovať makrás, to všetko na ploche šiestich tlačidiel. Aby toho nebolo málo, tak samotné zariadenie je schopné si pamätať vaše vol'by aj po odpojení od zdroja, preto môžete s myšou vybehnúť na jednu rýchlu LAN akciu a nemusíte sa tam zdržovať s inštaláciou softvéru či opäťovným nastavovaním. Aj toto zvládne káblový produkt od Genesisu v hodnote dvoch malých koláčikov a bio raw kávičky. Čo tu máme d'alej? V plne plastovom a na dotyk príjemnom šasi s

vykrojením pre pravákov sa skrýva optický snímač s maximálnym rozlíšením 6400 DPI, čo je možné regulovať samostatne pomocou separátneho tlačidla. Ak by sme sa rozprávali o kvalite prenosu vašich pohybov do hry, dozaista by som mohol pokračovať už skôr na priemernej vlnie, toto nie je žiadna eSport značka vybavená snímačom schopným pokryť 25600 DPI.

Ale aj napriek tomu všetkému vám to na bežné hranie jednoducho musí dostačovať – nepredpokladám, že si na nejaký poloprofesionálny turnaj budete chcieť dotiahnuť náradie v hodnote pracieho prášku bez aviváže.

RGB musí byť'

Kryton 200 som previedol naprieč širokým záberom herného, ale aj kancelárskeho softvéru, a to s viac ako príjemným





výsledkom. Test prebehol počas jedného mesiaca a ani po drsnejšej manipulácii a úcelovom búchaní myšou o stôl (au au au) neprestalo zariadenie fungovať a išlo si veselo a s pesničkou na perách d'alej. Po stránke dizajnu vám odporúčam pozrieť sa na priloženú obrazovú dokumentáciu, v každom prípade dvestovka sa drží klasickej formy bez výraznej extravagancie, ktorú však jemne narúšajú svetelné prvky. RGB je tu vyvedené cez samotné logo a zadnú spodnú hranu – kto by to bol povedal, že raz sa budú predávať spoloahlivé herné myši v cene zastrihnutého karafiátu, ktoré súčasne ponúknu šestnásť miliónov farieb (aj toto je možné regulať cez už spomínaný Genesis softvér). Váha myši je zároveň jej veľkou prednosťou, kedže sama o sebe má 77 gramov a tak vám jej používanie nebude spôsobovať bolesti ani po celodennej jazde. Kapitolou samou o sebe sú potom extra tiché spínače. Tie totiž nemajú klasický zvuk kliknutia a práve tým je Krypton 200 vhodným variantom pre každého, kto počas hrania nechce rušíť svoje okolie a možno aj samého seba.

Na úplný záver dodám snáď už len pári detailov. Spodná strana je vybavená



klasickými teflónovými vložkami, ktoré sú schopné kŕzať sa po akomkoľvek povrchu, hoci, samozrejme, odporúčame používať herné podložky na takéto veci uspôsobené.

Z myši ako takej viedie plne pletený kábel so strednou poddajnosťou v celkovej dĺžke 180 cm, ktorý pri hraní výrazne neprekáža, a aj keď by som tu rád videl onen efekt šnúrky od topánok než niečo tuhšie, stále to

napíňa filozofiu myši samotnej. V prípade, ak vás trocha zaskočila vyššie uvádzaná možnosť úpravy cez softvér, nemusíte sa v tomto smere nijako obávať, kedže celý produkt funguje aj na báze Plug and Play.

Preto ho stačí len zastrčiť pomocou USB do počítača a pustiť sa do hry. Dostali sme sa na samotný záver testu novinky z dielne spoločnosti Genesis, ktorú by ste si mohli dopriať skôr, než si u holiča necháte zastrihnúť fúzy. Pätnásťeurový pomocník rozhodne obstál na výbornú a v istej miere ma dokonca dosť prekvapil svojou bohatou výbavou.

Verdikt

Namiesto štyroch veterníkov si kúpte myš.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	15€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Softvérová podpora
- Nič
- + RGB
- + Dizajn
- + Tiché spínače
- + Cena – výkon

HODNOTENIE:



Lenovo Yoga 9i

V JEDNODUCHOSTI JE KRÁSA



Notebooky radu Yoga na trhu pôsobia už dlho a spoločnosť Lenovo ich portfólio stále rozširuje o nové kúsky, ktoré sú vždy zaujímaivejšie. Ide o zariadenia typu 2 v 1, čo znamená, že sú použiteľné ako notebook a aj ako tablet. Ich výraznou vlastnosťou je často kompaktné vyhotovenie, elegantný vzhľad a hlavne čo najjednoduchšie ovládanie. Tieto notebooky zvyčajne nie sú hardvérovo prispôsobené na hry, skôr na prácu, pri ktorej využijete veľmi jednoduchú prenosnosť, dotykový displej a mnohokrát aj stylus pero. V tejto recenzii sa pozrieme na notebook z najvyššieho modelového radu Yoga 9i.

Dizajn a prvý dojem

Po prvotnom vybalení zariadenia a jeho následnom prezretí som ostal príjemne prekvapený, a to hlavne vd'aka spracovaniu jeho tela, v ktorom spoločnosť stavila na matný hliníkový povrch doplnený o kvalitný kožený vrch notebooku. Vyzdvihnut' musím aj kovové šasi a najmä naozaj zaujímavo vyhotovené pánty, tie sú pri ohybných Yoga notebookoch kl'účové.

Yoga 9i je z hľadiska dizajnu veľmi vydarený kúsok. Na prvý pohľad by sa mohlo zdáť, že dizajn je klasický a nenápadný, no nie je to úplne pravda

najmä vd'aka spomínanému koženému vrchu. Zariadenie pôsobí elegantne aj vd'aka pántom schovaným v otočnej zvukovej lište, v ktorej sa – ako už z názvu vyplýva – nachádzajú reproduktory. Tie si však rozoberieme trochu neskôr. Lišta pôsobí veľmi odolne, spôsobivo, prečiovo a ako nápad je to určite veľký úspech.

Displej

Obrazovka zariadenia je podľa mňa obstonjná, no nečakajte veľa. Vybrať si môžete bud' 14-palcový FullHD displej s rozlíšením 1920 x 1080 pixelov, alebo si priplatíte 200 eur a budete mať UHD

displej rovnakej veľkosti s rozlíšením 3840 x 2160. Ten rozhodne uvíta každý, kto sa chce pozerat' na čo najostrejší obraz. Oba varianty sú postavené na technológiu panela IPS a dosahujú svietivosť až 500 nitov, nemusíte sa teda obávať zlých pozorovacích uhlov alebo menej sýtych farieb.

Výkon

Výkonnostne je Yoga 9i na tom výborne. Netreba pripomínať, že zariadenie je určené do kancelárie, preto nepotrebuje disponovať ohromným výkonom, no za cenu notebooku je len prirodzené, že očakávame kvalitné, prémiové a výkonné komponenty. Operačný systém Windows 10 Pro je uložený na 1 TB SSD disku a o jeho plynulý chod sa stará procesor od spoločnosti Intel, konkrétnie jeden z najnovších modelov 11. generácie i7-1165G7 so schopnosťou pretaktovania až na 4,70 GHz. Procesoru pomáha aj operačná pamäť RAM s veľkosťou 16 GB a o plynulé zobrazovanie sa stará integrovaná grafická karta Intel Iris Xe. S týmito komponentmi (najmä grafickou kartou) si nezahráte veľa hier, no na každodenné nenáročné používanie je to viac než dostatok, pričom procesor si poradí aj s náročnejšími úlohami, napríklad s renderovaním videa, pri ktorom dosahoval celkom obstoné časy.

Porty

Z hľadiska portov najde o žiadny zázrak. Yoga disponuje iba tým, čo najviac potrebujete, nevyužíva žiadne porty naviac, čo je súčasť škoda, pretože by som užíval viac USB portov na pripojenie klávesnice a myši, no aby Lenovo mohlo ponechať určenú hrúbkú zariadenia, muselo svojich zákazníkov na niečom ukrátiť. Možnosťou však stále je kúpa dodatočného USB hubu,



ktorý vám poskytne viaceré porty a tým párdom viac možností. Aby som to zhrnul, po bokoch zariadenia nájdeme len 4 porty a tlačidlo na zapnutie/vypnutie notebooku. Yoga disponuje 1x USB-A 3.2 Gen.2, kombinovaným portom na slúchadlá/mikrofón a nakoniec 2x USB-C 3.2 Gen.1.

Používanie

Tento odsek by som mohol zhrnúť jedným slovom – jednoduché. Zariadenie Yoga 9i je 2v1, čiže je samozrejmost'ou, že displej je dotykový a takisto aj veľmi responzívny ako pri stylus pero, tak aj pri obyčajnom prste. Takisto máte k dispozícii aj celkom rozsiahly touchpad, ktorý je taktiež veľmi príjemný na používanie a reaguje na gestá, čo vám dokáže urýchliť prakticky všetko, čo robíte, či už surfuje na internete alebo sledujete videá. Rád by som spomenul kvalitný Dolby Atmos zvuk. V otočnej

lište sa nachádzajú dva malé subwoofery, dva výškové reproduktory a dvakrát mikrofón webkamery, ktorá so svojím rozlíšením iba 1Mpx a kvalitou nahrávania vráti svojho používateľa do doby dávno minulej. Zvuk ako celok pôsobí presne, vyvážene, no zároveň aj celkom nahlas.

Výrobca tvrdí, že zariadenie na jedno nabitie vydrží pri sledovaní FHD videa až 18 hodín. Ja som pri sledovaní videa s rovnakou kvalitou dosiahol trochu menej, no rozdiel nebol veľmi výrazný, čiže batéria o veľkosti 63,5 Wh skvele plní svoju prácu.

Záverečné hodnotenie

Za cenu 1620 eur pri variante so slabším displejom si môžete dopriat' skvelý kancelársky notebook, ktorý si súčasť neporadí s najnovšími hrami, no bohatou stačí aj na náročnejšie úlohy a výpočtové operácie, pri ktorých zažiari najmä výkonný procesor. K dispozícii pritom máte stylus pero, jednoducho ovládateľné zariadenie 2v1, ktoré v sebe má množstvo funkcií a aj vďaka nim je jeho ovládanie zábavou aj na dlhé hodiny práce či oddychu.

Matúš Kuril'ák

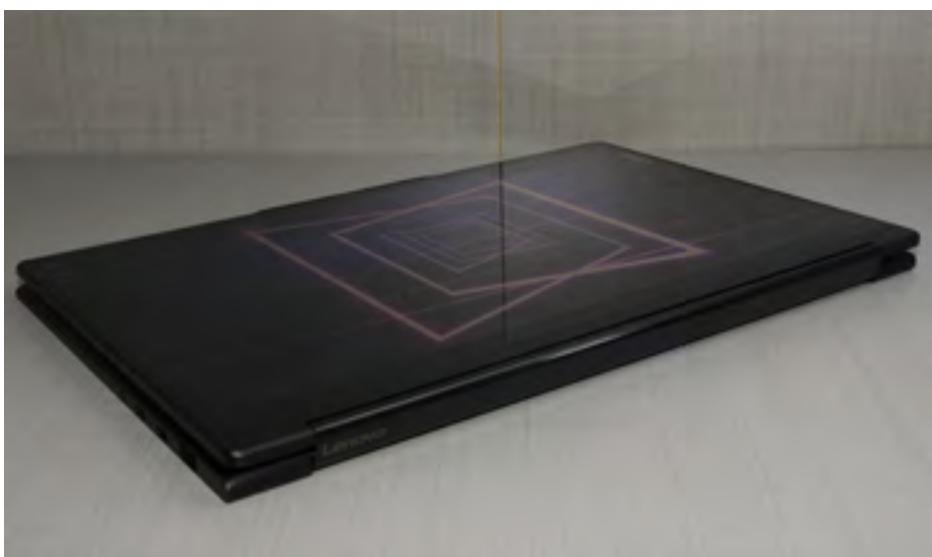
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: **Lenovo** Cena s DPH: **1 620€**

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + dotykový displej
- + výkonný procesor
- webkamera

HODNOTENIE:



Xiaomi Mi 11 Lite 5G

NIEČO TAM CHÝBA?



Čínska spoločnosť Xiaomi sa aktuálne rozhodla rozšíriť svoju ponuku mobilných telefónov z vyšej kategórie o zaujímavý model. Fakticky ide o zoštíhlenie samotnej vlajkovej lode tejto firmy, čo vám pochopiteľne naznačuje už samotný názov, avšak okrem proklamovanej, a dnes pre mnohých dôležitej, podpory 5G prináša aj niekol'ko d'alších benefitov. Práve o nich si teraz povieme viac a ešte než to celé popostrčím zo strmého kopčeka, ako sa povie, rôd by som vás informoval, že test produktu prebiehal počas jedného poriadne horúceho letného mesiaca. Bolo to krásne obdobie, v ktorom sme si vaječnú omeletu pripravovali zásadne na kapote rodinného auta, a kde slovo „rozvod“ padlo hned' niekol'kokrát, to všetko len preto, že mi manželka nechcela dovoliť nainštalovať' do nášho súčasného domu klimatizáciu. Prečo to celé spomínam a tlačím do tohto textu? Dôvodom

môže byť istý agresívnejší podtón, ktorý by sa v nôm mohol objaviť, či už vedome alebo inak, ked'že v priebehu daného mesiaca som vypotil viac slanej vody, než som kedy vypil Whisky.

Začíname rovno balením. Tie sú totiž častým predmetom alergickej reakcie každého platiaceho zákazníka, čo chce za jednu sumu obdržať' čo najviac obsahu. V prípade strednej triedy, kam Mi jedenástka spadá, sa však žiadne zahrávanie s citmi konzumenta nekoná. V tradične objemnej krabičke na vás čaká klasická nabíjačka so slušným výkonom 33W vrátane USB-C kabeláže a transparentného obalu z plastu. Ked'že prístroj nie je vybavený audio vstupom, v balení na vás vyskočí aj u konkurencie takmer vždy spoplatnená redukcia z céčka na 3,5 mm Jack, začo musím výrobcovi dat' jasný palec smerom hore. Kto si ostatne potrpí na

klasické káblové slúchadlá, dozaista sa pri výbere nového mobilného telefónu vždy zaujíma, či jeho prípadná nová hračka bude schopná naplniť aj takéto, dnes už trocha archaické, potreby. Ak dám bokom ešte tradičnú spinku na vytahovanie SIM karty a sotva potrebnú papierovú dokumentáciu, opis výbavy Mi 11 Lite sa skončil.

Tenký a l'ahký

Prvé, čo vás doslova ohromí, a na základe prívlastku Lite by sa to asi dalo predpokladať', je celková váha. Novinka z dielne Xiaomi váži len 159 gramov a je vysoká rovnako len 6.8 mm, čím sa vám v ruke ocitne tenká a vzdušná oplátku zo zmesi tvrdeného plastu a skla. Je až údivom, že sa konštruktérom do takto malého zariadenia podarilo napchať' všetky tie výkonné súčiastky, a to nesiem zabudnúť' na batériu s



obstojnou kapacitou 4250 mAh. Celý telefón sa tak dá naozaj definovať ako minimálny krok smerom dozadu, ak to celé porovnáme s hlavnou vlajkovou lod'ou mobilov od spomínamej spoločnosti.

Vel'kost' AMOLED obrazovky je pritom viac ako dostačujúca, ved' ide o 6,55 palcový panel s pomerom 20:9, a preto by sa ani náročnejší konzument nemal pri pohľade na tento prístroj tváriť nejaké nespokojne. Jediné dizajnové negatívum by sme mohli nájsť snáď len na zadnej strane, kde sa nachádza jemne vystúpený fotoaparát, ale na niečo takéto sa dnes už nazerá s maximálnou toleranciou.

Zadná strana je zo skla opatreného matným povrchom, čo má zabraňovať hromadeniu odtlačkov prstov (pri teplotách blížiacich sa k bodu varu, kedy vám dlane plačú ako zamestnanec Amazonu týždeň pred výplatou, je to určite prospiešná výhoda), a aj keď samotný rám bol vyhotovený z plastu, jeho dôležitosť je tu aj na základe vyššie uvádzanej tenkosti dosť nepodstatná. Mobil sa



drží krásne v dlani a je vybalansovaný pre používanie jednou rukou.

Jedenástka po odtučňovacej kúre schudla aj v cene. Za necelých 400 Eur sa vám do rúk dostane telo odolné voči striekajúcej vode a rovnako nánosom prachu, ktoré má všetky fyzické tlačidlá

situované na pravú stranu. Nájdeme tu predovšetkým užitočnú čítačku odtlačkov prstov umiestnenú priamo na tlačidlo odomykania a zamykania. Ten, kto si dá tú prácu a naprogramuje si všetky najčastejšie používané uhly snímania svojich prstov, bude odmenený bezchybným bezpečnostným opatrením.



Ja som si tú prácu dal, ono to zase nezaberie tol'ko času, a preto sa onen upotený mesiac skrátil hned' o niekol'ko drsnejších vulgarizmov adresovaných do Číny.

Menšia nevýhoda, ale to už je ona dobré známa konštrukčná problematika, spočívá v často nechcenom spustení čítačky v momente, keď si z vrecka s telefónom t'aháte aj tie povestné zlepene karamelky. Dost' však bolo hlúpých vtipov, pod'me sa pozrieť pod kapotu motora. Výrobca siahol po procesore Qualcomm Snapdragon 780G, čo sice nie je najnovší strop, avšak cez

to všetko ide o čip, s akým sa nemusíte báť akýchkol'vek náročných operácií.

Hranie a spustenie komplikovanejších programov bude bezproblémové a to aj bez prehrievania, keďže spomínaný Snapdragon spadá pod 5nm technológiu a dokáže myslieť súčasne na dostatok výkonu ale aj úsporu energie.

Infračervený port poteší

Vôbec najväčšou prednosťou, ak dáme bokom dizajn a váhu, sa stáva AMOLED displej. Jeho šialená úroveň svietivosti (800 nits) sa vyrovňa akémukol'vek hardvéru súčasnosti a to nemusí nutne myslieť len na telefóny, ale pokojne sa môžeme rozprávať o laptopoch a monitoroch.

S takouto svietivosťou môžete vybehnúť do toho najostrejšieho slnka (niečo ako ja, keď vonku praskali teplomery a ja som pomocou auto škrabky na l'ad musel rýchlo otočiť hovädzí steak na zadnej kapote svojho elektromobilu) a nemusíte sa báť problémov spojených so zlou čitatel'nosťou textu. FHD+ rozlíšenie spojené s regulovateľnou obnovovacou frekvenciou – od 60 do 90Hz, to všetko je už len akýmsi zavŕšením dobre odvedenej práce.

Trocha zamrzí skutočnosť, že umelá inteligencia nevie regulovať Hz na základe aktuálneho stavu používania systému, avšak aj toto sa dá prejsť mánutím ruky zhorenej na prach. Mimochodom, spomíname si ešte na epizódu z Priatelia, kde Ros išiel do solária s umelým nástrekom a omylem dostal štvornásobnú dávku? Viem presne



ako mu bolo. Základným stavebným kameňom dobrého mobilného telefónu je aj v roku 2021 nadpriemerný fotoaparát. Casto sa stretávam s názorom, že tie najlepšie fotky zvládne vyprodukovať len ten najdrahší kus zariadenia, čo samozrejme nemusí vždy platiť a dobre vieme, že nakoniec ani neplatí. U Xiaomi Mi 11 Lite 5G sa výrobca nechcel pretekať v umiestňovaní čo najväčšieho počtu objektívov. Máme tu preto trojicu otvorov, kde príma hrá snímač s rozlíšením 64Mpx nasledovaný 8Mpx (širokovahlý) a 5Mpx (makro). Uvedené trio sa s komplexnou softvérovou podporou stará o vytváranie nádherných obrázkov, za aké by sa nemuseli hanbiť ani telefóny z prémiových radoch. Nájdete tam detail a slušný dynamický záber. Nočné výtvory sú aj na danú kategóriu obstojné, aj keď tu už nás to oblúkom vracia k snahe výrobcu dostať celkovú cenu prístroja čo najnižšie. Ak by sme sa mali rozprávať o kvalite video

záznamov tak 4K je dostupné len pri tridsiatich snímkach za sekundu a kto chce vyššie FPS, musí sa uspokojiť s tradičným FHD rozlíšením. Stabilizácia obrazu je potom v rukách umelej inteligencie a ide jej to rovnako dobre.

Ešte vládzeš?

Na samotný záver som si šetril hodnotenie batérie s kapacitou 4250mAh. Pri plnom vyt'ažení ste schopní pokojne vydržať jeden celý deň bez toho, aby ste museli pátrat po zástrčke. Keďže výrobca vám už v základnom balení nadeľ rýchlu nabíjačku (33W), stačí vám pól hodinka a už ste schopní dostať sa z úplného dna na cca 70%.

Celkovo sa dá akumulátor naplniť z nuly na sto percent behom nečelej hodiny. Toto bol zároveň aj úplne posledný argument, dozaista kladný, ktorý môžeme pripísat na konto Lite verzie Mi 11 s prívlaskom 5G. Xiaomi opäť dokazuje, že chce produkovať komplexné telefóny pre strednú triedu s minimálnym počtom kompromisov, kde vás ohúri nie len cenová relácia.

Verdikt

Pre budget do 400 Eur by ste sotva hľadali niečo lepšie.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Xiaomi	350€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|------------------|--------------------------|
| + Cena | - Manuálne prepínanie Hz |
| + Výkon | - Nočné snímky |
| + Dizajn | |
| + Balenie | |
| + AMOLED displej | |

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.

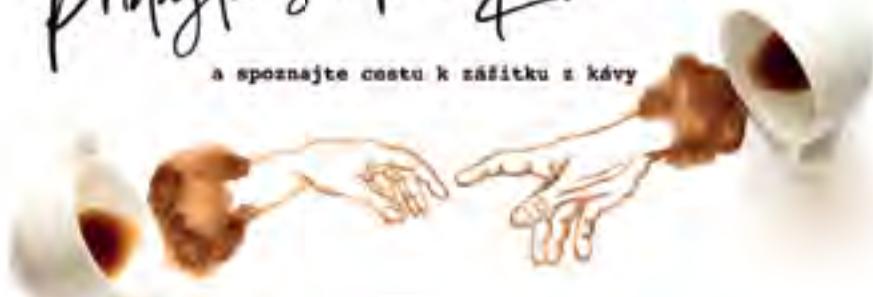
Spoluprácou s Kávoholikmi získate:

- 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



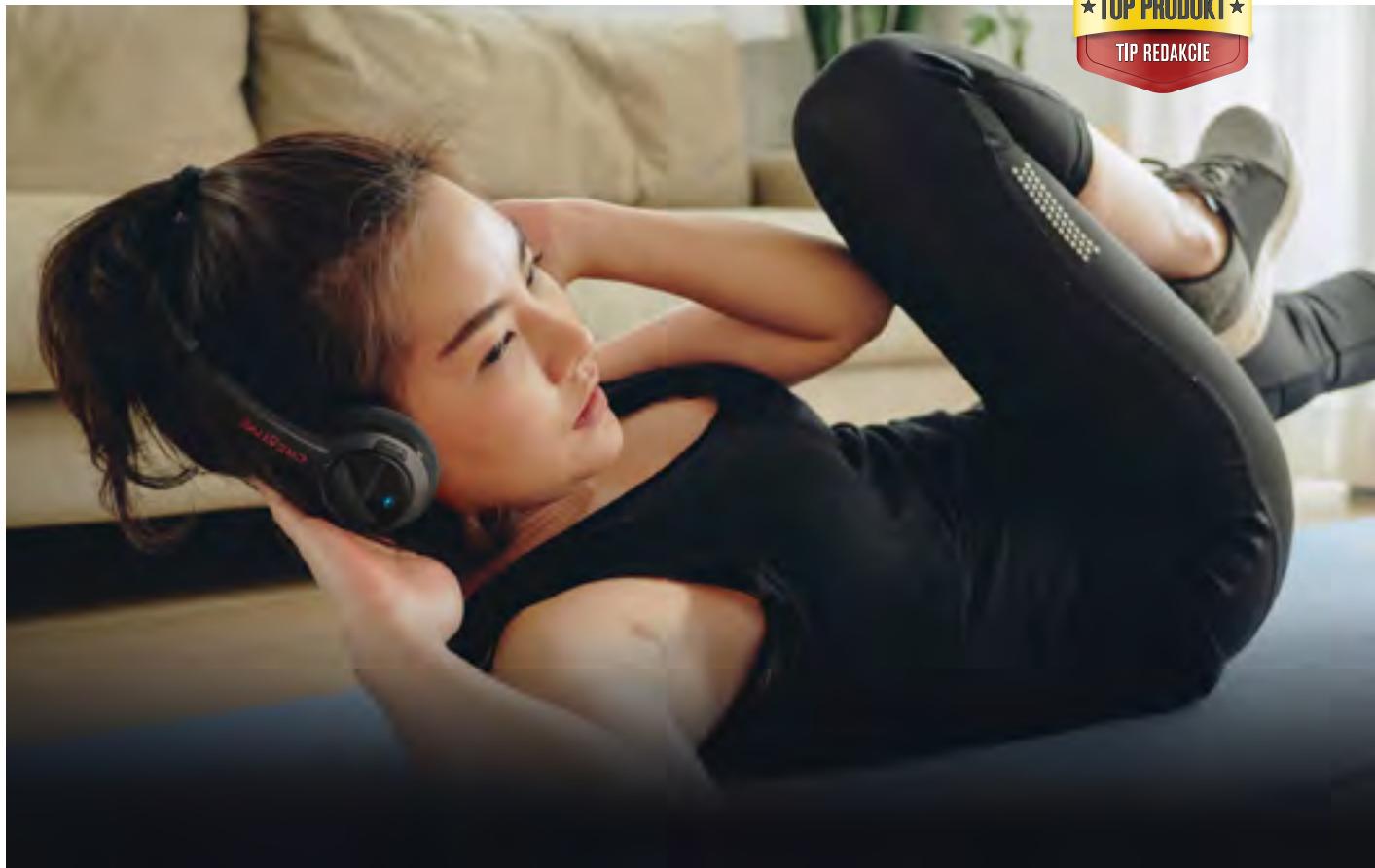
Pridajte sa ku Kávoholikom

a spoznajte cestu k zážitku z kávy



Creative SoundBlaster JAM V2

VYLEPŠENÁ VERZIA MILOVANÝCH JAMOV



Po obrovskom úspechu, ktorý zožali pôvodné slúchadlá Creative SoundBlaster Jam, prichádzia ich nástupca, JAM V2. Sú to ultral'ahké, bezdrôtové otvorené slúchadlá s Bluetooth 5.0, podporujúce kodeky aptX HD a aptX Low Latency. V čom sú ešte lepšie ako pôvodné V1tky?

Obal a jeho obsah

Obal JAMov je vlastne celkom jednoduchá papierová krabica, v ktorej sa nachádzajú v plastovom výlisku uložené slúchadlá, USB-A na USB-C kábel dlhý 115 cm, jeden pár penových krytieľ slúchadlových membrán a produktová dokumentácia.

Prvé dojmy a spracovanie

Už pri prvom vytiahovaní JAMov z plastového výlisku nás milo prekvapila ultra nízka váha slúchadiel - 84 gramov. Následne

ohmatanie plastov potvrdilo ich oddajnosť a pružnosť. Plasty sú súčasťou priemernej kvality (v tom dobrom slova zmysle), no pri produktoch za 40€ nemôže zákazník očakávať prémiové materiály. Všetko ovládanie slúchadiel sa nachádza na pravej mušli - tlačidlo ON/OFF (ktoré je zároveň aj PLAY/PAUSE), regulátory hlasitosti, BASS, malá farebná LED diódka a USB-C port, ktorý slúži aj na nabíjanie, aj ako komunikačný port v prípade drôtového používania slúchadiel. JAM V2 disponujú veľmi šikovne ukrytými duálnymi mikrofónmi. 3,5mm Jack tu však používateľ nenájde. Celkovo hodnotíme spracovanie na výborné.

Používanie

Na začiatok je nutné podotknúť, že JAM V2 sú otvorené slúchadlá, teda aj okolie dosť hlasno a zreteľne počuje to, čo práve počúva poslucháč. Na niektoré účely preto

nie sú najvhodnejšie (napr. pri počúvaní hudby počas nočnej cesty zobudíte všetkých ostatných spiacich členov posádky automobilu; používanie v preplnenej čakárni napríklad u doktora tiež nie je najlepším nápadom). Toto má však mnoho obrovských zvukových výhod oproti zatvoreným slúchadlám, preto toto nesmie používateľ' brat' ako nevýhodu, ale ako charakteristiku.

Oproti pôvodným JAMom, ktoré fungovali na Bluetooth 4.1, sa V2ky dočkali modernizácie v podobe novšieho Bluetoothu 5.0. To zabezpečuje bezproblémové a okamžité pripojenie. Počas spárovania slúchadiel so smartfónom či notebookom sme v redakcii nemali žiadny problém, prebehlo okamžite. Pre pripojenie slúchadiel k stolnému počítaču (ktoré zväčša nebývajú od základu vybavené Bluetoothom), pre čo najlepší zážitok z používania slúchadiel odporúča Creative použiť ich najnovší Bluetoothový



dongle BT-W3. Po jeho zapojení do počítača a uvedenia oboch zariadení do párovacieho módu sa slúchadlá za veľ'mi krátky čas bezproblémovo s donglom spojili. Spomínaný dongle BT-W3 obsahuje 4 rôzne kodeky, a je zaujímavé sledovať, ktorý kodek je vhodný na akú situáciu. Počas sledovania youtube videí, filmov, či hraní hier bolo najvhodnejšie používať' kodek aptX Low Latency, kritické počúvanie hudby dosiahlo najlepšie výsledky v móde aptX HD.

Slúchadlá sa však dajú pripojiť' aj cez príbalený USB kábel - tento mód má okrem toho, že počas jeho používania sa slúchadlá nabíjajú, výhodu možnosti použitia aplikácie Creative.

V nej je možné dostať' sa k rôznym pokročilým funkciám - nastavenie detegovania rozprávania, meniť' vstupný a výstupný gain (citolivost') na mikrofóne, či získanie prístupu ku grafickému ekvalizéru, ktorý používateľ'ovi môže zlepšiť' zážitok z počúvania hudby. Upozorňujeme, že tieto funkcie sú dostupné len pri káblom použití, v bezdrôtovom móde nie sú k dispozícii.

JAM V2 môžeme v redakcii priam do nebies vychváliť' v dvoch disciplínach - komfort a komunikácia.

Slúchadlá sú so svojou hmotnosťou 84 gramov natol'ko l'ahké, že ich používateľ' sotva postrehne na hlave. V Creative nepoužili žiadne polstrovanie na oblúku slúchadiel, vôbec tu ale nechýba. Aj po niekol'kohodinovom používaní sú slúchadlá vrcholne pohodlné - nevyvíjajú tlak na hlavu ani uši, nedostavuje sa pocit prehriatia uší, dokonca ani počas športových aktivít nemajú tendenciu padat', či meniť' svoje umiestnenie. Aj po

niekol'kých kilometroch behu zostanú slúchadlá nasadené presne tak, ako si ich používateľ' na začiatku nasadil.

Používanie JAMov V2 ako handsfree je ich veľ'mi silnou stránkou. Vďaka módremu použitiu duálnych mikrofónov, počas testovacích telefonátov ocenili tieto slúchadlá všetci účastníci, pričom vyzdvihovali hlavne skvelú zretel'nosť' a čistotu zvuku.

Spociatku sme si od použitých 32 mm meničov nesl'ubovali nejakú brutálnu kvalitu zvuku, realita nás však veľ'mi milo prekvapila - na svoju cenu hrajú JAMy V2 naozaj excelentne. Je súčasťou pravda, že pri najvyššej hlasitosti (kedy už sú ozaj hlasné) je už počuť' nejaké to skreslenie a šum, avšak to nie je najväčší problém týchto slúchadiel. Za ten považujeme skutočnosť', že slúchadlá obsahujú dva módy počúvania hudby - so zapnutým a vypnutým tlačidlom BASS. V móde s vypnutými basami sú sice stredy a výšky pekné a prirodzené, avšak basy tam naozaj chýbajú. Po zapnutí tlačidla BASS tento problém zmizne, a až sme sa čudovali, aké krásne hlboké basy dokážu použiťe 32mm meniče produkovať'. Tu sú už však v negatívnom zmysle ovplyvnené aj výšky a stredy - strácajú niečo zo svojej prirodzenosti. Pre lepšie pochopenie uvádzame príklad - bez zapnutého tlačidla BASS sú počas počúvania napríklad rockovej hudby gitara, spev, vokály veľ'mi pekné, no chýba "tlak" basovej gitaru a kopáku. Počas zapnutého tlačidla BASS sa chýbajúce "tlaky" krásnym spôsobom doplnia, avšak jemne "zbasovitie" aj všetko ostatné (najlepšie to počuť' na speve). Slúchadlá sme napokon najčastejšie používali so zapnutým režimom BASS, lebo sa nám tento zvuk páčil viac. Želali by sme si, aby mali tieto slúchadlá len jeden jediný mód

- kde výšky a stredy sú také, ako počas vypnutého BASS módu a basy také, ako so zapnutým BASS módom (čo by sa dalo zabezpečiť' použitím iných meničov, avšak odrazilo by sa to na cene, veľ'kosti, váhe,...).

Výrobca deklaruje výdrž na jedno nabitie okolo 22 hodín používania, nám sa však podarilo pri neustálej maximálnej hlasitosti dosiahnuť' "len" 13 hodín (no maximálnu hlasitosť' aj tak nebude poslucháč využívať' stále). Pri nižšej hlasitosti bude výdrž samozrejme ešte lepšia. Výbornou správou však je, že doslova za pár minút sa slúchadlá dokážu nabit' na takú úroveň, že je možné ich potom bezdrôtovo používať' asi d'alšie 4 hodiny.

Zhrnutie

Creative SoundBlaster JAM V2 sú vynikajúce otvorené slúchadlá na všeobecné použitie, pričom či už funkciu handsfree, počúvania hudby, pozerať filmov, či hrania hier, zvládajú naozaj výborne. Používateľ' však musí bráť' na vedomie, že sa jedná o otvorené slúchadlá, ktoré neposkytujú prakticky žiadnu izoláciu pre okolity svet, a to, čo práve počuje poslucháč, budú celkom zretel'ne počuť' aj všetci naokolo.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Creative	40€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + váha
- + vynikajúci pomer cena/výkon
- + veľ'mi dobrý mikrofón
- nemajú certifikáciu vodeodolnosti
- niekomu môže chýbať' 3.5mm jack

HODNOTENIE:



Nokia X20

ZAUJÍMAVÝ 5G SMARTFÓN, KTORÝ BY SI ZASLÚŽIL NIŽŠIU CENU



Nokia je stále legendárhou značkou, ktorá ale postupne odchádza do zabudnutia. Na jej najlepšie roky si pamäťajú už len tí starší, čo mali to šťastie byť pri začiatkoch múdrych telefónov, z ktorých sa neskôr stali smartfóny, ako ich poznáme dnes. Nokia je ale zároveň ukážkou, ako sa môže situácia rýchlo obrátiť a bývalá jednotka na trhu sa dostane do existenčných problémov. Spojenie s Microsoftom bolo pre firmu skoro likvidačné a dnes už prežíva len ako značka pod krídlami úplne iného výrobcu.

Značke Nokia sa pod vedením spoločnosti HMD Global nedarí úplne podľa predstáv, keďže za prvých šest' mesiacov tohto roka totiž dokázala predat' len dva milióny smartfónov. Za toto obdobie sa celosvetovo predalo vyše 350 miliónov smartfónov, takže za prvou päť'kou

zaostáva výrazne a v podstate patrí na úplný chvost výrobcov. Na trhu ju tak držia hlavne hlúpejšie telefóny (feature phones), o ktoré je pri zákazníkoch násobne väčší záujem. Tento problém Nokia zatiaľ nemá jednoduché riešenie, keďže jedným z hlavných problémov je obmedzená ponuka modelov.

Kým väčšina výrobcov má bohatú nižšiu a strednú triedu doplnení o viacero zaujímových, lepších a prémiových modelov pre náročnejšieho zákazníka, ponuka Nokia túto skupinu zákazníkov nemá čím oslovit'. Posledným zaujímovým modelom bola Nokia 9 PureView, ktorú firma uviedla na trh pred vyše dvoma rokmi. Nokia X20 (a jej odolná verzia XR20) je najlepšie vybaveným aktuálnym modelom v portfóliu firmy, ktorý však len t'ažko osloví náročnejšieho používateľa.

Samý plast a nudné farby

Segment nižšej strednej triedy pri smartfónoch už dávno nie je skladom nevýrazných a nepodarených smartfónov. Práve tu sa dnes dajú nájsť skvelé modely, ktoré vás vrecka nevytiahnu veľký balík peňazí a aj tak ponúknu množstvo zábavy. Množstvo z nich navyše vyzerá veľmi pekne práve vd'aka netradičným a hlavne odvážnym farebným kombináciám. S nimi začal experimentovať Huawei, po ktorom prístup k farbám zmenilo viacero výrobcov.

Nájst' tú zlatú strednú cestu nie je úplne jednoduché, keďže tu na výrobcu číha množstvo kompromisov. Od novej Nokia sme mali vysoké očakávania, predsa len sa tu pohybuje už pomerne dlho a za posledné roky mala šancu získat' množstvo skúseností. Ani rýchly pohl'ad

love it
trust it
keep it



na marketingové materiály neodhalí žiadnu zradu, ved' je to pekný veľký smartfón podporujúci mobilné siete piatej generácie s dostatkom pamäte a fotoaparátom so Zeiss optikou.

Hned', ako sa vám dostane do ruky, neprehliadnete lacno pôsobiaci plast. V skutočnosti nie je o nič horší ako to, čo ponúka konkurencia, no kvôli samotnej povrchovej úprave mu chýba to, čo vie za rovnaký peniaz dodať Huawei alebo Xiaomi. Žiadne lesklé úpravy po vzore Huawei alebo Samsung, žiadny matný a jemne drsný povrch, aký ponúka Oppo. Nepomáhajú tu ani zvolené farby, ktoré sú navyše len dve a dosť monotónne. Midnight Sun a Nordic Blue súce znejú honosne, ale v skutočnosti nie sú veľmi výrazné. Na zadnej strane nájdete štvoritý fotoaparát v kruhovej časti, podobnej tomu, čo ponúka Huawei pri svojej súčasnej špičke.

Hardvérové tlačidlá nie sú úplne typickou kombináciou, akú poznáme z tohto segmentu. Celkovo sú totiž štyri, jedno určené pre aktiváciu hlasového asistenta Google a to hlavné v sebe kombinuje snímač odtlačkov prsta. Jeho spracovanie je dosť neštastné, na dotyk nevýrazné a výhrady máme aj k jeho presnosti. K dispozícii je samozrejme možnosť zabezpečenia



pomocou PIN čísla alebo snímaním tváre, ktoré je prekvapivo použiteľné.

Výkon je dobrý, fotoaparát nás sklamal

Nokia X20 je veľký smartfón, pri ktorom hrá hlavnú úlohu displej s veľkou uhlopriečkou 6,67 palca a rozlíšením 1080 x 2400 bodov. Pri cene na hranici 400 eur sme však očakávali vyššiu kvalitu, hlavne čo sa týka použiteľnosti počas slnečných dní. Počas víkendovej prechádzky sme si nové maily pozreli, no fotenie bolo v mnohých prípadoch

takpovediac naslepo a od práce, webu či sociálnych sietí sme si museli oddýchnut'.

Displej súce chráni Gorilla Glass 5, no všetkých zvyšných parametroch za konkurenciou zaostáva. Či už je to použitá IPS technológia, obnovovacia frekvencia len 60 Hz alebo len priemerná intenzita podsvietenia. Skutočne škoda, že sa v rozpočte nenašlo miesto aspoň pre základný AMOLED, v tejto cenovej kategórii už nie je ničím výnimočným. Nevýrazná je vlastne celá hardvérová výbava, počnúc 8-jadrovým čipom

Snapdragon 480 5G, cez operačnú pamäť (v základe má 6 GB, v ponuke je aj verzia s 8 GB) až po rýchle nabíjanie s výkonom 18 W. Výsledky testov nie sú úplne zlé, nie sú ale ani ničím výnimočné a hardvér určite nie je konkurenčnou výhodou. Navyše kvôli základnej sérii čipu sa tu nájdú obmedzenia aj pri fotoaparáte.

Reakcie smartfónu by pri bežnom používaní nemali byť pomalé, čip má dostatok výkonu a operačný systém je zbavený nepotrebných aplikácií a nemala by ho spomalovať ani grafická nadstavba. Skutočnosť ale občas nie je úplne bezproblémová a aj počas nenáročného používania sme zaznamenali občasné zaváhania a spomalenia reakcií na bežné úkony. Uvidíme, či sa firme podarí tento problém odstrániť v budúcom aktualizáciách. Tie bude mimochodom smartfón dostávať pravidelne počas troch rokov.

Pri fotoaparáte na vás čaká obvyklá kombinácia dobrého hlavného 64-megapixelového snímača s priemerným zvyškom. Širokouhlý fotoaparát má rozlíšenie len 5 megapixelov a pri horších svetelných podmienkach je nepoužiteľný a ani pri tých dobrých nie je výsledok ukážkový. Pri makro fotografií sme bojovali





so zaostrením a štvrtý snímač našiel využitie len pri fotoní a priemerných portrétoch. Kvôli použitému čipu Snapdragon 480 5G je maximálna kvalita videa obmedzená na Full HD rozlíšenie pri 60 snímkach za sekundu. V dobe 4K a 8K video je toto obmedzenie vel'kou nevýhodou.

Čakali sme viac

Tým zásadným problémom testovanej Nokia je jej vysoká cena, a to myslíme samozrejme v porovnaní s konkurenciou. Ak by si za testovanú Nokia X20 pýtal výrobca aspoň o stovku menej, bolo by naše hodnotenie výrazne lepšie.

No v obchodoch si tento smartfón kúpite za 369 eur v konfigurácii so 6 GB operačnej pamäte a za skoro 400 eur, ak si ju rozšírite a d'alšie 2 GB.

Obdobné, ale zároveň výrazne krajsie modely ponúka Xiaomi, OnePlus a dokonca aj obvykle drahší Samsung, navyše s výrazne lepšími displejmi a cenou pod hranicou 300 eur. Nokia sa teda s cenou vôbec netrafila a úprimne, nedokáže konkurovať. Dôvodov pre kúpu nakoniec nie je veľ'a a Nokia X20 zrejme oslovi len verných fanúšikov značky. Možno vás

presvedčí podpora mobilných sietí piatej generácie, čistý operačný systém bez zbytočných aplikácií a s pravidelnými aktualizáciami počas troch rokov.

Fotoaparát so ZEISS optikou je sice štvoritý, no reálne využitie má len ten hlavný a zvyšok pridal výrobca zjavne len do počtu.

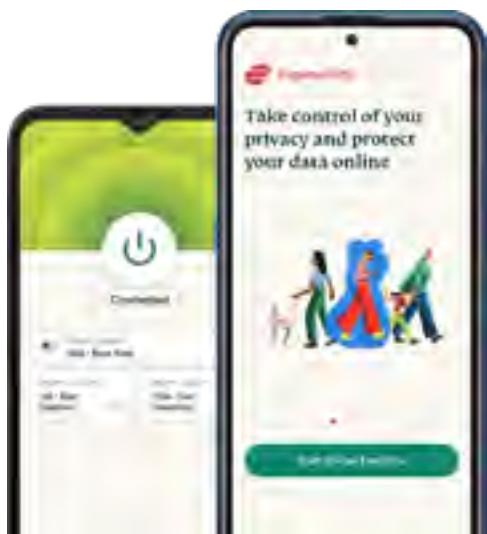
Nokia myslí na životné prostredie, v balení nenajdete nabíjačku a zbytočné slúchadlá, ale oveľa užitočnejší obal,

ktorý je plne kompostovateľný. Nabudúce poprosíme k životnému prostrediu aj zhovievavejšie balenie.

Predaje smartfónov sa Nokia veľmi nedaria, zjavne aj to je dôvodom, prečo sme v jej ponuke už dlho nevideli poriadny a zaujímavý model.

Pritom v strednej triede to firme istú chvíľu išlo veľmi dobre, no teraz je ponuka mzdá a v zástupe početnej konkurencie sa l'ahko stratí. Nokia X20 nie je zlý smartfón a so správnou cenou mohol byť pokojne predajným hitom. Len to sa nestane, pokiaľ pri ňom neuvidíme cenovku pohybujúcu sa okolo hranice 200 eur.

Matúš Paculík



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:	Cena s DPH:
HMD Global	369€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + veľký displej
- + pekný dizajn
- + čistý operačný systém
- + výdrž batérie
- vysoká cena
- slabšia výbava
- IPS displej
- len Full HD video

HODNOTENIE:



Genesis Thor 401 RGB

SKVELÁ NA PAPIERI AJ OBRÁZKOV, ALE...



S klávesnicami od spoločnosti Genesis som si toho už cosi prežil. Niektoré kúsky sa u mňa zastavili len na pár týždňov, kým som ich stihol otestovať, iné si u mňa našli stále miesto a nedám na ne dopustiť, ako napríklad na model RX85 RGB, ktorý som vďaka Kailh Brown spínačom vylepšeným o tlmiace podložky mohol používať denne na pracovisku bez toho, aby ma šli kolegovia zaškrtiť. Preto som sa viac ako potešíl, keď som dostal možnosť odskúsať papierovo a dizajnovovo vel'mi zaujímavý kúsok menom Thor 401 RGB.

Klávesnice značky Genesis pre mňa osobne predstavujú jednoduchú a najmä cenovo dostupnú možnosť, ako sa dostat' ku mechanickej klávesnici a pritom od nej očakávať ešte aj niečo navyše. Samozrejme, dostupné sú aj naozaj lacné Genesis modely, ktoré okrem mechanických spínačov (najčastejšie Kailh Brown) a základného podsvietenia

neponúkajú už nič. Avšak keď si človek priplatí pár eur navyše, môže očakávať už aj RGB podsvietenie, jednoduché ovládanie multimédií, či ovládanie zvuku priamo na klávesnici. Model Thor 401 RGB okamžite zaujme mierne odlišným dizajnom kláves, ktoré v jeho prípade nesiahajú až po spodok spínaču, ale sú asi o polovicu kratšie, vďaka čomu získava naozaj moderný vzhľad. Ide však len o formu bez funkcie, alebo z brán Genesis vyšla ďalšia šikovná a dizajnovovo ladná chut'ovka, ktorú sa nebudem hanbit' odporúčať aj blízkemu okoliu? To som sa podujal zist'ovať

výmenou mojej overenej a osvedčenej, hoci jednoduchejšej, klávesnice Func KB-460 so spínačmi CherryMX Blue za tento kúsok.

Obal a jeho obsah

Balenia Genesis produktov sa v posledných rokoch stali viac uniformnými, to znamená prevažne sivú/striebornú krabici s

červenými prvkami, dizajnom samotného produkta na jednej či viacerých stranach a bližšími informáciami strategicky rozmiestnenými po obale. Na prednej strane sa nachádza informácia o použití spínačov. Rovnako ako pri modeli RX85 by som uvítal trošku väčšiu úpravnosť uvedením, že ide o Kailh spínače a nie o prestížnejšie kúsky od spoločnosti Cherry, nakol'ko je ich výzor takmer totožný. Ale aj Kailh spínače si už stihli vybudovať v celku veľkú základňu fanúšikov a v cenovej kategórii, v akej sa Thor 401 RGB nachádza, by málko hladal Cherry spínače.

A opäť, to, že ide o Kailh spínače, je uvedené v celku veľkým písmom na zadnej strane, čiže tento marketingový täh nemožno brati ako úmyselné zavádzanie zákazníkov. Klávesnica je v obale bezpečne uložená a pri preprave ju na svojom mieste držia nárazníky z mäkkej peny, vďaka čomu sa netreba báť menej opatrých kuriérov,



či prenosu. Vnútri sa okrem samotnej klávesnice nachádza používateľ'ská príručka a odnímateľ'ná opierka rúk, ktorá sa prichytáva magneticky.

Prvé dojmy a spracovanie

Telo klávesnice sa skladá z dvoch hlavných materiálov. Spodná časť', opierka a klávesy sú z plastu, ale vrchná časť' je z hliníka, čo klávesnici pridáva na kvalitnom pocite. Celková váha klávesnice sa mi sice nezdala dostatočná, teda bola menšia, než na aké som zvyknutý z prémiovejších kúskoch, no kvalitné gumené nožičky zabránia nechceným pohybom aj na klzkejších stoloch. Klávesy sú vyrábané, ako to už pri podsvietených kúskoch býva, systémom doubleshot injection, čo znamená, že sa z nich nikdy neolúpu nápisy, nakol'ko tie sú z priehl'adného plastu zapusteného do čierneho tela kláves. Ku klávesnici je dodávaná aj spomínaná odpojiteľ'ná opierka na dlane, no uvítal by som pri nej bud' silnejšie magnety, alebo mechanicky riešenie prichytávanie, nakol'ko sa mi najmä pri hraní niekol'kokrát od klávesnice odpojila.



Vizuál, materiál a rozvrhnutie

Rozvrhnutie klávesnice je viac-menej tradičné, takže od nej môžete očakávať 104 kláves plus trojicu multimediálnych/profilových tlačidiel a otáčateľ'ný +



klikateľ'ný gombík na ovládanie hlasitosti a nastavovanie režimov podsvietenia. Menšou nepríjemnosťou je jedno-riadkový Enter, na čo si bude množstvo l'udí musieť zvykat'. Inak sa na klávesnici nachádzajú všetky dôležité tlačidlá ako Win, FN, či tlačidlo fungujúce ako pravý klik myšou a umiestnené sú na už tradičných miestach.

Kvitujem zakomponovanie funkcionality, ktorá pri stlačení tlačidla FN rozsvieti iba tie tlačidlá, ktoré bonusovými funkciami aj disponujú. Klávesnica ponúka výškovú nastaviteľ'nosť, ktorá v spojení s pripojiteľ'nou opierkou na ruky určite pomôže pri dlhých hodinách hrania.

Vďaka použitiu hliníka na vrchnej strane sa tiež príliš neprehýba a mala by odolať aj agresívnejším hráčom, hoci po nej určite neodporúčam v zlosti búchat'.

Softvér

Softvér ku tejto klávesnici je jednoducho stiahnutel'ný z produktovej stránky výrobcu a poteší tým, že nefunguje len na ovládanie podsvietenia, ale poslúži aj ako makro manažér.

Nastavíť podsvietenie je samozrejme možné aj bez softvéru, no cez softvér je to ovel'a jednoduchšie. Hoci mu je samozrejme možné vytknúť viacero vecí. Ako prvou začнем vel'kosťou samotného programu, na ktorý som musel naozaj zmúriť'.

Nie som si istý, či bol tento problém spôsobený 4K monitorom, ale ponúkam' v dnešnej dobe softvér bez možnosti roztahnutia/zväčšenia mi príde mierne nemilé. V samotnom softvéri je už potom ale možné nastaviť mód podsvietenia,

od konštantného svietenia, či dýchania, cez rainbow circle až po Neon či Prismo. Možné je tiež vytvoriť si "Custom mode", kde je možné vysvetliť žiadane tlačidlá jednou farbou a iné druhou. Osobne mi však chýba možnosť nastaviť podsvietenie akoukol'vek farbou na akékol'vek tlačidlá. Dvojfarebný mód bol to, čo som si nakoniec ku hraniu vybral, s celou klávesnicou v bielej farbe, len so šípkami a WASD v červenej. Kebyže však mám na výber d'alšie farby, určite ich využijem.

Postrehy z používania

Čo som o Thor 401 napísal v predošlých riadkoch, je všetko objektívnym faktom, no teraz sa idem na samotnú klávesnicu pozrieť zo subjektívnejšieho pohľadu. Thor 401 RGB vyzerá na fotkách, a aj len tak sediac na stole, naozaj efektne. Pri bližšom pohľade a po používaní sa však začínajú ukazovať viaceré chybčíky krásy. Začнем asi samotnými klávesami.

Tým, že sú skrátené, sice vyzerajú dobre, no pri pohľade z boku a najmä zozadu presvitajú LED diódy, ktorími sú klávesy podsvietené. Nehovoriac o tom, že kratšie keycapy sa mi pri používaní zdali mierne nestabilnejšie a ovel'a častejšie som pri písaní (aj tejto recenzie) urobil chybu a stlačil inú klávesu. Tiež som ešte stále neprišiel na chut' použitému písmu na klávesach, ktoré sa snaží tváriť moderne, no na viacerých klávesach je akoby tenšie a na iných hrubšie. Pri tejto klávesnici boli problémové napríklad tlačidlo "SHIFT", "E" alebo "ALT".

Avšak najväčší problém pri kratších klávesoch tkvie v samotnom podsvietení. Ked' tlačidlá prekrývajú celý spínač aj s LED diódou, je svetlo koncentrované priamo



do priehľadnej časti klávesy. Pri Thor 401 RGB je však podsvietenie najviditeľnejšie pomedzi klávesy a len malá časť sa ho dostáva ku znaku, ktorý by mal byť viditeľný. A ako bonus, multimediálne skratky na pozících F1 až F12 a d'alších sú na klávesách iba vytlačené a nie podsvietené, takže pokial' som v noci nemal na obrazovke niečo naozaj jasné, som mohol maximálne tak hádat'. Dost' bolo však stážovania sa na klávesy, musím sa postažovať aj na podsvietenie niečoho iného. Tu zase prichádza na rad mierne iritujúce rozhodnutie spoločnosti Genesis umiestniť indikátory Caps, Num a WIN-locku na naozaj viditeľné miesto, vedľa šípok, a spraviť ich také jasné a podsvietené len jednou farbou, že pokial' som nemal celú klávesnicu nastavenú na červeno, nesmierne ma vyrušovali. Podobný problém som riešil aj s klávesnicou RX85, kde som ho odstránil za pomoci lepiacej pásky, no nevediel', či mám zapnutý Winlock či Capslock, nie je úplne košér. Čo ma však z dlhodobejšieho hľadiska iritovalo na tejto klávesnici

asi najviac, bol otočný gombík v pravej vrchnej časti. Možnosť ovládať hlasitosť či prepínat medzi módmi podsvietenia otáčaním jedného "čudlíku" je naozaj skvelá. Ale, prečo v Genesis do tohto tlačidla zakomponovali dúhové RGB podsvietenie, ktoré nie je možné vypnúť, alebo ho aspoň zmeniť? Je niečo horšie, ako mat' pekne vysvetnenú klávesnicu, ktorú však špatný jedno tlačidlo v inej farbe, ktoré navýše v móde prepínania RGB "dýcha"? Kebyže som navyknutý mat' na klávesnici výbuch jednorôžcov, tak mi možno tento gombík neprekážal, ale ako osoba navyknutá na jednu, dve, maximálne tri farby podsvietenia, je pre mňa práve tento nedostatok deal breaker.

Zhrnutie

Genesis Thor 401 RGB nie je zlý produkt. Obstojné spínače, možnosti podsvietenia, naozaj skvelý dizajn a bonusová funkcia by z neho urobili pri cene menej ako 60 eur úplný šláger. Problémom však je, že forma predbehla funkcia funkcia a viacero riešení je na tejto klávesnici nedotiahnutých. Samozrejme, Thor 401 RGB si určite nájde aj svojich fanúšikov, avšak pokial' ste fanúšikom uniformného vzhľadu, reálnej ergonomie a nemáte chut' si produkty ešte upravovať, aby boli príjemné aj na dlhodobé používanie, potom sa treba pozrieť inam.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	60€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + moderný dizajn
- + skvelá cena
- + obстоjné klávesy
- jednoriadkový Enter
- silno svietiace červené indikátory spínače
- slabší softvér

HODNOTENIE:



Oppo Reno5 5G

PEKNÝ 5G SMARTFÓN, KTORÝ NABIJETE ZA MENEJ AKO 40 MINÚT



Počuli ste už o značke Oppo? Ak nie, nevadí. I ked' na náš trh so smartfónmi totiž prišla až toto leto, nie je úplným nováčikom v hre. Vo svojej rodnej Číne sa jej už rovných päť rokov darí byť najväčším výrobcom a má 40-tisíc zamestnancov. Skúsenosť má teda dostať, stačí sa pozrieť na jej bohatú históriaou v podobe desiatok a desiatok predávaných modelov.

Občas sa jej dokonca podarilo umiestniť sa v prvej päťke najväčších výrobcov smartfónov na svete. Na Slovensku ste si jej výrobky zatiaľ mohli kúpiť dovezené len neoficiálou cestou, čo sa zmenilo až toto leto. Prvým z oficiálne dovážaných smartfónov je model Oppo Reno5 5G (na iných trhoch známy aj pod názvom Oppo Find X3 Lite), ktorý má pomerne silné predpoklady na úspech, či už z pohľadu podareného dizajnu, podpory mobilných sietí piatej generácie, dobrého výkonu, či extrémne rýchleho nabíjania.

Krásna modrá

Vo svete obrovských smartfónov je príjemné po dlhej dobe v rukách držať opäť jeden aspoň trochu kompaktejší. Modely s displejmi atakujúcimi 7-palcovú hranicu

sú sice skvelými spoločníkmi pre zábavu, no pre bežné použitie by zákazníkom stačili aj menšie modely. Aj preto je Oppo Reno5 5G so svojím 6,43-palcovým displejom tým menším v celej ponuke a





dobre poukazuje na vývoj trhu, ktorý z malých tabletov spravil bežné smartfóny.

V ruke sa drží veľmi príjemne, za čo môže nielen malá hrúbka (7,9 mm) a hmotnosť (iba 172 g), ale aj špeciálny povrch zadnej strany.

Namiesto oblúbeného, avšak nie úplne vhodného lesklého povrchu, je celá zadná strana potiahnutá jemne drsným povrhom. Nezanecháva na sebe odtlačky a smartfón sa vám tak nebude šmykať ani v mokrých rukách. Pri používaní v jednej ruke bez problémov ovládnete skoro dve tretiny obrazovky.

Odomykanie zariadenie pokojne nechajte na vašu tvár, je to bezproblémové a rýchle riešenie, ktoré samozrejme môžete nahradit d'alšou z klasických metód ako je odomykanie PIN kódom, alebo odtlačkom prsta. Snímač odtlačkov je umiestnený v displeji, presnejšie v jeho spodnej časti.

Odomykanie snímačom je veľmi rýchle a presné, avšak ocenili by sme, ak by bol viac vzdialený od spodného okraja displeja. Pomocou tváre sa dá odomknúť telefón dobre aj v noci, smartfón si dopomáha svetlom z displeja.

Hardvérové tlačidlá nájdete na zariadení iba tri, avšak čakali by sme aj štvrté, využiteľné napríklad pre hlasového asistenta Google. Jeho funkciu naštastie zastúpi tlačidlo vypnutia, ktoré treba podržať pol sekundy pre aktiváciu asistenta. Toto je prvý príklad širokých možností úprav správania a vzhladu smartfónu, o ktorých si povieme ďalej v recenzii. Majiteľov kvalitných kábelových slúchadiel poteší analógový konektor, najväčšie prekvapenie však

skrýva USB C konektor, či presnejšie použitý systém nabíjania.

Od dnešných smartfónov totiž očakávame bezproblémové fungovanie minimálne počas celého dňa a je len zbožným želaním, aby sme nabíjačku nemuseli hľadať úplne každý deň. No kapacity batérií a energetická náročnosť nových čipov stále nastačia na niekol'kodňové odpútania sa od nabíjania. Čiastočným riešením tohto problému je rýchle nabíjanie, pri ktorom nestrávite dve hodiny čakaním. Vďaka dodávanej 65 wattovej nabíjačke vám pri Oppo Reno5 5G bude stačiť necelých 40 minút na plné nabitie batérie. Tá má kapacitu 4300 mAh, čo je dostatočná hodnota pre celodenné používanie.

Výkon bez obmedzovania

Oppo Reno5 5G môžeme zaradiť do oblúbeného segmentu strednej triedy smartfónov, čomu zodpovedá jeho cena a aj hardvérová výbava. Použitý Snapdragon 765G 5G je aktuálne oblúbený čip pri cenovo dostupných smartfónoch, ktoré chcú zákazníkovi ponúknut' čo najviac zábavy pri normálnej cene. Tento čip má procesorové jadrá rozdelené do dvoch častí, jednu so šiestimi energeticky efektívnymi jadrami a druhú s dvojicou výkonných jadier, ktorá pracuje na rôznych frekvenciach, čo využijete hlavne pri náročných úlohach a hrách.

Grafická časť Adreno 620 má v porovnaní s verziou čipu Snapdragon 765 mierne vyšší výkon a podporuje aj niektoré doplnkové funkcie. Táto drobná úprava je zameraná práve na hráčov. Modem pre mobilné siete piatej generácie s označením X52 je integrovaný priamo v čipe, pričom nechýba ani rýchla Wi-Fi a



moderný Bluetooth vo verzii 5.1 s aptX HD pre vyššiu kvalitu prenášaného zvuku.

Zvyšná hardvérová výbava je adekvátna súčasnej dobe, presnejšie s 8 GB operačnej pamäte a dátovým úložiskom s kapacitou 128 GB. Miesto pre pamäťovú kartu tu však nenajdete, takže si budete musieť vystačiť s tým, čo smartfón ponúka v základe. Táto kombinácia je aktuálne najrozšírenejšia a plne postačuje nielen pre náročnejšieho používateľa, ale aj pre aktívneho hráča moderných a graficky náročnejších hier.

Jedným z najväčších lákadiel smartfónu je okrem extrémne rýchleho nabíjania použitý 6,43-palcový Super AMOLED displej. Má vynikajúce farby, dostatočne jemné rozlíšenie 1080 x 2400 bodov a 90 Hz obnovovaciu frekvenciu. Vďaka nej je pohyb v používateľskom rozhraní omnoho príjemnejší, rovnako vynikajúce je prezeranie webových stránok, či sociálnych sietí.

Pri štvoritom fotoaparáte máme trochu zmiešané pocity. Na jednej strane sú veľmi dobré fotografie z hlavného snímača a na strane druhej je tu zvyšná trojica s otáznym využitím, teda možno s výnimkou toho širokouhlého. Tretí,

určený pre makro, má malé rozlíšenie (2 Mpx) pre použiteľný výsledok a štvrtý snímač je len doplnkový, keďže zistíuje hĺbku objektov vo fotenej scéne. Namesto tejto dvojice by sme boli viac vdľační za aspoň dvojnásobné optické priblženie.

Kvalita videa za fotografiami nezaostáva, no cítiť absenciu optickej stabilizácie obrazu a niekomu môže vadiť pri 4K rozlíšení záznam len pri 30 snímkach za sekundu. Samotná kvalita fotografií nás príjemne prekvapila, je plná detailov, verných farieb a dobré výsledky sme mali aj pri kontrastných scénach. Nočná

fotografia nie je sklamaním, práve naopak. S týmto smartfónom môžete pokojne brádiť nočné ulice na dovolenke.

Systém si prispôsobíte

Hľadáte úplne čistý systém bez doplnkových funkcií? Tak to nie ste na správnom mieste. Oppo svoj smartfón dodáva s Androidom vo verzii 11, doplneným o masívnu funkčnú a grafickú nadstavbu ColorOS, s ktorou sa budete zoznamovať pravdepodobne niekol'ko dní. Nie preto, že by bola neprehľadná a plná zbytočností, práve naopak. Grafické úpravy sú súčasťou niektorých častiach dosť výrazné, no zároveň nepôsobia prvoplánovo a snažia sa byť užitočné. Zbytočných aplikácií nie je veľa, ale úprimne, nemuseli byť žiadne. Hned po spustení nájdete na ploche kompletnú ponuku od Amazonu, Netflix, Twitter, či Booking.

Prítomnosť vlastných aplikácií je vždy otázna, pre zbehlejších používateľov ale väčšinou zbytočná. Nám sa páčilo počasie s peknými grafickými efektami, naopak pre mnohých môžu byť zbytočné multimediálne aplikácie na prehrávanie hudby a videa s výnimkou O relax. V dobe YouTube a množstva streamovacích služieb je to čoraz menej využívaný doplnok.

Spomínaná relaxačná aplikácia O relax má v ponuke množstvo rôznych zvukov, niektoré dokonca prehráva s využitím technológie Dolby Atmos. Môžete si vysklaďať aj svoj vlastný upokojujúci zvuk, napríklad z vŕzgania podlahy, šumu vetra a dažďa s bleskami. Chcete si len tak oddýchnuť, alebo nedokážete zaspáť pri úplnom tichu? Tu si každý nájde nejaký druh zvuku, ktorý mu pomôže s relaxom počas celého dňa.

Prispôsobenie vzhľadu samotného systému je bohaté na možnosti a neobmedzuje vás len na pár základných volieb. Môžete si meniť celé motívy, k dispozícii je viacero krásnych dynamických pozadí a pri ikonách sa môžete dosýta



vyhrat'. Jednoducho zmeníte ich tvar, vel'kost' aj grafiku, či názov aplikácie.

Chceli by ste vlastné farby v celom rozhraní? Systém vám ich umožňuje zmeniť podľa potreby, rovnako aj tvar ikon v paneli oznamení a po vzore Samsungu si môžete aktivovať funkciu oznamenia prijatej správy svetelným efektom plynúcim po okraji obrazovky. Nechýba ani funkcia vždy zapnutého displeja, s možnosťou výberu zobrazenia hodín, grafického efektu a času, počas ktorého bude displej aktívny. Uvidíte na ňom aj ikony všetkých aplikácií s novými oznameniami.

Aplikáciu pre fotoaparát nechýba žiadna dôležitá funkcia, vrátane profesionálneho režimu. Ten vám dovolí nastaviť niekol'ko pokročilých funkcií, ako je ISO, rýchlosť uzávierky, vyváženie bielej, kompenzácia expozície a dokonca je tu aj manuálne zaostrovanie. Ponúknuté možnosti sú široké, aj náročnejší fotograf by mohol byť spokojný. Aj Oppo sa snaží využiť umelú inteligenciu pri fotoní a zázname videa, pričom sa mu to darí obzvlášť dobre. Výsledok je vo väčšine prípadov veľ'mi dobrý, a hoci ani tu umelá inteligencia nedokáže zázraky, tak výsledok častokrát nepotrebuje žiadne dodatočné úpravy.

Skvelý nováčik

Oppo je na Slovenskom trhu oficiálne novou značkou, ktorá sa nechce zaradíť k tým cenovo lacným a určite nechce byť len d'alším Číňanom. Nie je to teda druhá Motorola či TCL, má ambície zapadnúť do skupiny k Samsungu, Apple a Huawei, aj keď zatiaľ je skôr na polceste



od Xiaomi k spomínanej trojici. Oppo Reno5 5G má všetky predpoklady, aby bol oficiálne prvým a zároveň úspešným modelom na našom trhu. Nie je veľ'mi drahý, s cenou pod hranicou 500 eur je dostupný pre každého, kto hľadá dobrý a pekný 5G smartfón, no zároveň nemá rozpočet na tie najdrahšie modely.

Výžadujete od svojho smartfónu pekný a optimálne aj aspoň trochu nevšedný dizajn? Oppo vám ho ponúkne aj s netradičnou povrchovou úpravou a pridá k tomu malú

hmotnosť a batériu, ktorú nabijete za menej ako 40 minút. Potrebujete vysoký výkon? Oppo súčasťou nie je rekordér, no stále bez problémov zvládne moderné hry, multimédiá a reakcie systému vás obmedzovať určite nebudú. Kombináciu dostatočne výkonného čipu Snapdragon 765G a 8 GB operačnej pamäte je presne to, čo by sme čakali pri dobrom smartfóne.

Navýše má vynikajúci OLED displej s 90 Hz obnovovacou frekvenciou, jeho fotoaparát robí veľ'mi dobré fotografie nielen pri dostatočných svetelných podmienkach, svoje využitie nájde aj pri nočných potulkách mestom.

Najväčšou konkurenciou pre Oppo je stále Xiaomi, práve kvôli bohatej ponuke a veľ'mi dobrému pomery ceny k výkonu. Uvidíme, ako sa bude firme darí na našom trhu, keďže sa nespolieha len na predajne, ale tento smartfón nájdete aj v ponuke mobilných operátorov.

Matúš Paculík



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Oppo	449€

PLUSY A MÍNUSY:

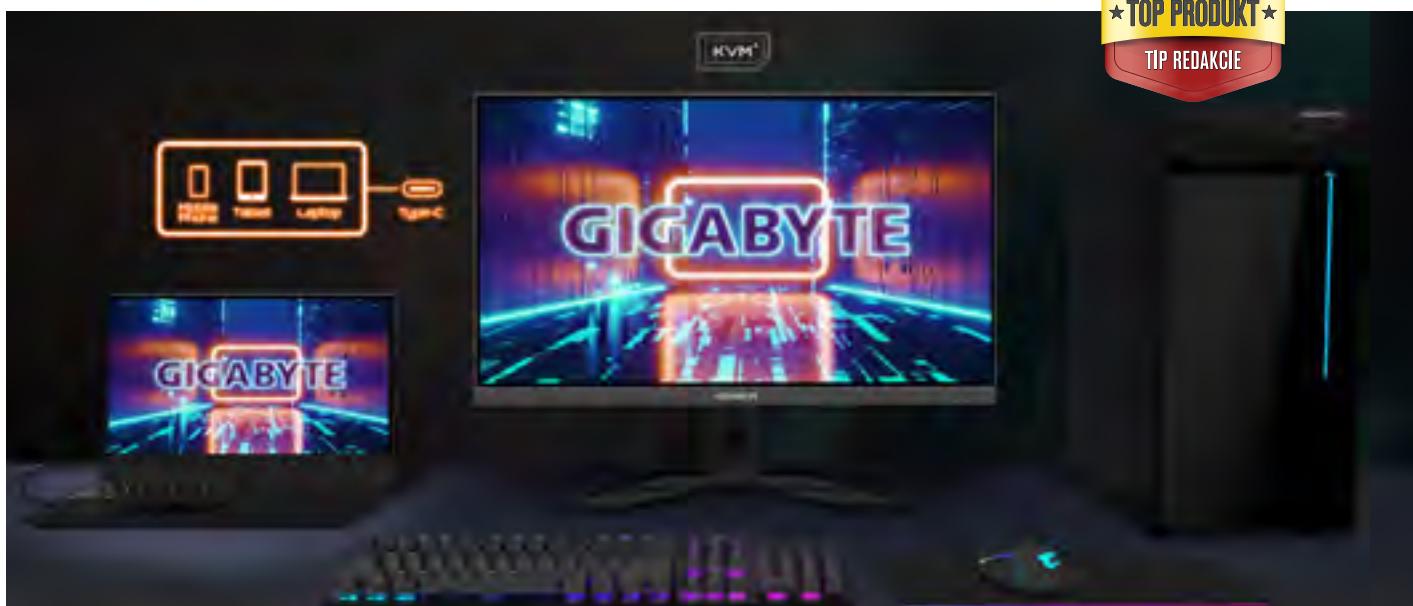
- + pekný dizajn
- + príjemný výkon
- + dobrý hlavný fotoaparát
- fotoaparát bez optického priblíženia

HODNOTENIE:



Gigabyte M28U

PRVÝ (DRUHÝ) HERNÝ MONITOR SO ZABUDOVANÝM KVM PREPÍNAČOM



Nie je to tak dôvno, čo sa nám do redakcie dostal nadmieru zaujímavý monitor od spoločnosti Gigabyte. Zaujímavý nie len parametrami ako je 32-palcová obrazovka, 2K rozlíšenie či obnovovacia frekvencia 165 Hz, ale aj KVM funkcionality, vďaka ktorej bolo jednoduché používať ho nielen s desktopom, ale po pripojení cez USB-C aj s notebookom. Gigabytu očividne nestačilo uviesť na trh len jeden takýto model, predstavili aj model s menšou uhlopriečkou, no s o to väčším rozlíšením. Gigabyte M28U je teda už druhý herný monitor s KVM prepínačom a ja som sa bez váhania pustil do testovania a

odhalenia, v čom všetkom sa od svojho väčšieho, no pritom lacnejšieho brata liší.

Tradícia nepustí, a preto opäť raz na úvod recenzie spomeniem, že aj ten, kto sa hoci len okrajovo zaujímal o monitory, bude vedieť zo samotného názvu M28U uhádnuť základné parametre tohto monitora.

Prvý písmenko, teda M, odkazuje na segment produktu, ktorým je Mainstream. Číslo 28 je logicky uhlopriečka a písmenko U na konci znamená Ultra-HD, teda 4K rozlíšenie. Toto sú však len tie najpodstatnejšie parametre a Gigabyte

M28U disponuje aj radom ďalších, len o čosi menej dôležitých funkcií a možností.

Obal a jeho obsah

Na začiatok mám pre vás otázku: Komu už niekedy domov dorazil dlho očakávaný monitor alebo televízor, no hned' pri prvom použití ste na ňom našli len pavúka rozpitého „atramentu“? Mne sa táto situácia stala len nedávno, naštastie však nie s týmto monitorm. Napriek svojim väčším rozmerom sú monitory a televízory jednými z najkrehkejších počítačových komponentov. Preto ich treba pri prenášaní z obchodu alebo priamo z výroby dostatočne chrániť. Je fajn vidieť, že na to Gigabyte stále myslia. Krabica, v ktorej sa 28-palcový monitor ukrýval, ma privítala tradičným sendvičom z polystyrénu, v ktorom bol bezpečne uložený monitor, spodná časť podstavca aj hlavný mechanizmus stojana. V balení sa ešte nachádzajú aj všetky potrebné káble (USB pre USB HUB, DisplayPort, HDMI) a napájací kábel pre interný adaptér.

Základná funkcialita a konektivita

Po stránke ergonomie ponúka M28U takmer totožnú funkcialitu, ako už testovaný model M32Q. To znamená až 130 mm





výškovú nastaviteľnosť a náklon -5° až +20°, nanešťastie absentuje možnosť otáčania na stojane a v závislosti od daných rozmerov nie je dostupná ani možnosť otáčať monitor vertikálne. Kto by túto funkcia potreboval ju však môže získať vďaka podpore štandardného VESA 100*100 mm uchytenia.

Pokiaľ ide o pripojiteľnosť, na spodnej strane sa nachádza 3,5 mm combo audio jack, dva HDMI 2.0 porty, Display port 1.4 (DSC), hrubé USB 3.0 na prepojenie s počítačom, trojicu USB 3.0 na pripojenie periférií a rovnako ako na M32Q aj USB-C konektor, ktorý vďaka zabudovanému KVM prepínaču obslúži aj druhé zariadenie, napríklad laptop či ďalší počítač. K hrubému USB na prepojenie s počítačom poznamenám, že vďaka nemu získajú používateľia nielen funkcia USB HUBU, ale vďaka aplikácii OSD Sidekick je na monitor možné nainštalovať nový firmvér a nastaviť si monitor podľa svojich predstáv bez nutnosti ovládať ho malým joystickom na zadnej strane. Nie že by joystick nebol natol'ko postačujúci ako v prípade predošlých Gigabyte a Aorus monitoroch, avšak s myškou to ide vždy jednoduchšie a rýchlejšie. Opäť raz ma však mierne iritovala absencia možnosti vypnúť LED indikátor nachádzajúci sa v pravej spodnej časti monitora, a to tak cez OSD Sidekick, ako aj priamo cez monitor. Naštastie však v tomto prípade nie je použitý indikátor príliš výrazný, takže som sa nemusel uchýľovať k jeho prelepovaniu lepiacou páskou.

Parametre a funkcia

Parametre monitoru M28U oslovia nielen náročných hráčov, ale možno aj tvorcov obsahu. S 28-palcovým panelom vyrobeným na SS IPS (Super Speed In Plane Switching) technológií, ktorá poskytuje naozaj skvelé farby, UHD – teda 4K rozlíšenie (3840 x 2160 pixelov), 1 ms GTG (Grey To Grey)/2 ms MPRT (Moving Picture Response Time) odozvu, obnovovaci frekvenciu 144 Hz (120 Hz pre konzoly) a podporou AMD FreeSync Premium, odškrává asi všetky polička, ktoré by mohli aj náročnejší hráči pri výbere zohľadňovať.

Prirodne otestovať 4K monitor s obnovovacou frekvenciou je aj na moderné karty stále celkom dost, preto som bol rád, že som ho mohol testovať zároveň s grafickou kartou RTX 3080 Ti. 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 3 00 cd/m², čo nikoho, kto pravé HDR zažil, nenadchne, avšak pre bežné aj náročnejšie hranie úplne postačí.

Softvér a bonusová funkcia

Bonusový softvér s názvom OSD Sidekick som pri tomto monitore už preberal v jednom z predošlých odsekov. Možnosť

ovládať nastavenia monitora aj priamo z Windowsu však nie je jediným bonusom, ktorý Gigabyte M28U ponúka. Výpočet všetkej bonusovej a na hráčov zameranej funkcia 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 niekoľko najzaujímavejších. Hráči, ktorí často hrajú FPS hry s absenciou crosshair, uvítajú možnosť vypnúť si ho priamo cez monitor a bez toho, aby to bolo akokoľvek zrejmé počas hrania. Znamená to teda koniec lepeniu samolepiek či používania fixiek. Monitor tiež ponúka rad funkcií pod programovateľnými Hot Key, čo znamená jednoduché zmeny nastavenia aj priamo v hrách alebo za použitia programov. Tá najzaujímavejšia funkcia však nesie meno KVM+ a ponúka rozšírenú funkciu pre majiteľov dvoch počítačov či počítača a notebooku. Vďaka nej je možné pripojiť perifériu z jedného zariadenia cez USB HUB na monitore a druhé zariadenie pripojiť cez USB-C konektor a jedným tlačidlom tak prepínat medzi ovládaním tohto ktorého zariadenia. V spojení s Picture in Picture a Picture by Picture funkciou sa z jedného Gigabyte M32Q monitory stane multitasking stanica, ktorú si zamilujú všetci lúdia, ktorí v dnešnej dobe pracujú z domu, no chčú si popri práci pozrieť alebo zahrať aj súkromný content.

Zhrnutie

28-palcový 4K monitor je možné zohnať aj za 200 eur. Ale len s TN panelom. Kvalitné 28-palcové 4K monitory s IPS panelmi sa už pohybujú od 300-400 eur. Prečo potom stojí Gigabyte M28U viac ako 700 eur a prečo sa jeho kúpa aj pri tejto cene oplatí? Odpoved' sa ukáva v písmenkach SS (Super Speed, nie žiadna odvolávka na nacistické Nemecko) a obnovovacej frekvencii 144 Hertzov. Ked' som rýchlo prebehol dostupné kúsky na slovenskom trhu, je Gigabyte M28U s týmito parametrami cenovo najdostupnejší. Nehovoriac o tom, že ešte ako bonus ponúka aj veľmi použiteľný KVM prepínač.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	730€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Obnovovacia frekvencia 144 Hz s 4K rozlíšením
- + KVM+ funkcia
- + 1 ms odozva
- nič

HODNOTENIE:



TCL20L

NIŽŠIA STREDNÁ TRIEDA Z ČÍNY, KTORÁ MÁ AMBÍCIU STAŤ SA BESTSELLEROM



TCL 20L je súčasťou série TCL 20, ktorú tvoria telefóny TCL 20SE, TLC 20 PRO 5G a práve recenzovaný model TCL 20L, tvoriaci stred ponuky.

Rad TCL 20 ponúka prémiovu výzerajúci smartfón s dobrou funkcionálitou a rozumnými cenami. Telefón sa dodáva v 2 farbách - Eclipse Black a Luna Blue. Do redakcie bola zaslaná čierna verzia telefónu a musíme povedať, že telefón výzerá veľmi dobre, dizajn je uhladený a čistý, problémom sú ale tradične vaše odtlačky prstov, ktoré sa na zariadení objavia okamžite.

Dizajn

Rovnako ako TCL 20 Pro 5G je aj 20L dosť veľký a na manipuláciu trocha

problematický, najmä pre l'udí s menšími rukami, nuž ale taký je dnešný trend, telefóny nám neustále rastú. Telefón je dodávaný so 6,67-palcovým dotykovým displejom s rozlíšením 1080 x 2400.

TCL 20L je vybavený portom USB-C a 3,5 mm konektorom pre slúchadlá, čo je dnes aj plus, ked'že tento konektor sa postupne zo smartfónov už vytráca.

Pokial' ide o ovládanie, je tvorené tlačidlom na zapnutie/vypnutie, ktoré má na pravej strane zariadenia zabudovaný skener odtlačkov prstov, ktorý je presný a rýchly. Na l'avej strane telefónu je tlačidlo, ktoré je programovateľné, je možné ho napríklad používať na zapnutie fotoaparátu alebo l'ubovoľnú

inú funkciu, ktorá vyhovuje používateľovi. Na zadnej strane zariadenia nájdeme fotoaparát, teda viaceré šošovky, ktoré zo zariadenia príliš nevyčnievajú, čo je plus.

Displej

Ako už bolo spomenuté, TCL 20L má 6,67 palcový displej, ktorý je „narušený priestrelom“ pre prednú kameru v strede horného okraja. Rozlíšenie displeja je 1080 x 2400 pixelov s vylepšením obrazu pomocou technológií NXTVISION a HDR.

Technológiu NXTVISION nájdete aj na televízoroch značky TCL a ponúka žiarivú farbu, vysoký jas, ostrý kontrast, vďaka ktorým sa videá zobrazujú v HDR, a vzhľadom na cenu zariadenia je



vyzerá ale jednoducho a graficky prít'aživo a hlavne funguje absolútne plynule bez akýchkoľvek zásekov a zaváhaní. Otázka je ale, ako bude fungovať za jeden rok, či bude nad'alej plynulý, toto býva väčšinou problém lacnejších zariadení.

Fotoaparát

Na kvalitu fotiek sme boli veľmi zvedaví, musíme ale povedať, že TCL 20L pozitívne prekvapil.

Vďaka hlavnému fotoaparátu s rozlíšením 48 MPX a predným fotoaparátom s rozlíšením 16 MPX na obrazovke s uhlopriečkou 6,7 vyzerali fotky veľmi pekne, vynikali vysokou čistotou a ostrost'ou, vernosťou farieb a kvalitou.

Pri dobrom svetle sú fotky veľmi kvalitné a hanbu rozhodne neurobia, práve naopak. V horšom svetle ide kvalita už dole a v tme, keďže fotoaparát nedisponuje nočným režimom, sú už fotky slabšie, čo je škoda a považujeme to za minus, keďže nočné fotky sú dnes veľmi oblúbené.

Samotný fotoaparát sa ľahko zapína pomocou ikony na domácej obrazovke v pravom dolnom rohu, takže po vysunutí obrazovky nahor a odomknutí telefónu sa k nemu dá rýchlo a ľahko dostať a fotoaparát sa spustí okamžite.

Možnosti nastavenia sú pomerne rozsiahle a využívat' ich bude asi mälokto - nájdete tu High Pixel, Super Macro, Light Trace, Stop Motion a Slo-Mo.

Okrem toho budete mať k dispozícii rýchle sekcie, ako sú Auto, Video, Portrét, Pro a Pano. Prepínanie medzi režimami je bleskové. Priblíženie a štvornásobný zoom, fungujú dobre a fotky sú stále použitelné.

Fotoaparát si pomerne slušne poradil aj s protisvetlom bez zanechávania rôznych artefaktov v obraze.

Širokouhlý mód funguje tiež dobre, aj keď na ňom sa už trocha prejavujú rozmazené a jemne deformované kraje.

Makro funguje výborne, detaily sú veľmi dobré, prevedenie farieb taktiež, čo je problém väčšiny telefónov.

Režim Pro funguje podobne, ako keby ste mali zrkadlovku, umožňuje vám prechádzať nastavenia a doladovať obrázky podľa vašich predstáv, samozrejme, s digitálnou zrkadlovkou je to jednoduchšie, ale väčšina smartfónov sa dnes dodáva s týmto režimom a

nezaostáva ani model TCL 20L. Drivivá väčšina používateľov ale tento režim nikdy nepoužije. Selfie fotoaparát je dnes nepostrádatelný a preto sú na neho kladené takmer rovnaké nároky ako na zadný fotoaparát.

V tomto prípade je použitý 16MPX snímač, výstup je kvalitný, fotky sú ostré a farby dobré. Kvalitu zadného fotoaparátu samozrejme nedosahuje, hanbu vám rozhodne neurobí.

Výdrž batérie

TCL 20L má prekvapivo väčšiu batériu ako drahší model 20 Pro (4500 mAh), konkrétnie až 5 000 mAh. Bohužiaľ, dva dni nevydrží.

Pri bežnom používaní vám vydrží približne 1,5 dňa, pri intenzívnom používaní ho budete tradične dobíjať denne. TCL k telefónu dodáva 18W nabíjačku a telefón nabije zhruba za 2 hodiny. Nie je to ani extrémne dlhý čas, ale ani krátky, jedná sa o priemernú hodnotu.

Záverečné hodnotenie

TCL 20L je dizajnovovo a konštrukčne veľmi podarený smartfón, ktorý ponúka niekol'ko skvelých funkcií, ako je napríklad technológia NXTVISION, ktorá poskytuje ozaj výborný obraz.

Fotoaparát je prekvapivý, pri dennom svetle sú fotky vynikajúce, zamrzí absencia nočného režimu, pri horšom svetle kvalita fotiek strmo klesá dole.

Telefón bohužiaľ nedisponuje certifikátom vodotesnosti, čo môže byť pre viacerých minus.

V balení nenajdete ani slúchadlá. Keď si ale zhodnotíme, že toto všetko je ponúkané vlastne v cene, ktorá začína na 200 eurách, zrazu všetko vyzerá úplne inak a z telefónu sa stáva v danej cenovej relácii zariadenie, ktoré vo viacerých parametroch nad konkurenciou vyniká.

William Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TCL	200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Cena	- Len 60Hz displej
+ Displej	- Len 4GB RAM
+ Výkon	- Chýbajúce
+ Kvalitné spracovanie	slúchadlá v balení
+ 3,5 mm jack	

HODNOTENIE:



to veľmi príjemné vylepšenie. Môžeme potvrdiť, že displej a farby sú špičkové a prekonávajú aj výrazne drahšie zariadenia.

Menším nedostatkom je obnovovacia frekvencia len 60Hz, čo je ale vzhľadom na cenu zariadenia ešte vcelku akceptovateľné. Keď si raz používateľ zvykne na plynulý obraz 90Hz alebo 120Hz, je rozdiel cítit.

Výkon

Pod „kapotou“ modelu TCL 20L získate čipset od Qualcomm, konkrétnie Snapdragon 662, so 4 GB RAM a 128 GB interným úložiskom, ktoré je možné ďalej zväčšiť použitím karty MicroSD.

Snapdragon 662 je čipset strednej triedy, ktorý je vzhľadom na cenu dosť výkonný.

Pri hraní mobilných hier nebude mať žiadne problémy a obmedzenia. Trocha zamrzí len hodnota RAM, ktorá mohla byť aspoň 6GB.

TCL 20L beží na operačnom systéme Android 11. Tento TCL je vybavený vlastnou nadstavbou operačného systému používateľským rozhraním. Systém

Festival v Cannes už pozná víťazov



Rolu prezidenta festivalovej poroty tento rok zastával americký režisér Spike Lee, ktorý rozhodne nešiel podľa scenára, keď vyhlásil prvé miesto, a to hned' na začiatku vyhlasovania výhercov.

Prvé miesto si odniesla francúzska režisérka Julia Ducournau (Raw) za

svoj kontroverzný snímok *Titane* a stala sa tak druhou ženskou režisérkou v histórii festivalu, ktorá získala najvyššie ocenenie Palme d'Or.

Nováčik, herečka Agathe Rouselle, hrá postavu Alexie, mladej ženy, ktorá po t'ažkej dopravnej nehode spôsobenej jej otcom, má implantovaný do

hlavy okrúhly titánový blok. Alexia vyrastie a živí sa ako tanečníčka, ktorá robí extrémne kroky, aby sa pomstila svojim klientom.

Druhé miesto bolo rozdelené medzi dva filmy: fínsku vlakovú snímkou, od režiséra Juha Kuosmanena, *Compartment No 6* a skromný film, iránskeho režiséra Asghara Farhadího, *A Hero*.

Druhá menovaná snímka bola pre mnohých favoritom cien. Celý film vyniká, okrem dej, aj obsadením – Amir Jadidi si, žial", cenu za najlepšieho herca neodniesol. Tú získal Caleb Landry Jones za austrálsky film *Nitram*. Najlepšou herečkou bola Renate Reinsve za nórsku komédiu *The Worst Person in the World*.

Cenu za najlepšieho režiséra si získal, Francúz, Leos Carax za muzikál *Annette*, ktorý momentálne môžete vidieť aj v slovenských kinách.

Zomrel Milan Lasica

Dňa 18.7 nás vo veku 81 rokov navždy opustil Milan Lasica, jeden z najväčších osobností slovenského kultúrneho života. Zomrel pri klaňačke po odspievaní skladby „Ja som optimista“ počas výročného koncertu skupiny Bratislava Hot Serenades.

Milan Lasica sa narodil 3. februára 1940 v Zvolene. Vyštudoval dramaturgiu na Vysokej škole múzických umení v Bratislave. Svoju umeleckú kariéru mal vo veľkej miere spojenú s Júliusom Satinským, s ktorým dlhé roky tvorili satirickú dvojicu L+S.

Okrem svojej bohatej filmovej a divadelnej tvorbe, patril aj k účinkujúcim televíznych relácií Sedem a Zlaté časy. Dlhé roky tiež pôsobil ako riaditeľ Štúdia L+S.

Z jeho najznámejších filmov musíme spomenúť Saturnin, Traja Veteráni alebo Obsluhuoval som anglického kráľa.



Novinky z natáčania Clerks III



Možno sa to nezdá, ale odo dňa, kedy Kevin Smith uviedol do kín prvé pokračovanie Clerks (Muži za Pultom), tento rok uplynulo už 27 rokov.

A teraz, po rokoch skúšok a zjednávania, sa môžeme tešiť na pokračovanie príbehu, ktorý začal v roku 2006, druhým pokračovaním pôvodnej snímky Clerks II. Smithovi sa podarilo povolať pôvodné obsadenie v rátane Randa (Jeff Anderson), Danteho (Brian O' Halloran), Jaya (Jason Mewes), Boba (Kevin Smith) a Becky (Rosario Dawson).

Vplyv na produkciu tretieho pokračovania mal, okrem iného, aj vplyv zdravotného stavu Kevina Smitha, ktorý v roku 2018 utrpel infarkt.

Antonio Banderas a Indiana Jones



Posledné pokračovanie znácej súrie sa možno už začalo, to však nezastavilo pridanie ďalších známych mien do tak hviezdného obsadenia.

Na režisérku stoličku sa tento krát posadil James Mangold a veterán Steven Spielberg bude vystupovať v roly producenta. Čo sa týka obsadenia, okrem spomínaného Banderasa, sa môžeme tešiť na Phoebe Waller-Bridge tento krát v hereckej úlohe, Madsa Mikkelsena, Boyda Holbrooka a Shaunette Renée Wilson. Momentálne je dej filmu ešte tajomstvom. Podľa fotografií setu vieme odhadnúť éru, do ktorej bude film zasadnený a mali by to byť 60. roky. Treba len dúfať, že natáčanie nijako neposunie zranenie Harrison Forda, ktorý si poranil minulý mesiac rameno počas nácviku bojových scén.

Posledný trailer Snake Eyes



Pár dní pred Slovenskou premiérou filmu Snake Eyes (na Slovensku tento film vychádza 22. júla) sa k divákom dostal posledný trailer na tento film.

V novom filme sa nám predstaví Snake Eyes (Henry Golding) ako samotár, ktorého prijme starodávny klan zvaný Arashikage po tom, ako zachráni život ich dedičovi. Po príchode do Japonska prechádza výcvikom ninja bojovníka. Ked' však klan odhalí tajomstvá jeho minulosti, jeho čest' a oddanost' budú podrobene skúške.

Po boku Goldinga sa vo filme objavia Andrew Koji ako Storm Shadow, Samara Weaving ako Scarlett, Iko Uwais ako Hard Master alebo Úrsula Corberó ako Barónka.

John Wick 4: Ian McShane sa vracia



Okolo tohto filmu bolo veľa vzrušujúcich noviniek, čo ale zostávalo dlho tajomstvom bol, pre dej, dôležitý veterán.

Teraz už vieme, že Ian McShane sa oficiálne vráti ako Winston – majiteľ New Yorkskej pobočky hotela Continental. Medzi ďalším obsadením, ktoré sa do snímku vracia po Keanu Reeves, budú Charon (Lance Reddick) a Bowery King (Laurence Fishbourne). Medzi nováčikov pribudli Donnie Yen, Hiroyuki Sanada, Shamier Anderson, Marko Zaror, Rina Sawayama, Scott Adkins a Bill Skarsgård. Čo sa týka deju filmu, môžeme znova očakávať, že John Wick bude bojovať proti nepriateľom zo svojej minulosti. Čo sa týka lokalít, v ktorých sa film bude natáčať, vieme, že to bude New York, Francúzsko, Nemecko a Japonsko.

Zabijakov osobný strážca 2

BUDE DVOJKA LEPŠIA?



Pre niekoho je to možno už známa dvojka – Samuel L. Jackson a Ryan Reynolds sú ako charakterové protipóly, ktoré musia vedľa seba koexistovať a dotiahnuť misiu do zdarného konca. Zabijakov osobný strážca zožal v roku 2017 veľký úspech, a tak sa tvorcovia rozhodli nakrútiť pokračovanie. „Dvojky“ väčšinou nebývajú až tak divácky obľúbené, tak ako to teda s pokračovaním strastiplných cest bývalého trojhviezdičkového agenta Michaela Brycea a nájomného vraha Dariusa Kincaida vlastne dopadlo?

Hviezdne obsadenie

Ak jednotka mala dobré herecké obsadenie, dvojka ho mala vyslovene hviezdné. Okrem vyššie spomínaných (Ryan Reynolds ako Michael Bryce a Samuel L. Jackson ako Darius Kincaid) si v pokračovaní zahrala aj ďalšia herečka z prvého dielu. Obzvlášť

potešení museli byť diváci, ktorí majú v obľube mexickú krásku Salmu Hayek. Tá dostala na striebornom plátne oveľa viac priestoru, no rola hysterickej manželky nájomného vraha, jej príliš nesadla. Aj

ked' Salma v jednom interview spomína, že v roli Sonie sa cíti výborne, oveľa lepšie však vyzerala ako drsná žena, ktorá si zachovala svoju ženskost' – napríklad v Desperadovi, či Sexy pistols. Ked' už





spomínam Desperada – Salma Hayek natočila niekol'ko filmov s Antoniom Banderasom. Radí sa medzi ne aj Zabijakov osobný strážca 2. Je skutočne výborné, že v tomto filme stoja proti sebe a režisér Patrick Hughes tak rozobil stereotyp z Desperada. Hviezdnú päťcu dopĺňa Morgan Freeman, ktorý má vo filme trochu nečakaný nástup a ukáže sa, že je nevlastným otcom Michaela Brycea.

O čo v dvojke vlastne ide?

Michael Bryce si dáva pauzu od bodyguardovania, z ktorého už máva nočné mory. Rozhodne sa teda ísť na dovolenku, a hned' v prvých minútach jeho sladkého ničnerobenia je vtiahnutý do záchrannej akcie. Jeho úlohou je osloboďiť Dariusu Kincaida, ktorého držali v zajatí mafiáni. Darius pri záchrannej akcii zastrelí ich šéfa, ktorý ale spolupracoval s interpolom. Darius, jeho žena a Michael musia teda urobit' špinavú prácu pre interpol zaňho.

Zdá sa, že tvorcovia nechcú opustiť Európu. Kým podstatná časť prvého filmu sa konala v Holandsku a Bielorusku, tentokrát sa film presunul na južnejšiu časť nášho svetadielu – do Talianska, Chorvátska a Grécka.

V poslednom menovanom štáte nastáva kríza a Aristotle (Antonio Banderas) sa za každú cenu snaží vrátiť Grécku zašľú slávu. Rozhodne sa získať počítacový vírus, ktorý dokáže zničiť strategické dátové uzly. Ich deštrukciu vypukne v celej Európe chaos. Trio Sonia, Darius a Michael má teda za úlohu prekaziť Aristotlove plány, aby k deštrukcii nedošlo. Počas ich misie sa ale stretávajú s rôznymi prekážkami, ktoré im, vd'aka ich zložitým povahám a nezhodám v riešení problémov, komplikujú život.

Viac akcie, viac humoru, viac sprostých rečí, no menej filmu

Oproti prvému pokračovaniu musíme uznáť, že tvorcovia pritvrdili. Film bol nielen akčnejší (prakticky to bol výbuch za výbuchom, prestrelka za prestrelkou), ale snažili sa vyskalovať aj humor. Hovorí sa, že opakovaný vtip už nie je vtipom. Tohto sa zrejme Zabijakov osobný strážca 2 vôbec nedrží. Možno si spomíname z jednotky na fóry s bezpečnostným pásom. Pri tejto druhej jazde ich bolo neúrekom. Opakovali sa nielen slovne, ale aj vizuálne, a vokusne sa striedali. Boli tam však momenty, kedy sa tam ten vtip vôbec nehodil, a zase momenty, kedy tam zapadol výborne a zo sály sa ozýval smiech.

Pokrivkávala teda trochu dramaturgia, ako scenáristická, tak aj kamerovo-strihačská. Akčné scény samozrejme znesú trochu kamerového trasenia, ale tým, že sa navýšil počet takýchto scén, zväčšil sa aj objem roztrasených záberov. Vo výsledku to nezanechalo veľmi dobrý dojem. Bolo to také želatínové divadlo. Nehovoriac o tom, že akčné scény s Morganom Freemanom vyzerali veľmi amatérsky postrihané. Bolo vidieť, že tvorcovia si vypomáhali strihovou skladbou ako sa len dalo, ale niektoré momenty proste pôsobili fakt běčkovo (napríklad aj spomienka na smrt' Michalovej matky).

Viac bolo aj drsných slov, ktoré vychádzali z úst Sonie. Jej slovník výborne zhodnotil bodyguard Michael – twoje ústa potrebujú exorcistu. Tým, že Sonia dostala viac priestoru, sa trochu ochudobnil vztah medzi Michaelom a Dariusom. V jednotke bola práve ich väzba tým hybným motorom, ktorý spravil ten film štavnatejším. Dariusova manželka a



Michaeldom túto chémiu medzi sebou nemali. Niekedy je menej prosté viac.

Jukebox

Čo sa týka hudobnej zložky, musíme zložiť klobúk dolu! Hudba bola vyberaná fakt vokusne a častokrát doplňovala a podtrhávala význam obrazu. Niekoľko možno tvrdiť, že to je prvoplánovo vybraná hudba, no pravda je taká, že to chce určiť kumšt. V takýchto komediálno-akčných filmovech sa to doslova žiada. Povedal by som, že dokonca čím prvoplánovejšie a trefnejšie, tým je to vtipnejšie. Humorný bol napríklad moment, keď Michael bojoval s d'alším bodyguardom v bare. Bitka sa presunula k jukeboxu, do ktorého Michael svojho protivníka stríhl hlavou, a pri každom d'alšom buchnutí sa spustila veľmi ikonickej a vtipnej hudba.

„K vtipno-akčnej jazde Samuela L. Jacksona a Ryana Reynoldsa sa pridala aj Salma Hayek. Druhé pokračovanie však za svojím predchodom trochu zaostáva, i keď čo sa týka obsahu, je to oveľa plnší film. Režisér však dal prednosť kvantite pred kvalitou.“

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:

Rézia:
Patrick Hughes

Rok vydania: 2021
Žánor: Akčný / Komédia / Thriller

PLUSY A MÍNUŠY:

- + hudobná zložka
- + hviezdné obsadenie
- + humor a viac akcie
- vel'a roztrasených záberov pri akčných scénach
- slabšia dramaturgia
- horší strih

HODNOTENIE:



V zajatí démonov

PRINÚTIL MA K TOMU DIABOL



Film je tretím pokračovaním ságy *V zajatí démonov* (anglicky *Conjuring*), čo sa však týka filmov, ktoré vznikajú na motívy prípadov súvisiacich s dejom týchto filmov, ide už o ôsmy film ságy. Opäť, tak ako ostatné *Conjuring* filmy, má aj tento veľmi lákavý podtitul s názvom „Na základe skutočných udalostí“, čo je do určitej miery aj pravda.

Film vychádza z prípadu, ktorý riešili Ed a Lorraine Warrenovi v roku 1981 v Brookfielde v štáte Connecticut. Arne Cheyenne Johnson bol v tomto prípade obvinený z vraždy svojho domáceho Alana Bona. Ed a Lorraine boli k tomuto prípadu prizvaní, nakol'ko pomáhali s exorcizmom 8-ročného Davida Glatzela, ktorý bol mladší bratom Arneho snúbenice. Warrenovi neskôr počas celej doby procesu stáli na strane Arneho ako svedkovia tvrdenia, že bol, rovnako ako David, posadnutý. Tým pádom o tom, že vykonal trestný čin, ani

nevedel. Arneho primárnu obhajobou počas procesu bolo to, že je nevinný, nakol'ko nekonal z vlastnej vôle, ale z vôle démona, ktorý ho posadol. V tej dobe to bol pre americký súdny systém prývý prípad, v rámci ktorého sa obvinená osoba domáhala oslobodenia na základe posadnutia.

Konečné rozhodnutie súdu ale pre Arneho nebolo až také priaznivé a nakoniec dostal od súdu trest za vraždu prvého stupňa s odňatím slobody na 10 - 20 rokov. Vďaka pol'ahčujúcim okolnostiam si nakoniec za túto vraždu odsedel len 5 rokov. Tento súdny proces bol potom predlohou pre knihu Geraldia Britta s názvom *Diabol v Connecticute*. Pomáhala mu s ňou aj Lorraine Warrenová. Táto kniha sa stala predlohou aj pre toto najnovšie pokračovanie série *V zajatí démonov*.

Dej filmu sa začína v roku 1981, no o čosi skôr ako došlo k spomínamej vražde

Alana Bona (vo filme je meno zmenené na Bruno), konkrétnie počas exorcizmu Davida Glatzela (Julian Hilliard). Tak, ako to bolo aj v skutočnosti, démonológovia Ed a Lorraine Warrenovi (Patrick Wilson a Vera Farming) boli pozvaní, aby pomohli otcovi Gordonovi s týmto t'ažkým prípadom. Situácia sa ale veľmi zvrhne, Arne (Ruairi O'Connor), priateľ Davidovej sestry Debbie (Sarah Catherine Hook), je nútenej ponúknut' démonovi seba, aby opustil Davidovo telo. Ed toto celé vidí, no tým že dostane počas exorcizmu infarkt a upadne do kómy, už nikomu túto dôležitú informáciu nemôže povedať.

Ed je v kóme niekol'ko mesiacov, za túto dobu sa Arne zasnúbi a začne žiť' spolu so svojou snúbenicou Debbie v byte, ktorý im prenajíma Bruno (Ronnie Gene Blevins). Arne má ale už niekol'ko mesiacov výpadky a vidiny rovnako, ako



sme mali možnosť vidieť pri Davidovi. Vidí veci, ktoré nie sú skutočné, stáva sa čoraz viac agresívny. Celá situácia vyústi v jedno popoludnie, keď Arne doboľa Brunu nožom 22-krát a následne je zatknutý políciou. Ed sa medzičasom preberie z kómy a povie všetko Lorraine. Na akékol'vek riešenie, ktoré by mohli zvrátiť situáciu je ale už neskoro.

Počas vyšetrovania vraždy zistia Warrenovci nielen to, že celý prípad je spojený so satanistickým kultom a totemom, ktorý niekto nechal pod domov Glatzelcov, ale tiež to, že Glatzelovci a Arne nie sú jediné osoby, ktoré boli posadnuté.

S prípadom im od tohto momentu pomáha bývalý knaz Kastner (charizmatický John Noble), ktorý má so satanizmom a kultami bohaté skúsenosti. Toto zistenie prinúti Warrenovcov aby cestovali do Danvers v štáte Massachusetts a pomohli s riešením d'alšej podobnej vraždy, v ktorej bola obet tiež zabitá 22 bodnými ranami.

Čo d'alšiemu deju chýba sú zábery zo súdnej siene a samotný priebeh procesu. V realite celý súdny proces v tomto filme vôbec neslúži na to aby nejakovo rozvíjal dej, ale len ako časový rámec. V tomto rámci musia Warrenovci konat' a zohnať dôkazy neviny, my ale ani nezistíme, či by boli v reálnom súdnom procese prípustné. Toto nás môže privádzať k názoru, že Warrenovci nechcú čeliť ničomu, čo nie je nadprirodzené, nakol'ko samotný súdny proces by ich dal do postavenia, kedy musia argumentovať to, v čo veria. To sa tiež potvrdí aj v scéne s Arneho právničkou, kde namiesto toho, aby boli ukázané dôkazy a argumenty Warrenovcov, je len spomenuté, že bola pozvaná na večeru a prehliadku ich špeciálnej izby,

kde sa napríklad nachádza aj bábika Annabell. Na nasledujúci deň je Arneho právnička na ich strane a verí v úplne všetko, čo je jej povedané, bez toho, ako hľupo alebo nerealisticky to môže zniť'.

Divákovi bude film skôr pripomínať d'alší diel seriálu, než film, ktorý má posúvať sériu a rozvíjať postavy. Čo sa týka postáv a obsadenia, tak Vera Farmiga aj Patrick Wilson opäť prinášajú to, prečo majú diváci v obl'ube túto sériu a čo je jej pevným jadrom.

Ich vzájomnú chémiu. Už od začiatku filmu všetci vieme, že táto dvojica premôže určite čokol'vek zlé a prinavrati súženej neštastnej rodine pokoj, po ktorom tak vel'mi túžia. Samotný Arne tiež svojou láskou k Debbie a k obete v prospech jej brata Davida a jej rodine tak trochu pripomína ich rodinnú lásku.

Čo sa mi na filme nepáčilo, bolo to, ako vel'mi boli nadhodnotené schopnosti hlavných postáv. Samozrejme, už predchádzajúce filmy urobili z oboch postáv vel'mi „upravenú“, až skoro fiktívnu verziu Eda a Lorraine Warrenovcov. Čo však z Lorraine spravil režisér Michael Chaves by sa už dalo prirovnáť k filmom, v ktorých má hlavná osoba nadľudskej, až priam superhrdininské sily.

Lorraine Warrenová je možno v realite vel'mi silné médium, to áno, je k tomu vel'mi veľa doložených prípadov, no ak sa pozrieme na jednu zo scén, narázam teraz jednu na scénu, kde je schopná v lese, len na základe svojej intuície, kompletné zrekonštruovať vraždu Katie Lincolnovej.

Tento film nepriniesol nič nové, čo by oživilo túto sériu, po dejovej aj réžijnej stránke ide iba o d'alší prípad alebo d'alšieho

„bubáka“ ktorého vytiahli z Warrenovskej strašidelnej zbierky. Podľa sa otázka kedy, čo a kto prinesie vytúženú zmenu. Režisér James Wan dal prvým dvom filmom štruktúru, ktorej sa Michael Chaves snažil priblížiť, no tento pokus sa vel'mi nevydaril.

V porovnaní s predchádzajúcimi dielmi série, najnovšiemu vel'mi chýba temnosť a napätie. Tým, že ide o film, ktorý si ako žánor uvádzá na prvom mieste horor, podľa môjho názoru na to nemá, aby si mohol pevne stáť za týmto tvrdením.

Tvorcovia doslova rozhodli, že takto filmy zo série V zajatí démonov majú vyzerat. Toto je dôvod, prečo fanúšikovia na tieto filmy chodia a prečo tieto filmy majú tržby. Otázkou ale zostáva, ako dlho budú fanúšikovia s ustupujúcou kvalitou spokojní.

„Patrick Wilson a Vera Farmiga ako Ed a Lorraine Warrenovci sa vracajú v tretom pokračovaní série V zajatí démonov. Tentokrát ide o jeden z ich najťažších prípadov v kariére, ktorý začal exorcizmom Davida Glatzela a vyústil až do vraždy. Je úlohou Warrenovcov, aby doložili dôkazy neviny.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Michael Chaves

Rok vydania: 2021
Žánor: Horor / Mysteriozny / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

- + obsadenie
- + zaujímavý prípad
- + reálne historické okolnosti
- monotónny dej
- malo napäťia

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 nebachá čítať časopis len na PC, telefóne alebo tablete neváhajte a objednajte si svoj fyzický výtlačok alebo predplatné na adresu

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

Aktuálne vydanie v elektronickej podobe, rovnako ako aj archív starších čísel pre vás je k dispozícii na volné stiahnutie na hlavnej stránke magazínu na adresu

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

REDAKCIЯ
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Vorzáček
Webadmin / Richard Lonsčák, Juraj Lux
Jazykoví redaktori / Pavol Hirká, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Celár, Daniel Paulini, Peter Bagóňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakubek, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Barbora Kríštovová, Michaela Medved'ová, 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 Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculiš

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

Titulka
Mario Golf: Super Rush

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

PRODUKCIЯ 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 súhlasit s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcií tretímu stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne leň inzerenti, pripadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo s časťou 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 môžu 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 criticism 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)

logitech G™

UKÁŽ SVOJ ŠTÝL
NOVÁ HRÁČSKA KOLEKCIA



G915 TKL



PRO X SUPERLIGHT



G733



PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk



**ĎAKUJEME
PROGAMINGSHOP
A MP3**

**LET'S PLAY
LET'S GO
BE SMART**

SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA
AJEDNODUCHÝ ŽIVOT



PLAY GO SMART

LIVE ▲ EASY • PLAY • HARD