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

Číslo 116 /August 2021 | www.generation.sk
Cena: 4,50 € / Predplatné: od 3,50 €

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

08
9 772644 627004

acer

Swift 5

• Windows 10 Home
• Procesor Intel® Core™ i7 až jedenástej generácie[1]
• 14“ FHD IPS dotykový displej, 90% pomer obrazovky k telu
• Celokovová konštrukcia s váhou okolo 1 kg a hrúbkou len 14,95 mm[1]

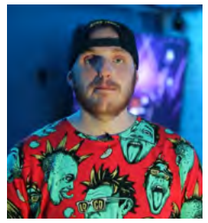
1 - Špecifikácie a dostupnosť sa môžu líšiť v závislosti od konkrétneho modelu a krajine predaja.

Notebook Swift 5 zakúpite na www.agem.sk.

Stačí jediný pohľad

Windows 10

EDITORIÁL



Vel'ké slová

Uplynulý mesiac padol do stojatých vôd internetu ako ploský kameň skopnutý z mosta a z toho dôvodu máme razom o čom rozprávat' 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 opät' skúsit' št'astie s novým HW produktom a tentokrát chcú konkurovat' 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 chciet' postavit' novinke od Valve. Aj ked' samozrejme nepopieram praktickú využitel'nost' niečoho takto koncipovaného, na základe histórie v zmysle trvácnosti podobných zariadení by som však všetky tie vel'ké slová z úst fanatických fanúšikov bral s vel'kou rezervou a spomínaný Switch ešte neposielal do dôchodku.

Druhým vel'kým oznámením, ak dáme bokom čoraz viac aktuálne žaloby na známe herné spoločnosti, sa stal tol'ko diskutovaný návrat slávneho hororu Dead Space. EA chce nadviazat' na úspech prvej časti a tak nám naservíruje v úvodzovkách len remake jednotky, ktorý však ponúkne nielen obsah vystrihnutý z pôvodnej verzie, no aj pár zaujímavých vylepšení. Na jednu stranu, je síce pekné, že sa niečo takéto naozaj udeje, ale na tú druhú, práve absencia oznámenia regulárneho pokračovania je akýmsi dôkazom čoraz krutejšej pravdy, že herný AAA priemysel v súčasnosti jednoducho strnulo prešl'apuje 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 rovnat' hodeniu mince do pokazeného automatu na kávu.

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

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™ Kingston TECHNOLOGY Fractal msi logitech CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

NOVINKY ZO SVETA ÁUT

>> VÝBER: *Matúš Paculík*

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 síce 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 váš partner a na zadných sedadlách 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 vstrekovaním paliva je z konštrukčného radu „EA888" a vo svojej štvrtej 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 obľúbeného kompaktného hatchbagu nižšej strednej triedy. Novinka presne kopíruje súčasné trendy, má ostré línie, 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 síce 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 vyhovovať každému. Prechod zo staršej generácie tak bude pre šoféra zaručeným šokom.

Ponuka motorov sa nelíši od už spomínaného Peugeotu 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, dobrou voľbou 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 spamätáva z obrovskej krízy a bohužiaľ to stále nevyzerá ružovo. Predaje nových automobilov v Európe sa za prvý polrok tohto roku síce 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 strácajú 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 pár krajín.
Pri koncernoch 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 sťažujú 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 badať 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.

TRENDY
PR

Notebook stvorený pre víťazov

Vďaka notebooku Lenovo Legion 5i Pro, nebude mať váš súper proti vám ani tú najmenšiu šancu. S výkonným procesorom, špičkovou grafickou kartou, veľkou pamäťou RAM a precíznou klávesnicou je tento notebook stvorený pre víťazstvo. 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 zvládnuť každú hru a dopriať vám najlepší herný zážitok. S týmto zariadením nebude mať súper ani tú najmenšiu šancu. Jeho vnútro obsahuje najnovšiu 10. generáciu procesorov Intel® Core™ i7. Sú rýchle, spoľahlivé, dokážu zvládnuť aj náročnú záťaž a žiadna hra pre ne nepredstavuje problém. Pri tomto modely si môžete zvoliť medzi niekoľkými variantami procesorov. Výkon je podporený aj veľkou pamäťou RAM, s veľkosťou až 32 GB a veľkým úložiskom SSD až do 1 TB s možnosťou uloženia každého potrebného súboru. Aby ste mohli rozbehnúť každú jednu hru, na ktorú práve dostanete chuť, 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 vďaka tomu vás hra doslova vtiahne do deja.

Nie je podstatné, aké veľké požiadavky má daná hra. Lenovo Legion 5i Pro spĺňa 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 chladiť váš 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 povrchom, 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 nepriateľa 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 ergonómiou 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 klávesnici 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 vyvažujú váš herný a každodenný životný štýl. Celé šasi je z odolného polymérového materiálu s tenkými mylarovými rámčekmi 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 predĺži životnosť vašej batérie tak, že vám umožní vypnúť dedikovaný grafický procesor vo chvíli, keď ho nepotrebujete.

Taktiež hybridný režim spolu s pokročilou technológiou Optimus smerujú grafický výkon na displej pomocou dedikovanej alebo integrovanej 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 takouto 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 niekoľko 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 štandardné použite zase vyvážený režim.

Doplňte arzenál

Doplňte váš notebook o ďalšie časti Legion setu a pripravte sa na každý boj a na každé víťazstvo. Príslušenstvo ponúka legendárny výkon, zaručenú spoľahlivosť 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 nepriateľa, 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.

TRENDY
TÉMA

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 zorientovat' sa, spísali sme pre vás najznámejšie útoky na smart domácnosti za ostatné roky.

Ked' Adama a Heather Schreckových prebudil uprostred noci hlasný zvuk vychádzajúci z detskej izby, nebol to obvyklý plač ich desat'mesačného diet'at'a. Rodičia sa ponáhl'ali 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 pestúnky). To však nebolo všetko. Ked' vošli do izby, kamera sa odvrátila od diet'at'a a pozrela sa priamo na rodičov. U kamery, ktorá bola naprogramovaná len na stráženie dojčat'a, signalizovala táto akcia, že sa do detskej pestúnky niekto nabúral a prevzal nad ňou kontrolu cez internet kontrolu.

K tomuto šokujúcemu incidentu došlo ešte v roku 2014 a bohužial' bol to len prvý z mnohých útokov na smart domácnosti. Máme tu rok 2021 a hackeri smart domácností sú ovel'a odvážnejší a zákernejší. Aby sme vám pomohli urobit' si obrázok, akým typom útokov smart domácnosti čelia, prinášame vám prehl'ad tých najznámejších, ktoré sa v posledných rokoch odohrali po celom svete. Ak náhodou vlastníte niektoré z uvedených smart zariadení, mali by ste zvážit' posilnenie ochrany domácej siete, počínajúc routerom.

Najväčší únos

Všetci sme už počuli o únosoch lietadiel, ale v októbri 2016 došlo k inému druhu únosu. Rozsiahly kybernetický útok, ktorý využíval zranitel'nosti v chytrých videorekordéroch a kamerách, zrazil na kolená vel'kú čast' 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 zahltenie 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.

Niektorí hackeri chcú viac než len údaje o vašich kreditných kartách a neváhajú využit' 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 obyvatel'mi na východe Fínska.

Tentokrát sa útok zameral na systémy, ktoré v budovách riadili centrálne vykurovanie a cirkuláciu teplej vody. Tým, že hackeri donútili vykurovacie systémy vstúpit' do nekonečnej slučky reštartov, účinne prerušili distribúciu centrálneho vykurovania pre obyvatel'ov a to v čase ked' sa teploty vo Fínsku pohybovali pod bodom mrazu. Rovnaký systém, ktorý bol vyvinutý na podporu automatizácie a zvýšenie efektivity a nepohodlia manuálne udržiavaného vykurovania tak nechal obyvatel'ov napospas osudu.

Našt'astie po odpojení dotknutých systémov inteligentnej domácnosti od internetu sa vykurovanie obnovilo v normálnom režime. Špecialista na údržbu budov Sami Orasaari situáciu okomentoval a podl'a neho skutočný problém spočíva v prístupe l'udí k zabezpečeniu smart zariadení, pretože mnoho z bytových spoločností alebo súkromných vlastníkov nechce investovat' do siet'ových firewallov a zabezpečenie býva všeobecne vel'mi slabé.

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

Hazard s internetom vecí

Hoci tento útok technicky neovplyvnil smart domácnost', tento typ útoku by mohol l'ahko ovplyvnit' milovníkov akvárií v ich vlastnom dome. V roku 2018 bolo jedno kasíno napadnuté prostredníctvom smart teplomeru v akváriu vo vstupnej hale.

Podl'a Nicole Eaganovej, CEO kyberbezpečnostnej spoločnosti Darktrace, hackeri použili teplomer pripojený k internetu, aby sa dostali do siete, „našli databázu významných hráčov a potom ju preniesli spät' cez siet' von opät' 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 vel'ké. Našt'astie existuje celý rad spôsobov, ako môžeme posilnit' zabezpečenie chytrých domácností proti hackerom.

Hacky aj mimo smart home

Inteligentné autá technicky nespadajú do útulnej sféry domácich smart spotrebičov, ale napriek tomu si myslíme, že vzhl'adom na to, že stále viac výrobcov automobilov, ako je napríklad Tesla alebo Ford, rozširuje ponuku inteligentných vozidiel, stojí za to spomenút' aj tento prípad z hl'adiska smart a prepojenej domácnosti. V roku 2015 bezpečnostní výskumníci

demonštrovali, aké l'ahké je nabúrat' sa do vozu Jeep Cherokee a prevziat' kontrolu nad všetkým - od klimatizácie až po stierače. Testovací vodič si všimol, že hoci sa nedotkol prístrojovej dosky, ventilačné prieduchy v Jeepu Cherokee začali púšt'at' studený vzduch na maximum a rovnako sa na maximum spustilo aj chladenie v sedadle vodiča. Ďalej sa preplo rádio na miestnu hiphopovú stanicu hrajúce na maximálnu hlasitost' a nereagovalo na vodičove pokusy o jeho vypnutie.

Kým sa testovací vodič venoval týmto problémom, zapli sa stierače a ostrekovanie, ktoré zhoršilo výhl'ad z auta. Hoci nedošlo k zásahu do volantu a brzd, iné poruchy by vystačili na to, aby došlo k nehode. Smart hackerovi v skutočnosti stačí, aby vodiča rozptýlil drobnost'ami, ako je zhoršenie výhl'adu alebo st'ahovanie okien proti vodičovej vôli. Kým je vozidlo pripojené k internetu, napríklad ked' sa nabíja v garáži, stáva sa potenciálnou vstupnou bránou pre hackerov, ktorí môžu preniknút' dovnútra a zmenit' radostnú jazdu na nočnú moru.

Záver

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

Bohužial' skúsenosti ukazujú, že hackeri smart domácností a internetu vecí sú sofistikovanejší než kedykol'vek predtým a sú ochotní skúmat' vaše smart zariadenia len preto, aby odhalili aj tie ich najmenšie slabiny.Ked' chcete do svojej domácnosti pridat' a nastavit' smart zariadenia, môžete mysliet' na niekol'ko jednoduchých vecí, ktoré minimalizujú pravdepodobnost' vyššie spomenutých scenárov. Napríklad pri výbere kamier pre monitorovanie domácnosti alebo opatrovateliek vol'te čisto cloudové riešenia, ako je napríklad mydlink.

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

Vždy sa tiež oplatí aktualizovat' heslá a firmvér, 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 naprieč viacerými produktmi. Ak nie je zmenený, môže byt' zariadenie vel'mi náchylné k útokom.

Dôležitým faktorom je tiež zoznámenie sa s bezpečnostnými ovládacími prvkami routera a jeho konfigurácia pre reguláciu vystavenia internetu. Napríklad obyčajné zakázanie vzdialeného prístupu na smerovači môže zabránit' 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 byt' pre hackera cestou, ako sa dostat' k vašim domácim smart zariadeniam.

Neil Patel

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

V našich počítačoch, tabletoch a mobilných telefónoch máme uložené desiatky gigabajtov dát, z ktorých veľkú časť tvoria fotografie. Tie si dnes nikto netlačí, zvyčajne si ich pozeráme na displeji mobilu či počítača. Pri strate, krádeži či poškodení tohto zariadenia môžeme ľahko prísť o svoje niekoľkoročné 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 prestáhovalo na tzv. home office, kde ku svojim e-mailovým schránkam, dátovým úložiskám či kolaboračným nástrojom pristupovali na diaľku, teda práve prostredníctvom cloudu. „Cloud prináša používateľom viacero praktických benefitov. Fotky z dovolenky máte kedykoľvek po ruke. Pre cloud nie je problémom ani čas. Dáta sa totiž uchovávajú v podstate na neobmedzenú dobu, nestane sa vám preto napríklad to, čo v prípade starého CD alebo USB kľúča, že sa po rokoch opotrebuje a nenačíta dáta. Z hľadiska ochrany dát je na tom cloud tiež ovľa lepšie. U veľkých hráčov sú dáta chránené špičkovo a v kombinácii s dobrým heslom a dvojfaktorovou autentifikáciou sa odcudzenia dát nemusíte báť,“ vysvetľuje Peter Kováč.

V súčasnosti je na trhu niekoľko cloudových služieb umožňujúcich bezplatnú úschovu určitého objemu dát. Ak teda nepatríte medzi vášnivých fotografov, ktorí majú v galérií tisícky fotiek, postačí aj bezplatné úložisko, ktoré spravidla štandardne ponúka objem od 2 až do 15 GB dát, čo predstavuje priestor pre tisícky 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 akékoľvek dáta, slúži ako virtuálny disk, preto sa užívateľ nemusí sústreďovať 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 brať do úvahy porovnanie existujúcich produktov z hľadiska dostupných funkcionalít a ceny. Veľa poskytovateľov ponúka bezplatné verzie, ktoré majú úložisko nižšej 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 dáta, 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.

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

Ochutnávanie espressa 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 detaily, 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 síce už mierne odlišujú, ale crema proste 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 spomeniem, že by mala byť jednotná, bez výrazne tmavších alebo svetlejších častí. Kedysi obľúbený tigrovaný vzhľad sa pri modernom pražení už považuje za hendikep.

Bez sŕkania espresso správne neochutnáte

Máme teda pred sebou espresso s dokonalou cremou a čo ďalej? V prvom kroku zapojíme čuch a kávu ovoniame. Nasleduje nie veľmi spoločenské a príjemné sŕknutie, ktoré navyše po malej pauze ešte zopakujeme. Postupne sa tak od prvého chuťového vnemu prepracujeme k telu chuti. Následne je čas začať pozvoľne hodnotiť. Pozvoľne 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

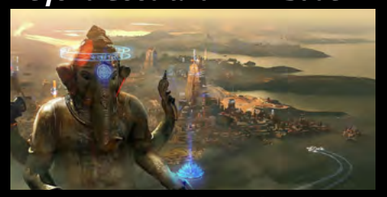
Ak chceme kávu správne ochutnať, v prvom rade musíme zhodnotiť cremu – jej farbu, konzistentnosť a elasticitu. Ďalej vôňu a potom chuť rozloženú z troch častí – prvý chuťový vnem, telo chuti a dochuť. Prvý chuťový vnem pritom často býva iný než telo chuti. Je to priam až žiadúce. Taktiež je dobré vedieť, že káve, ktorá chutí každým dúškom rovnako, sa hovorí plochá. Nemusí byť zlá, no po každom dúšku si na chuť privykneme 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 chuť po mandliach, druhé lieskové oriešky atď. Pri dochuti sa cení najmä jej dĺžka a príjemnosť.

Pokračovanie v ďalšom čísle...

NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Beyond Good and Evil 2 bude

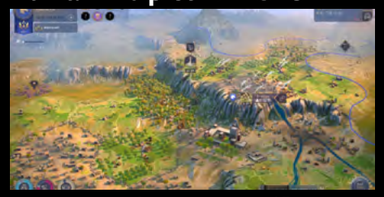


O hre sme nepočuli dlhé roky. Pôvodný dizajnér odišiel z Ubisoftu už dávnejšie a súčasné zameranie spoločnosti je skôr na multiplayerové free-to-play hry. Patričná otázka - Má vôbec zmysel ešte očakávať Beyond Good and Evil 2, ktorého ambiciózne plány a ukážky sa aj pre najväčších optimistov zdali až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

Tom Clancy´s Xdefiant ohlásený

Tom Clancy´s XDefiant je arena shooter, ktorá bude kompletne free-to-play založená na frakciách, majúce v hre názov defianti. Budú štyri – Wolves, Cleaners, Outcasts a Echelon. Ubisoft vyhlásil, že hra bude v prvom rade o strieľaní, a preto v XDefiant budú chcieť priniesť uspokojujúci a vyvážený pocit zo strelby. Zbrane majú vyzerať i pôsobiť 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 zatiaľ 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

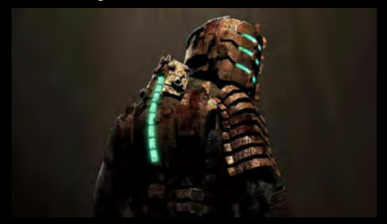


Ľudstvo proti obávanej a medzi hráčmi neobľúbenej protipirátskej ochrane DENUVO? Ale kdeže. To len ju pripravovaná stratégia Humankind ,aj napriek plánom, nebude obsahovať. Tvorcovia počas testovania zistili, že DENUVO má neblahý vplyv na výkon hry a po zhodnotení všetkých „pre" a „proti" sa rozhodli, 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 znižovať výkon hier a vývojári ochrany ju v hrách nechávajú aj napriek tomu, že o problémoch vedia. Humankind vyjde 17. augusta.

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 featúrami. Na oboch stranách, okrem tradičných záležitostí, aj dve dotykové plochy nahrádzajúce myš. Zaujímavosťou je pridanie podpory gyroskopického ovládania a možnosť pripojiť aj na monitor a hrať tak hry akoby na skutočnom PC. Vyjdú tri verzie za 419, 549, respektíve 679 eur, pričom čím drahšia, tým rýchlejší a väčší bude mať SSD disk.

Dead Space ako remake



Kedysi slávna séria, po dvoch dieloch, zničená chamtivosťou vydavateľa EA menom Dead Space sa na radosť všetkých fanúšikov vráti ako remake prvého dielu. I keď o hre zatiaľ 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 konfliktami. Bojiská budú podporovať 128 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 série Company of Heroes. V Company of Heroes 3 sa opäť dostaneme do najkrvavejšieho vojnového konfliktu ľudstva, pričom tentokrát budeme mať k dispozícii ten najväčší počet frakcií v histórii série. 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 vykresľovať dym, oheň, či piesok v nevídanej kvalite. Hra je v skutočnosti vo vývoji už niekoľko rokov, no jej existencia bola ohlásená až teraz.

Nintendo Switch OLED Model

Po mnohých leakoch, v úvodzovkách zaručených správ a vierohodných informácií, ktoré spomínali nový model Nintendo Switch ako konzolu, ktorá bude schopná spúšťať hry v 4K a podobne, tu nakoniec máme oficiálne ohlásený 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 vierohodnejšie. Nový model ponúkne 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.

Nová RoboCop hra

Za mojej mladosti chcel byť každý RoboCopom, teda rogopogom, ako sme toho policajta cyborga počas detstva nazývali. Skvelý hrdina, temná atmosféra, filozofický podtext. Kto by ním nechcel byť? Našťastie, od čias prvého filmu, vzniklo na motívy tohto univerza hneď niekoľko videohier, a tak sme sa ním mohli stať, ale aspoň virtuálne. Hry však boli kolísavej kvality a posledná vyšla 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 čakať 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.

Avowed odlišný od TES

Dlhoočakávané RPG od Obsidian Entertainment Avowed, ktoré sa bude odohrávať vo svete ich série Pillars of Eternity, bude podľa tvrdení veľmi odlišné od TES. K sérii od Bethesdy ju hráči začali prirovnávať hneď po ohlásení zachytávajúcom hernú postavu vo FPS pohľade, pričom v ľavej 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 ďalšia hra Pillars of Eternity bude musieť zmeniť perspektívu (kvôli slabým predajom dvojky), je možné, že Avowed bude obsahovať mnoho tradičných RPG prvkov tej série. Trebás budeme mať partiu a budeme ju musieť manažovať. Možno bude hra taktiež obsahovať taktický pohľad a strategický aspekt.

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 ohlásený ešte tento rok, a to možno počas Gamescomu alebo Tokyo Games Show. Zaujímavosťou 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.

Dôvod tragédie W3 známy

Áno, dôvodom je presne to, čo sme si všetci vždy mysleli, že bolo. Peniaze. A chamtivosť 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 najhrozivejším skóre 0,6/10. Hra pre spoločnosť nebola dôležitá. Neposkytovala tvorcom ani potrebné financie a ľudí. Komunikácia s manažmentom bola hrozná a všetci nadriadení úplne ignorovali sťažnosti vývojárov. Výsledok poznáme.

RECENZIA
RETRO

The Neverhood

KULTOVÁ PLASTELÍNA

Aj keď sa dnes zdá, že svet videohier je už len na základe pretlaku v zmysle nepoľavujúceho vydávania nových a nových projektov svetom chaosu bez návodu, pravda je predsa len trochu iná. Iste, ak by ste si mali teraz prejsť 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 akokoľvek kruto. V našej retro sekcii sme doteraz vyberali výhradne originálne a v povedomí hráčov ukotvené značky, a keď som si sám robil postupnú retrospektívu toho, čo už som vám z tej minulosti vytiahol a čo ešte len na svojich pätnásť minút slávy čaká, uvedomil som si, že trestuhodne obchádzam jedno konkrétne 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.

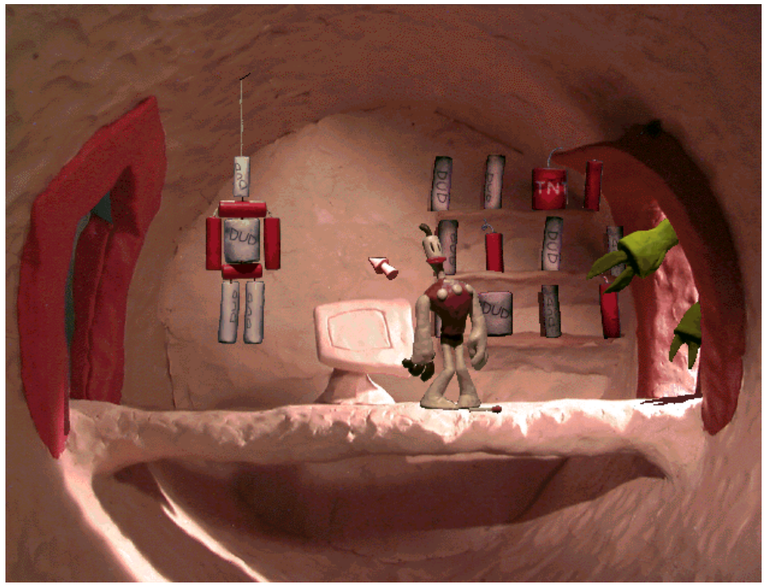
Douglas Richard TenNapel sa ako americký animátor/spisovateľ/dizajnér/umelec výrazne presadil vďaka tvorbe

pre rôzne populárne televízie, avšak hráči si ho budú už navždy pamätať ako autora značky The Neverhood. V skromnom počte zhruba desiatich ľudí sa mu na trh podarilo priniesť jedinečnú point-and-click adventúru s prepracovaným a komplexným príbehom, ktorej najsilnejšia zbraň spočívala v animáciách 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 verejnosťou, avšak predaje boli natoľko mizerné, že sa tento projekt dodnes kategorizuje ako jedno z najnedocenenejších softvérových diel. A ja s týmto statusom plne súhlasím.

Vyšla aj PlayStation verzia

Dielo 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 surrealistických výjavov visiacich nad bizarnou krajinou plnou prekvapení. Ak už spomínam konkrétne 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 osem 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 niekoľkých NPC postáv snaží dopátrať pointe dejovej línie. Zámerne píšem o zdanlivo opustených budovách, keďže ako hráč sám neskôr zistí, živočíšna vzorka okolo neho je pestrejšia, než by sa mohlo zdať. Ak ste nikdy nemali možnosť túto klasickú kultovú adventúru skúsiť, odporúčam vám to okamžite napraviť, 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 nasať ako trubica od vysávača. Kto by chcel hrou preletieť 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 mámivého 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), keďže 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 keď sa koncept na akom je The Neverhood postavený dá dozaista úzko zadefinovať, samotné pocity prameniace z hrania tejto značky už tak jednoducho popísať 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 výnimočnosti tejto IP aj dnes, v roku 2021. Ak by sme sa mali pozrieť aj trochu viac do prítomnosti, The Neverhood dostal 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 priniesť duchovného nástupcu s názvom Armikrog. Ten síce naplnil potreby koncepcie slávneho predchodcu a po výtvarnej stránke sme mu rovnako nemali vôbec čo vytknúť, avšak, na rozdiel od hry The Neverhood, Armikrog neprinášal dostatok humoru a už vôbec nie komplexnú a zábavnú hrateľnosť. Nateraz to tak vyzerá, že kult rannej tvorby Douglasa Richarda TenNapela prevalcoval akékoľvek snahy o jeho návrat do povedomia hráčov, aj keď sa práve chystá reinkarnácia jeho ďalšej legendy. O nej si však povieme 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 toľko skloňovanej klasiky. Ja si zatiaľ pôjdem znova raz pustiť jej titulnú skladbu.

Verdikt

Nezabudnuteľná klasika bez jedinej chybičky.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ Príbeh
+ Hudba
+ Art
+ Hrateľnosť

- Nič

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
RETRO

Nintendo GAME BOY

HANDHELD, KTORÝ PREŽILAJ VOJNU V ZÁLIVE

V živote človeka sa občas stanú nečakané náhody. Jednu takú „vel'kú" som zažil v roku 1990, ked' som poprosil priatel'a v nemecku, či by mi nevedel zohnat' nejakú digitálnu hru (myslel 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, dostal 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 dovolit', pretože stál 4 000 korún, čo bol vtedy (po škole) môj mesačný príjem cash. Len pre úplnost' - dnes by to bolo asi 133€, ale v roku 1990 som za tie peniaze vedel zaplatit' byt, nakúpit' základné potreby pre život a - proste celkom dobre prežit'. 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 vyžit' aj z menšej výplaty).

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

Game Boy sa stal mojim životným spoločníkom. Zažil toho neuveritel'ne vel'a aj počas mojej základnej vojenskej služby, kde koloval po celých kasárňach. Prekvapivo prežil vo vel'mi dobrom a najmä funkčnom stave dodnes. Občas si ho ešte večer zapnem a na pár minút sa odreagujem pri jeho značne vyblednutom displeji. Stačí vložit' 4 baterky, hru a...

História v skratke

Firma Nintendo vznikla v roku 1889 (áno, čítate správne pred viac ako 130 rokmi) ako spoločnost' na výrobu hracích kariet (klasické papierové „žolíkové" karty). Neskôr výrobu rozšírili aj o rôzne iné kartové hry, začali robit' 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 spomínal 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 proste nezničitel'ný.

Za tie roky sa ich vyrobilo údajne vyše 200 miliónov rôznych Game Boy (ak rátame všetky verzie, aj Advance). Základnú bielu vystriedalo 5 verzií s farebným krytom, neskôr prišla kompaktnejšia 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.

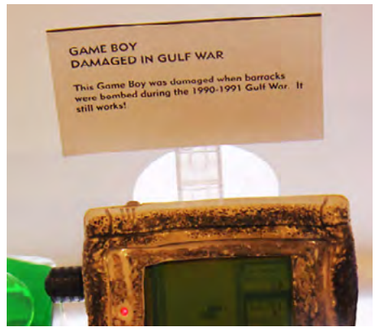
Samozrejme zabudnút' nemožno ani na verziu Color s „farebným" displejom (1996). Farebná paleta bolo značne obmedzená, ale dali sa hrat' „vo farbe" aj pôvodné čiernobiele hry.

A prišli aj d'alšie vel'ké 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 zahrat' si legendárne hry snád' 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 hmotnost'ou 220g (bez 4×AA batérií), ktorá má žlto-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 bity, čiže môže mat' štyri stupne šedej (resp. čierna, biela a svetlá a tmavá sivá), čo dokáže vytvorit' 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 pamät'ové kartičky!

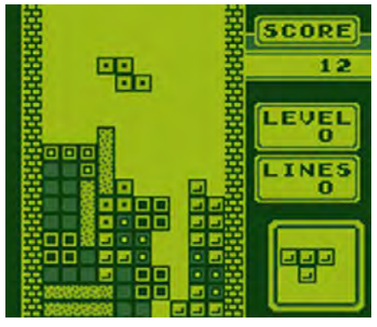
V celom IT vládla anarchia a na trhu ešte stále dominovali 8-bitové počítače ako napr. Commodore, Atari, alebo Sinclair, no a PC alebo Apple boli ešte v značnej menšine, aj ked' revolúcia bola už na spadnutie.

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

o šumový generátor pre biely šum – zvuk dost' 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 (výnimočných) 512 kB. Procesor dokázal adresovat' až 1 MB, avšak takú kapacitu nepotrebovala žiadna hra. Hry boli geniálne naprogramované a extrémne úsporné (využívali sa rôzne triky ako napr. že ked' použijete nohy postavičky dolu hlavou obrátene a v negatíve, dá sa z nich vytvorit' povedzme ornament na stenu, alebo v svetlej farbe vyzerajú ako tráva a pod.).

Prvé hry nemali žiadnu extra pamät', takže nebolo možné dlhodobo ukladat' 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 možnost' uložit' v cartridge s hrou aj aktuálnu rozohranú pozíciu. Vo vnútri hernej cartridge totiž bola malá plochá batéria,



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

Prvý GB bol napájaný ako som spomínal štyrmi 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 ked'že nabíjatel'né 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 spúšt'anie hier a dva otočné potenciometre na boku (pravý pre hlasitost' a l'avý 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 hrat' proti druhému hráčovi. Na tento port sa dala pripojit' aj malá termálna tlačiareň Game Boy Printer, na ktorej ste si mohli vytlačit' screenshot.

Verdikt

Game Boy je legenda. Priznám sa, že ma stále baví aj po rokoch vytiahnut' staré hry a zahrat' 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 možnost' hrat'.

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

Výroba pôvodných Game Boy bola ukončená niekedy v roku 2005, no ako som spomínal predali sa ich stovky miliónov. Dnes si môžete Game Boy vyskúšat' prostredníctvom emulátorov, alebo si môžete na inzerát kúpit' 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 dostat' 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 nájst' ten svoj kúsok legendy a s trochou št'astia na inzerát dokážete kúpit' za babku skutočný klenot.

RECENZIA
RETRO

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... Priznávam 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 podl'a potreby lepšie reagovat', no dnes to pôsobí až extrémne hlučne. Pri nočnom hraní by ste klikaním pobudili polovinu domácnosti. Náš model Turbo má navyše redizajnovaný červený stojan s čiernymi plastovými gripmi pre lepší úchop a prepínač Auto Fire, ktorý simuloval nepretržitú „turbo" strel'bu. Zároveň je tento model tým najlegendárnejším v celom modelovom rade. Predalo sa ich viac ako 15 miliónov kusov! Boli fakt dobré. Museli byt', 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 vyviniete a nezlomíte ho ani v zápale hry.

Joystick neodmyslitel'ne 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 spustit', pretože prvé slová v hrách boli: „Press fire on joystick 1 or 2".

Joystick v hrách nahrádzal 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 rozpoznávat' presnú polohu vychýlenia, čím môžete určovat' rýchlost' pohybu, akceleráciu a presnejší pohyb do strán. Dve tlačidlá na strel'bu 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 + strel'ba.

Automatická strel'ba 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 pojem dostal 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 QuickShort skončila v roku 1999, kedy bola oficiálne ukončená ich výroba. Z dostupných zdrojov sme sa dozvedeli, že počas rokov sa vyrobilo a predalo viac ako 42 miliónov kusov joystickov s logom Quickshot. A jeden z nich mám v rukách.

PREVIEW
PC

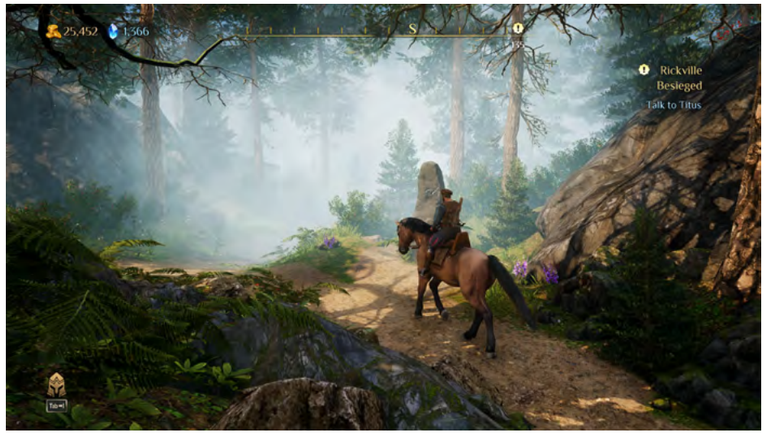
King's Bounty II

KOMBINÁCIA KLASICKEJ ŤAHOVEJ STRATÉGIE A FANTASY RPG Z POHĽADU TRETEJ OSOBY VYZERÁ PREKVAPIVO SĽUBNE.

Séria Heroes of Might and Magic určite nie je žiadnemu fanúšikovi ťahových stratégii neznáma. Avšak, málokto vie, že jej spirituálnym predchodcom je hra King's Bounty z roku 1990. V roku 2008 sa 1C Company podarilo túto značku oživiť prostredníctvom úspešného dielu King's Bounty: The Legend a niekoľkých 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 hrateľné postavy vo svete Antara. Bojovník, mág a paladin sú klasiky žánru, aj keď sa nájde 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 veľa, takže núdza 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. Ocitáte 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 akákoľvek 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.



Pokiaľ 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 mojou srdcovkou a tešil som sa na nostalgický návrat do detských čias. Na druhú stranu ide o prirodzenú evolúciu, ktorá je navyše zapracovaná celkom dobre. Väčšinu času som strávil hraním klasického fantasy RPG. Veľa skúmania herného sveta, komunikovania s rôznymi postavami, cestovania na koni a obchodovania.

Avšak, v prípade súboja sa hra prepne do taktického ťahového režimu, aký je nám už zo žánru známy. Bojová plocha sa rozdelí na šesťuholníkové polia, no tentokrát sú niektoré políčka vyvýšené alebo zablokované, takže každý súboj ponúka rôzne taktické možnosti. Schopností, ktoré môžete počas vášho ťahu 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 cieľom 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 sľubujú rôzne vyváženie a balansovanie. Preto verím, že v prípade pár neúspešných súbojov nebudeme musieť hru začínať odznova. Oproti predchodcovi je škoda, že ubudol humor a celkový pocit, že hra sa sama vôbec neberie vážne. Druhý diel je vážny a snaží sa o realistickosť fantasy sveta. Vizuálne je však veľmi pekný, čo pri využití Unreal Enginu 4 nie je úplným prekvapením. Na mojej GTX 1070 som navyše 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 skepsou. Predsa len, nie vždy sa podarí oživiť populárnu značku, ktorú si hráči držia blízko pri srdci. King's Bounty II má však potenciál byť niečím novým a originálnym, pričom ulahodí aj fanúšikom pôvodných ťahových RPG. Vývojári majú ešte dosť času na dopracovanie a otestovanie všetkých prvkov a funkcionalít. 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 dosiahnuť status „gold."

Juraj Vlha

RECENZIA
PC

Edge of Eternity

EDGE OF ETERNITY MÁ VEĽKÉ SRDCE, NO EŠTE VÄČŠIE PROBLÉMY

Počas hrania Edge of Eternity ma sústavne prenasledovala jedna otázka. Je správne, aby sa štúdio, ktoré nemá dostatočný rozpočet ani zamestnancov, snažilo vytvorit' hru, ktorá sa svojimi ambíciami bude chciet' vyrovnat' AA, nedajbože, AAA hrám? Nepochybujem o tom, že íst' si za svojimi víziami je vždy obdivuhodné, avšak nemôže sa stat', že sa to snaženie môže obrátit' 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 pôsobit' megalomansky a už od prvých chvíl' sa snaží hráča previest' 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 dôvodu na pomalý rozbeh. Atmosféru pozdvihujúce zasnežené prostredie hráča príjemne zamrazí a vel'ké vesmírne lode striel'ajúce po sebe v pozadí napumpujú hráčov myšlienkami, že sú súčast'ou 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 mat' wow-scény a vizuálne hostiny, to vôbec nie, tie ani nechcem. Skôr chcem povedat', že následky úvodu a vlastne celá zápletka hry, ktorá sa mimochodom hned' po skončení hry začne javit' ako nedokončená, sa presunú už len do roviny slov a narážok v rozhovoroch, pričom vôbec nebudete mat' dojem, že sa deje niečo vel'ké, hoci hra sa vás bude snažit' presvedčit' 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 nájst' protiliek. 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 písmena spočítané. Naozaj? Nuž, aby som bol úprimný, vlastne ani nie. Až sa mi to javí úsmevné, ked' to tu píšem.

Čo sa týka choroby, stretnete asi tak dvoch, nanajvýš troch ňou zasiahnutých 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 cítit' až v morku kosti. Hlavne Selene je z toho všetkého zúfalá ako Corrosion postihlo l'udí, avšak to, čo hovorí a to, čo uvidíte, sa bude diametrálne líšit'. Existuje tu síce oblast', v ktorej žijú chorobou postihnuté zvieratá, ale mimo nej a tých pár spomínaných l'udí, nebudete mat' pocit, že by tu l'udí nejako ohrozovala nebezpečná choroba. To isté sa týka migračnej otázky. Ľudia migrujú, utekajú zo svojich domov za lepším svetom a pritom jediné, čo vám to bude pripomínat', 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 vytvorit' to, čo mali možno vo svojich hlavách. Vo výsledku tak namiesto vel'kolepých predstáv priniesli len béčkovo, ak nie až céčkovo, pôsobiaci svet, kde sa o nebezpečenstvách len hovorí, než aby ste ich naživo videli. Tomu nízkorozpočtovému dojmu nepomáha ani fakt, že svet pôsobí vel'mi staticky. NPC postavy sa nepohybujú, len stoja na jednom mieste a jediná vec, čo ich oživuje, je jednoduchá a dookola sa opakujúca animácia. Tu sa pozastavím, nakol'ko v hlavnom meste som zažil nevídaný jav. Mnohé z tých desiatok postáv stojacich 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 našt'astie nerobili simultánne.

Samotný príbeh zlý nie je. Pracuje so štyrmi rovinami – záchrana matky, vzt'ah brata a sestry, problematika Daryona vyrovnávajúceho sa s tým, čo prežil a tajuplná mužská postava, ktorej pohnútky sú síce neznáme, no na prvý pohl'ad nie dobré. Aj ked' tu ide ako v každej takej hre o záchranu sveta, príbeh je príjemne osobný a s lepšími možnost'ami (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 spomínal už niekol'kokrát – z vízie, ktorú sa bez dostatočného rozpočtu a skúseností, nepodarilo naplnit'.

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 nepriatel'ov. Edge of Eternity je čistokrvné JRPG, teda RPG s originálnym RPG systémom, lineárnym svetom a zameraním na emócie. Áno, lineárnym. 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 drvivú väčšinu hernej partie. Časom sa k vám na krátky čas alebo aj natrvalo pripoja d'alšie, pričom si partiu budete môct' upravovat' podl'a situácie. Charaktery nemajú povolania a majú predeterminované zbrane, ktoré používajú. Nejde teda o role-playing v pravom slova zmysle ale o typického predstavitel'a 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 štatistiky. 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 mat' odomknutú len jednu vetvu, ostatné sa zamknú. Je to vel'mi zaujímavý a zábavný systém vylepšovania postáv a podl'a môjho názoru ide o ten najlepší prvok hratel'nosti.

Kryštály si môžete tiež vyrábat' a to kombinovaním rôznych druhov. Je to vel'mi otvorený systém, s ktorým sa dá pekne vyhrat'. Pridávaním kryštálov do kôpky vidíte výsledok kombinovania, a to ho robí vel'mi prístupným. Avšak je tu protipól, ktorý sa mi až tak nepáčil. Náhodnost' výsledkov bola až príliš odlišná. Napríklad ste skombinovali 3 kryštály a výsledok sa vám páčil. Poviete si, že skúsite pridat' 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 podotknút', že tento systém bol implementovaný až týždeň-dva po vydaní hry. Dovtedy bol systém craftingu rozbitý, nepoužitel'ný, a aj z toho dôvodu bolo moje pôvodné hodnotenie o bod nižšie. Novým systémom sa ale zábavnost' hratel'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 ukazovatel'om – a vylepšený možnost'ou posúvania postáv po hexagónovom bojovom poli. Súboje dokážu byt' pekne strategické, hlavne čo sa bossov týka. Z času na čas môžete mat' v bojoch vedl'a seba zázračné kryštály, ktoré vám môžu zvýšit' nejaké atribúty, avšak treba mat' na pamäti, že rovnako ako vy ich môžu využívat' aj nepriatelia. Postavy budete posúvat' často a to napríklad preto, že od vás bude nepriatel' unikat' alebo vykúzli nejaké čary, alebo si bude pripravovat' kúzlo na políčko, na ktorom stojíte. Zaujímavost'ou je, že niekedy môžete využit' 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 odolnost' voči ohňu.

Na rozdiel od iných JRPG má Edge of Eternity kopec vedl'ajších úloh, avšak ani jedna nestojí za vel'a. V prvom rade je tu tona hunt questov, ktoré si beriete z vývesiek. Tie sú len o tom nájst' určitých nepriatel'ov a zabit' 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 stratégií pre porazenie, vyžadovala aj nutnost' zistit', ako ich vôbec objavit'. V Edge of Eternity sú lovecké questy zamerané na úplne generické príšery, ktoré stretávate bežne pri potulkách. 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 hratel'nost'. Väčšina je nepovinných, no niektoré sú implementované v rámci príbehu. Aj ked' ich náplň je fajn, nepáčilo sa mi ich podanie. Hlavolamy sú totiž t'ahové a riešite ich posúvaním postavy, respektíve postáv po políčkach. Avšak celé to má rovnaký interface ako súboje, čo mi prišlo úplne zvláštne. Kvôli tomu, že je kamera v súbojoch obmedzená, tak je obmedzená aj v hlavolamoch, čo často môže spôsobovat' nepríjemnosti, ak budete chciet' pozriet' na celú plochu hlavolamov. Budete sa snažit', 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 navyše 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 spravit' a čas pokročí, budete musiet' počkat' do d'alšieho východu Slnka.

A začínajú problémy...

Čo by som hre tiež vytkol bolo niekol'ko d'alších dizajnových rozhodnutí. Napríklad po druhej kapitole sa nebudete môct' vediet' teleportovat' do drvivej 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 bežat' na vlastných nohách. Z ničoho nič vám hra zablokuje prístup k zvierat'u, na ktorého chrbte sa môžete pohybovat' 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 núti bežat' 15 minút, kým prídete k teleportu, cez ktorý sa už môžete teleportovat' inde. A to aj napriek tomu, že popritom prejdete navôkol dvoch iných, ktoré ale použit' nemôžete.

A čo už mám povedat' o prísnom obmedzení používania vecí počas bojov? Do boja si môžete vziat' len dva až tri druhy vecí, čo dokáže spôsobit', 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 rozobrat' jednotlivé postavy, aby ich vývoj vynikol viac. Totižto postavy sa vnútorne vyvíjajú počas celej hry následkom udalostí, ktoré ich postihnú, a v niektorých prípadoch to nemá taký efekt, ako by malo mat'. Tiež by som osobne vylepšil systém rozhovorov medzi postavami. Tie sa môžu o sebe dozvediet' viac/spoznávat' sa pri klebetení v hoteloch pred tým, než sa poberú spat'.

Avšak realita je, že drvivú väčšinu času budete oddychovat' pri ohniskách v divočine, no tam takúto možnost' bohužial' nemajú. Vlastne sa aj priznám, že som túto možnost' v hoteloch objavil celkom neskoro, ked' 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 desat' stupňov náročnosti, pričom 5 je normálna náročnost'. Takéto bohaté možnosti určite kvitujem, avšak mám pocit, že skôr boli do hry dodané kvôli tomu, že je náročnost' často nevyvážená. Niekedy sú hlavne bossovia až prehnane nároční, a to až tak, že vás dokážu zabit' po dvoch úderoch. To môže byt' vel'mi frustrujúce hlavne vtedy, ked' je tých protivníkov viac, a tým pádom nemáte žiadnu šancu čo i len reagovat', lebo akokol'vek by ste sa snažili liečit', ich údery vám radost' z vyššieho HP hned' znížia až na nulu.

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

Ak sa na to pozriem z toho hl'adiska, možno by si aj zaslúžili potlesk, avšak z celkového hl'adiska nejde o výnimočný 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 skladatel' z Midgar Studio, a svetoznámy skladatel' Jasunori Micuda (napr. Chrono Trigger, Chrono Cross, Xenoblade Chronicles 2) a rozdiel medzi nimi je počut'. Micuda dodal vážne skvelú hudbu, obzvlášť ak ide o parádny, dynamický a hrdinský súbojový motív. Interný skladatel' štúdia sa postaral o väčšiu časť hudby, avšak tá je fádnejšia a menej prepracovaná. Jeho záverečná skladba spievaná speváčkou, ktorej meno som bohužial' 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 pracovat' 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, ambiciózny projekt. Avšak na druhú stranu má taktiež vel'ké problémy s hratel'nost'ou, mnohými dizajnovými rozhodnutiami a celkovým béčkovým feelingom, ktorého sa ani po 40 až 50 hodinách, teda celej doby trvania hry, nezbaví. Toto JRPG síce obsahuje koniec, a to vel'mi pekný, no zároveň dokončené ani náhodou nie je, a to aj napriek tomu, že hra už vyšla 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:

Žáner:	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
- bugy a nevyvážená náročnost'

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
SWITCH

Mario Golf: Super Rush

MARIO GOLF: SUPER RUSH JE Z NÚDZE CNOSŤ S NIEKOĽKÝMI DOBRÝMI MOMENTMI

Ak by som mal Mario Golf: Super Rush opísať 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, keď 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.

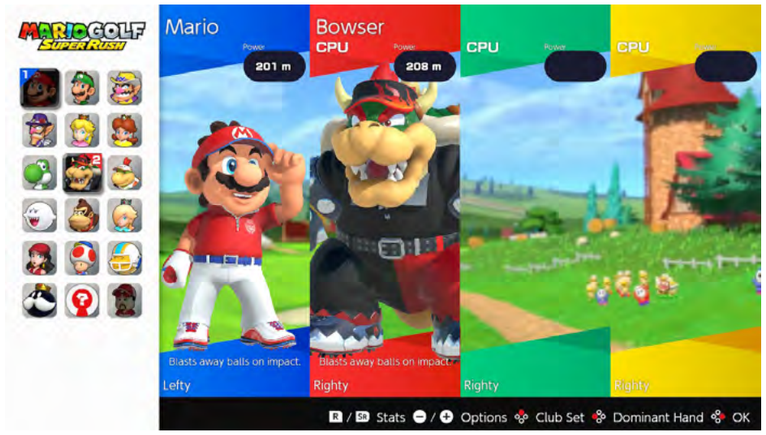
Ak máte hru pomenovanú po Mariovi, ktorý je aj hlavným ťahúňom obrázka na obale krabičky, a nakoniec zistíte, že Mario sa tu v podstate vyskytuje len v herných módoch, pričom v príbehovej kampani bol odsunutý na vedľajšiu koľaj, tak tu jednoducho niečo nehrá. A nie, nejde o šikovný ťah v štýle Kodžimovho Metal Gear Solid 2, v ktorej sa hlavnej úlohy na prekvapenie všetkých zhostil Raiden. Podľa 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 niekoľko režimov, niekoľko máp 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 hádam byť ani nemôže. Namiesto Maria tu hlavnú rolu preberá Mii postavička, ktorú si vytvoríte. Namiesto bláznivého príbehu je tu nič, ktoré sa tvári ako príbeh o postave, ktorá sa snaží prerazit' v golfe. Namiesto originálnych situácií, ktoré by viedli k jednotlivým súťažiam 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 niekoľkých 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 henten mód, ktorý sa práve v danej lokalite hráva. Niekedy sa príbeh „zamotá" a vy nemôžete ísť ďalej, pretože vám v tom bráni nejaká situácia ako príliš horúce počasie a podobne. Kým sa sama nejako nevyrieši, musíte namiesto hlavnej 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, keďže levelujete a po zvýšení úrovne si pridávate bodíky do piatich štatistík – sila, stamina, rýchlosť, ovládanie a zatočenie. Sila zväčšuje dostrel, stamina čas šprintu, rýchlosť logicky rýchlosť behu, ovládanie presnosť strelby a zatočenie zasa schopnosť zatočiť loptičku po vystrelení. V skutočnosti však nezáleží na tom, do čoho budete body investovať, keďže 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 odpaľovaní loptičky. Nechcem povedať, že sa zvyšovanie štatistík nijako neprejavuje, ale len to, že na nich až tak vlastne nezáleží.

Sama hra hráčovi veľmi pomáha. Na začiatku hneď 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, keď si ho môžete pohodlne prečítať v menu? Toto malo vyzerať úplne inak a o tom, ako mala vyzerať kampaň, sa dočítate o niečo nižšie.

Mario Golf: Super Rush

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

Môžete si vyskúšat' štandardný golf, v ktorom súť'ažíte 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 pokračovat'. To ale závisí na nastavení, či budú všetky postavy odpal'ovat' loptičky naraz alebo po jednej. Môžete si teda zvolit' akčnejší štýl, ale aj premýšl'avejší.

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 ňou musíte utekat', pričom si môžete nastavit', či budete hrat' o skóre, alebo o čas. V každom jednom prípade tu úlohu už nehrá len váš odpal, ale aj schopnost' dopravit' sa na miesto, kam dopadla loptička. Môžete šprintovat' a využívat' špeciálne schopnosti, ktoré vás nielen zrýchlia, ale taktiež môžu zasiahnut' protihráčov a spomalit' ich. Akási primitívna verzia Mario Kart. Alebo mám povedat' Rayman Rush? Tak a teraz ruku hore všetci, kto si na tú hru spomínate!

Azda najbláznivejší a najlepší mód je Battle Golf, ktorý je taktiež novinkou v sérii. Páni, to je teda masaker. Takto mala vyzerat' celá príbehová kampaň! Takéto bláznivé eskapády, náročné levely a kopec skvelých nápadov mali rozhodne byt' v kampani. Viem si to živo predstavit', ako hrám s Mariom brutálne Bowserové výzvy, prípadne v monumentálnom turnaji bojujem proti starým nepriatel'om, zatial' čo by sa na pozadí rozvíjal dramaticko-úsmevno-bláznivo-príť'ažlivý príbeh, pričom celé by sa to zakončilo nezabudnutel'ným súbojom dvoch odvekých rivalov v dlhom, 18-jamkovom zápase plnom pascí, záludností a naštvaných pohl'adov typu Luigiho 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'ovat' rôznymi projektilmi, robit' im zle, znepríjemňovat' im hranie, jednoducho zažívat' kopec srandy.

Mario No Golf: Super Hushed

Ďalším módom je... nič. Nintendo tu z nepochopitel'ných dôvodov implementovalo len tri módy. Ich zábavnost' je pekná a množstvo nastavení pravidiel im dodáva hĺbku, 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 nepočíta, lebo to nie je vel'mi zábavné. Predstavte si hrat' dlhých 18 jamiek úplne sami a ešte sa tým chválit'. 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? Neprítomnost' ak nie nových, tak aspoň starých známych módov vo mne iba potvrdzuje dojem, že hra bola vytvorená dost' na rýchlo.

Taktiež sa pýtam, kde je viac máp? Titul ich ponúka len šest'. Vidíte správne – šest'! Tie sú, našť'astie, dost' 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, bohužial', čo dodat'.

No More Stupid Subtitles

Mario Golf: Super Rush ponúka možnost' hrat' 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 činnost'. Hlavne s kamošmi je to zábava. Avšak to sa dá povedat' o každej jednej činnosti. Teda, o skoro každej jednej. Ak ste fanúšikovia pohybového ovládania, odpaly môžete vykonávat' aj švihom ruky, zatial' 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 vel'mi prázdne a sterilné, plus niekedy padne rozlíšenie až niekam do dôb archaických. Textúry na objektoch sú na druhej strane vel'mi dobré. Hudbu opät' zložil génius Motoj Sakuraba, avšak je vidiet', 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! Snívat' predsa môžem.

Mario Golf: Super Rush mohla byt' pecka, ak by v nej bolo viac Maria a nebola tak narýchlo zbúchaná. Táto séria síce nikdy nepatrila medzi tie najžiarivejšie od Nintenda, no ani tak si nezaslúžila takúto „rýchlokvasku", na ktorú sa hl'adiac na to, kedy vlastne vyšla, asi už aj zabudlo.

Hru určite neodporúčam kúpit' za plnú cenu. Radšej počkajte na poriadnu zl'avu. A tým myslím fakt poriadnu.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
arkádový golf	CSP	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ módy sú zábavné
+ rôznorodost' nastavení módov
+ dobre navrhnuté úrovne

- nezmyselná príbehová kampaň
- len tri herné módy
- žiadna pridaná hodnota
- málo máp

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV
progamingshop.sk
MP3.SK MOBILNÉ TELEFÓNY

ĎAKUJEME PROGAMINGSHOP A MP3

LET'S PLAY
LET'S GO
BE SMART

SVET NEPATRIL NIKOMU, KTO NEBOL HRÁČ

ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA A JEDNODUCHŠÍ 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, máloktoré 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 ďalší 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 nastať 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 uľahčili 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 predchádzajúcom 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 kompletne vypnú, viete, že vás čaká problém. Týmto spôsobom sa vás vývojári snažia naučiť, že priľnavosť pneumatík má v zákrutách svoje limity a ich prekročenie znamená ďalšie tancovanie monopostu. Aj preto boli nastavenia náročnosti a simulácie rozšírené o ďalšie položky, takže teraz si hru môžete naozaj prispôsobiť, ako len chcete. Nebojte sa siahnuť po asistenciách, 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 zhostíte 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, respektíve Aston Martin). Tímového kolegu vám bude robiť veterán Casper Akkerman, ktorý pripomína 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 trať. Aby toho nebolo málo, do nováčika Aidena začne zabŕdať 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 hrateľnosti je režim veľmi jednoduchý. Raz je vašou úlohou do niekoľkých 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 adekvátne 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 – buď spolu za jeden tím, alebo dokonca aj ako možní 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 funkcionalita, 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 nájať 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, pokiaľ nie ste majiteľom Deluxe edície hry.

Pozrime 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 ťažšie, no napríklad prehľad vylepšení monopostu v obľúbenom 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 vyvíjaná pre novú generáciu konzol, nie je to veľmi vidieť. Najvýraznejšie zmeny si všimnete na jazdcoch 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 vážnych nehodách chýba nielen poriadny deštrukčný model, ale aj adekvátny audiovizuálny sprievod. Hra práve v tomto ohľade trpí bugmi, pretože monopost sa po náraze 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 citeľný pokles výkonu. Avšak cez replay a cutscény v 30 fps som sa nedokázal preniesť. Tento pokles v snímkovaní 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 nadabovať vášho pretekára a umožniť 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 pokiaľ ste F1 2020 skúšali na PC, musíte sa poriadne sústrediť, aby ste ich vôbec uvideli. Ale ako to s nami F1 fanúšikmi býva, ideme do toho tak či tak.

Juraj Vlha

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
pretekárska hra	Codemasters	ABC data

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
PS5

Where the Heart Leads

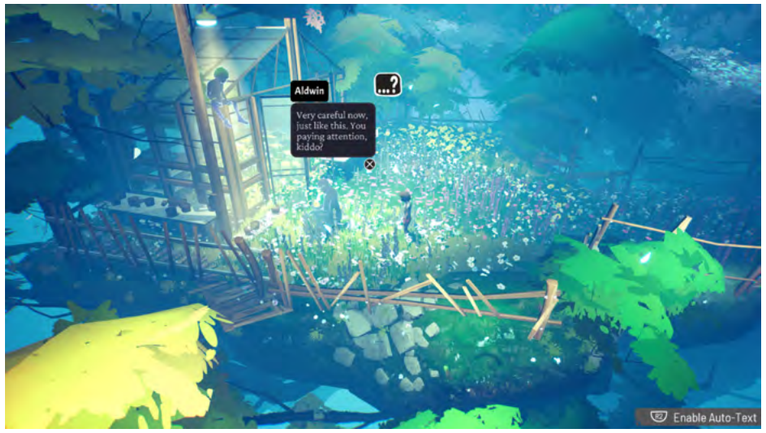
INTERAKTÍVNY KOMIKS?

Príbehovky vždy patrili a budú patrit' medzi moje preferované žánre. Bez ohl'adu na typ hry, rád vyskúšam čokol'vek, čo ma dokáže pobavit' a zaujat'. 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 vel'a nevedel. Vlastne skoro nič. Jediné, čo som si pozrel, bol trailer, aj to chvíl'u 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 začnem obligátnymi sekciami, ako sú vizuál, hudba a d'alšie. Tentokrát však od toho odskočím. Dôvod je aj ten, že by to bola vel'mi stručná recenzia a to si tento titul nezaslúži. Prečo?

Pod'me od začiatku. Po spustení chvíl'u trvá, než sa dostanete do hry samotnej a zistíte, s akou postavou idete hrat' a hlavne ako. Prvé minúty som sa trošku premáhal, pretože som textu nevenoval vel'kú pozornost' a čakal som, kedy sa to rozbehne. Skončilo to tak, že som musel začat' odznova a dávat' pozor na písaný text. To už som začínal chápat', že toto ma bude sprevádzat' celú hernú dobu.



Po grimase, ktorú si neodpustím v situáciách, ked' 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 chciet', preto som sa začal viac sústredit' na dej a prevedenie a pomaličky som začal hre prepadat'. Najskôr som si myslel, že pôjde o nejaký survival. Na začiatku sa snažíte zachránit' psíka, hoci vám tu tiež dajú na výber, či ho zachránit', alebo nie (teda sa tak tvária), ked'že však celá hra začína po úspešno-neúspešnej záchrane, predpokladám, že aj ked' sa snažíte presvedčit' rodinu, že pes to má za sebou, nakoniec vás presvedčia, aby ste ho zachránit' išli. Neviem, neskúšal som túto možnost', sám mám dvoch psíkov a neviem si predstavit', že by som ich nechal napospas istej smrti...

Spät' k hre, prezradím, že záchrana pre vás, Whita Andersona, nedopadne najlepšie a skončíte na mieste, z ktorého sa snažíte dostat'. Preto som si teda myslel, že pôjde o survival hru (trailer mi nedával zmysel). Ako sa ukázalo, moje domnienky boli nesprávne. Hra sa začala otáčat' v kolotoč interaktívnych spomienok. Miesto sa začalo menit' a zo mňa zrazu bol pubert'ák, ktorý sa snaží pomôct' rodičom, susedom, bratovi a priatel'ke 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 navnadil 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 vel'kých) a nakoniec zásadné rozhodnutia, ktoré mali dopad na celú hru. Niektoré teda boli také, že som musel ozaj rozmýšl'at', ako budem budovat' tento svet a svoju postavu.

Príbeh ma doslova vcucol a ja som si uvedomil, že sa mi to ani nechce vypnút'. Navyše, príjemné animácie a interaktívne prostredie lákali na skúmanie a manipuláciu s objektami alebo vedl'ajšími postavami. Nepamätám si, kedy som sa dokázal za pár minút takto rýchlo dostat' do deja. Úplne som zabudol, ako hra začala a keby nebol prechod medzi jednotlivými úrovňami spomienok ako puberta, mladá dospelost', ba dokonca aj staroba, aj zabudnem, že na začiatku som sa snažil dostat' z nepríjemnej situácie. Vôbec mi neprekážalo čítat' texty a vlastne som úplne prestal vnímat', že to musím robit' a začal som si to užívat'. Je to len o tom pochopit' to a akceptovat', potom to už ide samé a verte mi, že to stojí za to. Jedinú výčitku mám na hudbu, ktorá v niektorých situáciách uspávala.

Verdikt

Where the Heart Leads je milý titul, ktorý opráši vašu angličtinu a vaše schopnosti vcítit' sa do situácie a zvážit' konzekvencie 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
+ art-štýl
+ interaktívne prostredie
+ rozhodnutia tvarujúce príbeh

- hudba mi občas nesedela

HODNOTENIE: ★★★★☆

NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Stanislav Jakúbek*

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 vd'aka funkcii 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 vel'ké otvory, ktoré umožňujú chladiacemu systému AAS Plus s novými ventilátormi Arc Flow ticho nasávat' 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 vyššiu obnovovaciu frekvenciu 165 Hz alebo v 4K verzii s lepšími detailmi, 500-nitovým maximálnym jasom, adaptívnou synchronizáciou a obnovovacou frekvenciou 120 Hz. Oba panely teda ponúkajú vysokú obnovovaciu frekvenciu, výnimočné farby a skvelú presnost' ich podania bez d'alšej kalibrácie.

Výkonný systém šiestich reproduktorov s duálnymi basovými meničmi s potláčaním vibrácií umožňuje používatel'om užit' si Hi-Fi zvuk i na cestách. Úložisko, vrátane RAID zapojenia troch diskov HyperDrive Ultimate SSD, ponúka bleskový prístup k hrám a médiám. 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 nádych elegancie a diamantom rezané okraje a priesvitné detaily za klávesnicou poskytujú jemný kontrast a jedinečný dotyk osobnosti. Vd'aka tenkému dizajnu a nenápadnému vzhl'adu si môžete zobrat' Zephyrus S17 kamkol'vek. 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 nosit' so sebou adaptér typu C alebo nabit' notebook powerbankou.

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

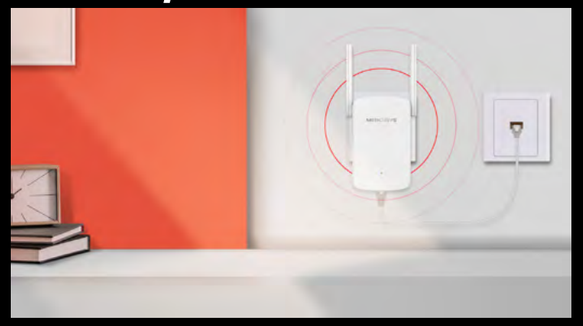
Creative T60

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

Vd'aka 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 hlboké 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



Sieť pomocou Wi-Fi Extendera ME30 rozšírite v dvoch pásmach podl'a štandardu AC1200, teda pri celkovej rýchlosti 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 d'alšie aplikácie náročné na dátový tok. Zásadnou funkciou je tiež adaptívny výber cesty pripojenia, vd'aka čomu ME30 zaistí vždy najvyššiu dostupnú rýchlosť pripojenia. Rieši to inteligentným výberom cesty pripojenia k routeru aj pásma prenosu dát.

Vd'aka integrovanému 100 Mbit/s portu dokáže poskytnúť káblové pripojenie pre d'alšie zariadenia.

Logitech G335

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

S hmotnosť ou 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 pásikom a náušníkmi z mäkkej tkaniny, ktoré sa prispôsobia vašej hlave a zabezpečia dlhodobé pohodlie pri akomkoľvek hernom štýle. Je kompatibilný aj s doterajšími farebne zladenými hlavovými pásikmi a hravými krytmi mikrofónov. Headset umožňuje jednoduché pripojenie a použitie takmer s akoukoľvek 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 ponorit' sa naplno do hry bez akéhokoľvek rozptyľovania. 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 pásiky, ktoré sú už k dispozícii v ôsmych rôznofarebných variantoch, sa predávajú za 9,99 eur.

>> VÝBER: Marek Líška

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 pamätí a SSD diskov na Kingston FURY. Zároveň oznámila aj zahájenie dodávok pamätí 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 čiernou 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 videa alebo renderovanie. Tí, čo hľadajú cenovo výhodný upgrade a zároveň chcú aj atraktívne svetelné efekty, môžu siahnuť 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 nepotrebujú 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 pamätí sú vybavené funkciou automatického PnP pretaktovania pri 2 666 MHz a podporujú Intel XMP a AMD Ryzen. K dispozícii sú tiež sety DDR3 pamätí.

Aby ste minimalizovali lagovanie systému a otvorili bránu do sveta úžasných grafických detailov aj na svojom notebooku alebo malom počítači, osaďte 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 použiteľnú 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 pamäte 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 si hráči a počítačoví nadšenci zvykli," povedala Iwona Zalewska, obchodná manažérka Kingston pre pamäte DRAM v regióne EMEA. *„Z nášho portfólia pamätí 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 pamätí 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) Mārtiņ 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 pošťuchnutie spoločnosťou 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 sústrediť aj po uvedení na náš 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 náš trh uvedené mikrofóny Yeti a Snowball.

Axis rozširuje flexibilitu nositeľných kamier

Spoločnosť Axis Communications uviedla miniatúrny klopový senzor AXIS TW1201 nositeľný na tele, ktorý sa pripája ku kamere AXIS W100. Je ideálny na uchytenie napr. na tričko alebo košeľu.

Nový klopový senzor AXIS TW1201 má malé rozmery 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 Worn a poskytuje obraz vo Full HD rozlíšení pri rýchlosti 30 snímok za sekundu.

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

Možnosti využitia sú nekonečné, čo je tiež významná príležitosť pre ovelľa väčší počet partnerov spoločnosti Axis. Vďaka flexibilite a filozofii otvorenej platformy sú nositeľné kamery spoľahlivým doplnkom existujúcich dohľadových riešení.

RECENZIA
HARDWARE

Iiyama G-Master GB3466WQSU

DARČEK POZNANIA

Nikto učený z neba nespadol, aj ked' si to asi dost' 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 nevedel. Spája sa to aj s japonskou spoločnosťou iiyama, ktorá síce na trhu so spotrebnou elektronikou pôsobí už takmer päťdesiat rokov, avšak jej zaujímavo 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 hneď na niekoľkých úrovniach a ak ste v tomto prípade ovel'a vzdelanejší než ja, respektíve ak ste vedeli o existencii tejto firmy skôr než ja sám, v nasledujúcom texte 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 vzdať a podľa môjho názoru to je viac ako dobre. Dnes si spoločne predstavíme vlajkovú loď vyššie toľko 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 presahujúcom 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 cenovka môže zdať ako adekvátny dôvod, prečo volať 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 pýšiť 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 písmeno

V s posuvným ramenom. Citeľne tu však absentuje akýkoľvek 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 síce môžete pokúsiť slúchadlá prevesiť cez medzeru medzi panelom a spomínaným ramenom, avšak pri manipulácii s monitorom 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 vôbec nekomentujem nemožnosť regulácie bočného náklonu), ale nech mi nikto nevraví, že jeden kúsok plastového háčika umiestneného kdekoľvek 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. Pod'me sa teraz pozrieť na ponuku konektivity, ktorá je dozaista ovel'a uspokojivejšia, ostatne k dispozícii je vám hneď 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. Našťastie pri iiyama G-Master sa nič takéto nekoná a na spodnej hrane nájdete dobre fungujúci a intuitívny joystick, ktorým ste schopní si regulovať celú schému nastavení, a to dokonca aj s možnosťou eliminácie loga firmy pri zapnutí a vypnutí. Trochu ma síce zamrzelo, že monitor nedokáže automaticky prepnúť 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 prepnúť 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 vierohodnejšie 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 vzdialeným 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 skreslit' 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 trpiet' nekomfortom. Aby som dodržal faktickú časť recenzie, musím ešte spomenúť prítomnosť reproduktorov, ktoré však výrobca mohol pokojne vynechať a za ušetrenú časť rozpočtu ponúknuť 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 prezeraní videí.

Je toho ešte veľa, čo by sme si o iiyama G-Master GB3466WQSU mohli spoločne porozprávať, ale nakoniec by to asi skĺzlo do prehnane kritickej linky. Treba si totižto 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 ponúknuť cenovo dostupnú alternatívu schopnú ukojiť chúťky poctivých hráčov, ktorých oko doteraz nepoznalo onen pocit okrajového pohltenia. Sám som panel využíval aj na bežnú kancelársku prácu a vďaka 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	- Stojan
+ Zakrivenie	- HDR
+ Cena	- Reproduktory
+ Ovládanie	
+ Možnosti pripojenia	

HODNOTENIE: ★★★★☆

ASUS TUF Gaming F15

SONDA DO ŽIVEJ HMOTY

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

A čo takto hneď v úvode malý pohľad do zákulisia 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 vynadať, 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 keď zabalíte bravčové mäso do slaniny) čo si však sem tam vyžiada svoju daň. V posledných mesiacoch je tých hardvérových testov skutočne viac než som zvyknutý a preto ťoraz ťažšie 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 totižto tenkou čiarou medzi atraktívnym textom a nudným vodopádom z písmeniek. Odpoveďou 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 detektívnou sondou aspoň trocha pobavil a zatiaľ čo si časť z vás prestane neveriacky ťukať na čelo, naznačujúc že už mi z toho všetkého asi definitívne preplo, ja sa pustím do rozbaľovania. Pred sebou máme totižto dizajnovo 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 toľko (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 tvrdeného 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 ocitáte 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 modernistickým 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 toľko 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 prijateľných 2,3 Kg a preto je vhodný aj na dlhodobejší transport či už ho strčíte do ruksaku alebo ponecháte v rukách. Veď 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 ľavú. Po novom tam nájdete Thunderbolt 4 (USB-C), HDMI, Lan port a USB-A. Vstup pre nabíjací adaptér sa rovnako usalašil na ľavej 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 spomínal 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 veľkosť smerových šípiek mňa naopak potešil presný a spoľahlivý touchpad. Nikto samozrejme pomocou neho nebude hrávať 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 pochopiteľne chcete zahrať tie najnovšie produkcie, čo vám aj vďaka Core i7 a uvádzanej GeForce RTX 3060 (ak zvolíte danú konfiguráciu) bude umožnené. Treba však rátať s nutnosťou prijať niektoré kompromisy a pred spustením softvéru sa pohrať s nastavením. Počítač ponúka niekoľko 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 nesnaží nič pokazit', avšak zároveň nedokáže ani ničím ohúriť.

S týmto displejom sa na nejakú úpravu fotografií v teréne vôbec nechystajte, keďže ponúka len sotva šesťdesiat percentné sRGB spektrum a to je žalostne málo. Farby sú celkovo prehnané studené a pre laika čo nemá ako nakalibrovať obraz, sa stane životne dôležité požiadať niekoho z branže, aby mu pomohol. Celková svietivosť navyše pláva na priemernej vlne 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 vyťažení 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 pochopiteľne regulovaná automaticky pomocou interného softvéru a aj keď som sa v tomto nechal slepo viesť počítačom samotným, hluk ventilátorov bol dozaista v znesiteľnej forme. Použijem 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 pohodlnejších 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 vyššej 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 niekoľko ďalší drobností.

Verdikt

TUF prináša novinku hodnú vašej pozornosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	1 500€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★☆

Logitech G335 Wired Gaming Headset

KÁBLOVÝ HEADSET PLUG-AND-GAME

Vyzerá 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 pripojit'. Áno, kábel má ešte aj dnes svoj zmysel.

Hoci sú dnes na trhu aj pomerne l'ahké bezdrôtové headsety, 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 pripojit' 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 rušit' svoje okolie. Kábel má stále svoje miesto aj v dnešných

bezdrôtových časoch a headset G335 môže pokojne slúžit' aj ako druhý domáci headset napr. ku spomínanej hernej konzole.

Prvé dojmy a spracovanie

Oficiálnu cenovku má Logitech G335 nastavenú od výrobcu na 69,99€, ale v čase testovania ho Alza a d'alšie 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 konkrétne v čiernej, bielej (s modrými náušníkmi) a mätovo zelenej (tento model u nás zatial' nie je v priamom predaji, ale dá sa objednat' cez internet). Headset G733 spomíname preto, že sa na seba na prvý pohl'ad vel'mi podobajú. Naozaj len na prvý pohl'ad, 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 robit' svetelné efekty. Popravde, komu z vás bude toto chýbat'? Väčšina dnešných headsetov vyzerá ako pre kolotočiarov, preto len vítame prostý dizajn bez blikačiek.

Rozdielom je aj mikrofón. Zatial' čo G733 ho má oddelitel'ný (s jack konektorom) 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 ovel'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 riešit' softvérovo. USB headsety majú v konektore integrovanú akúsi virtuálnu zvukovú kartu, ktorá dáva počítaču info, že je pripojené viackanálové zvukové zariadenia. Počítač potom cez USB port posiela dáta pre 5+1 alebo 7+1 kanálov a zvuková karta v slúchadlách 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 dosiahnut' aj softvérovou cestou a matematicky namodelovat' priestor do stereo zvuku. Potrebujete k tomu len kvalitné ozvučenie, čo v našom prípade znamená kvalitné 40 mm meniče s vyladeným zvukom.

Headtset má prekvapivo dobrý zvuk. Má bohaté basy, aby dokázal prekreslit' 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 pásme, ale je pomerne vyrovnaný v celej počutel'nej škále. Znamená to, že aj ked' sa rozhodnete využit' ho na hudbu, bude hrat' vel'mi slušne a verne prakticky všetko – od klasickej hudby, cez rock, až po modrenú 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 ovel'a vyššou cenovkou.

Zhrnutie

Headset je napriek obmedzeniam z káblu výborný. Hrá vel'mi čisto a má slušný vyrovnaný zvuk. Hmotnost' je rovnomerne rozložená a v kombinácii s l'ahkým odpruženým dizajnom a nastavitel'ným elastickým mostíkom nie je ani dlhodobé nosenie náhlavnej súpravy ani trochu únavné ani pri hodinách nosenia. Náušníky sú vzdušné, ušité z látkovy a vyplnené dobrou pamät'ovou 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 problémy zachytit' dobre zvuk.

Marek Líška

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech G	69€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ kvalita spracovania
+ nízka hmotnost'
+ kvalita zvuku
+ cena

- iba stereo zvuk

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

TicWatch Pro 4G

POL DRUHEJ

Každé jedno mesto a každá jedna dedina, nech už sa rozprávame o Slovensku alebo akejkoľvek inej krajine na svete, má dozaista minimálne jednu legendu spojenú s tamojším folklórom – samozrejme, často ich je ovel'a 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 síce krátka, ale aj napriek tomu všetkému intenzívna spomienka práve na takú legendu spojenú s mojím rodným mestom Malacky. Pochopitel'ne, teraz by som vám mohol začať rozprávať obsiahly príbeh plný fráz a šťavnatých 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. Kdekoľvek a predovšetkým kedykoľvek ste ho stretli a položili mu obligátnu otázku v zmysle „Prosím vás, pane, koľko je hodín?", on sa dôležito zadíval na lesklý ciferník a suverénne odpovedal „Pol druhej." Pol druhej bola jeho ultimátna reakcia na akúkoľvek dennú či prípadne nočnú dobu, ktorá počas rokov existencie daného obyvateľa okresného mesta na Záhorí natoľko zľudovela, že sotva ste sa dokázali ubrániť chuti nespýtať sa pána na aktuálny čas, kedykoľvek ste ho čo i len zahliadli, ako sa prechádza po tamojších uliciach. Ťažko povedať, či z jeho strany išlo o permanentnú nechuť hovoriť okoloidúcim 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 márne 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 pomáhali a stále pomáhajú zorientovať sa v tom každodennom zhone za šťastnejším 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 prezradiť svojmu okoliu ten správny čas, verím, že pri pohľade na aktuálny model by z jeho úst zase raz nevyšlo nič iné než len to magické pol druhej.

Dobre, dosť bolo vykrúcania krkov niekam do minulosti. Moju ľavú ruku cez dva mesiace zdobil uhľovo 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 dizajnovej stránke o ďalšie 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 zápästím 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 ďalej? Mobvoi už štandardne ponúka koncept dvoch vrstiev obrazovky, ktoré sa spúšťajú na základe výdrže akumulátora. Počas nepretržitej prevádzky môžete

LCD nemá podsvietenie

Osobne som síce funkcii duálnej obrazovky stále neprišiel tak úplne na chuť, ale uvedomujem si jej praktické výhody, a to hlavne pri nutnosti, aby hodinky vydržali v chode čo najdlhšie. Ak ste niekedy držali v rukách akékoľvek 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 ďalšieho rozboru.

Wear OS vám dáva priestor na široké možnosti nastavenia od voľby 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 ovel'a častejšie zásahy zo strany vývojárov, než to v skutočnosti je. Stále však máte možnosť siahnuť po aplikáciách zameraných na aktívny fitnes, kvalitu spánku, navigáciu cez GPS, internet a mnohé ďalšie.

Prostredníctvom vstavaného mikrofónu je možné vybaviť telefónny hovor bez akýchkoľvek komplikácií (kvalitou by som to pokojne prirovnal ku konkurenčným a ovel'a 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 konkurencia. Schválne píšem takmer, keďže najväčšou slabinou daného modelu sa stáva batéria a spôsob jej dobíjania.

Majitelia 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 opätovné nájdenie v balení od TicWatch Pro 4G. Čo je však horšie, akumulátor s kapacitou 415 mAh nie je pri plnom vyťažení schopný vás podržať viac než dva dni.

Výrobca síce 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 vlne a vďaka práci konkrétnych dizajnérov to bude možné. TicWatch Pro 4G/LTE sú už na prvý pohľad skutočne luxusne 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 vrúbkované 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 ísť dať 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 Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Mobvoi	250€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Samsung Smart Monitor M7

A NIE JE TO NÁHODOU TELEVÍZOR?

Do redakcie sa nám nedávno nasťahovalo niečo, čo v názve nesie veľavravné 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 totižto 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 fúziu 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 nahradiť 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 povinnosťami 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, vykazoval istú latenciu a to bol mobil položený priamo vedľa monitoru. Je zaujímavé, že napríklad úložný priestor OneDrive v tomto ohľade nemal ani zďaleka také oneskorenia ako všetko ostatné, a to v sebe nesie často ovľa väčšie objemy dát. Tak či onak, ak by ste si M7 chceli zakúpiť výhradne len na prácu cez bezdrôtový DeX, neodporúčal by som vám jeho nákup.

Príjemný dizajn

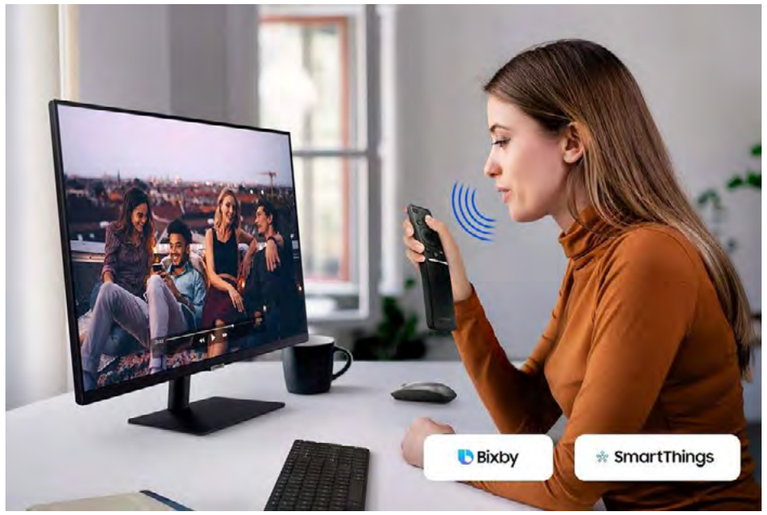
Hneď v úvode som možno trocha odbehol priamo do sekcie podporovaných funkcií zrkadlenia obrazoviek a bezdrôtových prenosov, a tak je asi vhodné zaradiť spiatočku a pozrieť sa na dizajnové prevedenie testovanej vzorky. Samsung sa tu skutočne snaží o fúziu dvoch svetov, keďže okrem samotného monitoru aj 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 hneď 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 totižto uvedomiť, že sa tu síce rozprávame o vysokom rozlíšení, avšak s podporou len 60 Hz.

To nás pri odozve 8 ms vracia späť do segmentu kancelárskej techniky, ktorá síce 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 akokoľvek 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 pretrpieť 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. Drvivá 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 hneď niekoľko okien súčasne bez toho, aby som takzvane zablúdil. A presne tu vidím ideálne využitie takéhoto hardvéru. Predstavte si situáciu, kedy od rána úpenlivo drvíte klávesnicu pod náporom tvorenia textu, tabuliek či grafov a zrazu padne dvanásta 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 vášho obľúbeného televízneho programu (hádajte, koľko dielov Friends som stihol na M7 vzhliadnuť). 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 potešil 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 strohej 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 ovľa 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 predniesť 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, keďže 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 spomínanej výmene CPU a GPU. Dosť však bolo miešania omáčky, nechcem, aby mi prihorela, a poďme 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 konkrétne môj prípad) i7. Oba stroje poháňa rovnaká grafická karta, dnes toľko vzácna NVIDIA GeForce RTX 3070, a komu by nestačila, priznajme si to, že už trocha slabšia operačná pamäť 8 GB, môže si nakonfigurovať, samozrejme, 16 GB verziu. Ja som v prípade pamäte ťahal za ten dlhší koniec. Zanechajme však teraz technické parametre, ktoré si aj tak budete chcieť prispôsobiť práve svojím potrebám, a poďme 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 cenenú 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 musím 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 zjemnením a povrch je tak ovel'a príjemnejší na dotyk, než tomu bolo v minulosti. Odtlačky prstov a tradičné fľaky od spotených dlaní sú síce tentokrát o niečo menej badateľné, ale tomu môže pomáhať práve výrazne čierny odtieň. V kategórii tuhosti samotného šasi sa rozprávame o nadpriemernej kvalite a asi vás neprekvapím, ak poviem, že telo tohto notebooku znesie aj drsnejšie zaobchádzanie, čo ocenia predovšetkým hráči, ale aj kreatívni pracovníci, ktorý 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 neskĺzavajú z tlačidiel, čo sa mi pri iných modelov 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 celodennom 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 zvyknutý, nebude to pre vás žiadny problém. Na hranie ako také síce dostačujúca klaviatúra, avšak v tomto ohľade stále odporúčam si do batohu pribaliť kvalitnú šesťdesiat percentnú mechanickú klávesnicu, ktorá vám počas hrania poskytne ovel'a 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 pribaľovať 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 dobre 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 pozerá, ale súčasne sa s s ním aj výborne hrá, čo už je v segmente ROG ďalšou notoricky známou 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 ovel'a 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, skráťte si daný údaj o viac ako polovicu. Ak už spomínam vysoký výkon, určite by som mal utrúsiť niečo o celkovom chladení. Systém notebooku monitoruje výkon na základe aktuálnej činnosti a tým pádom dobre vie, kedy je dobré zapnúť chladenie viac a kedy, naopak, ostať v tichom režime. Pri plnom vyťažení mňa tepelný modul nemal prečo prekvapiť, keďže ide o identický systém ako u už v tomto texte spomínaného G15, preto sa chladenie celkovo dá označiť za uspokojivé – nemajte strach, stehná vám to neupečie, ani keby ste si zariadenie položili na holé telo. Vyvýšenie spodnej hrany pomáha prieniku vzduchu cez výrazne otvorené prieduchy 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 vďaka jedenástej generácie 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 Zephyruse jednoducho nájsť. Spoľahlivá klávesnica, odolné šasi, dobrá batéria, slušná webová kamera – to všetko je už len ďalším pozitívne ladeným súpisom argumentov, prečo ostať verný tejto značke.

Verdikt

Dizajnovo pôsobivý a výkonom jedinečný herný stroj, s ktorým nemôžete urobiť chybu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	2 000€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Genesis Vanad 500

MULTIFUNKČNÁ VECIČKA

Hardvérový špecialista, ktorý od vás nechce horibilné sumy peňazí, čiže pol'ská spoločnost' Genesis, pokračuje v produkcii zaujímavých periférií, ktoré vo vašom hernom kútiku nájdu 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 oslovit', čo si budeme hovorit', 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 venovat' patričnú pozornost'.

Vanad 500 sa po dizajnovej stránke musí okamžite votriet' 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 nejako 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

produktom 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 možnost' si rozšírit' počet pripojených zariadení. Fascinovala mňa jeho účelná jednoduchost'. 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, ked'že 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 menit' osvetlenie. RGB paleta v tomto prípade ponúka sedem rôznych farieb, ktoré sú dostačujúcim spestrením pre všetkých milovníkov rumunských diskoték. Osvetlenie je možné vypnút' a to na základe držania spomínaného tlačidla – zaberie vám to pár sekúnd a ide o vel'kého pomocníka hlavne počas večerného hrania.

Prvým miernym sklamaním sa stala nemožnost' 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 akéhokol'vek náradia (nech už ide o herné, kreatívne alebo kancelárske), ale ked'že mi v čase testovania Vanad 500

poslal distribútor aj hromadu klasických myší, mal som možnost' samotné rameno patrične vyskúšat'. V tomto ohl'ade som sa trocha obával, že akonáhle budem pri hektickom hraní trhat' 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 užívatel'ov tradičnej káblovej formy myší, určite vám toto rameno môže prist' vhod.

Vd'aka všetkým spomínaným funkciám aké daný produkt ponúka, si na svojom stole môžete razom upratat' neporiadok a ešte získat' 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 podl'a môjho názoru opät' raz posunul bližšie k už tak širokej náruči hráčskej komunity, ktorá ich invencii jednoducho musí byt' vd'ačná. Táto firma totižto nejde len cestou hromadného vypl'úvania hardvéru z čínskych manufaktúr, ktorému v súčte chýba myšlienka či nápaditost', nie, táto spoločnost' sa snaží prinášat' oku lahodiace portfólio pre hráčov, s akým sa nemusíte hanbit' pochválit' pred vzácnou návštevou. Vel'kou výhodou, a to je samozrejme aj prípad v tomto texte hodnotiaceho produktu, je nízka cenová hladina bez priameho dopadu na výslednú kvalitu.

Komu sa momentálne okolo klávesnice len tak bezprizorne poval'uje 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 totižto solídnym pomocníkom, akému kazí povest' snád' len nemožnost' špecifického nastavovania prostredíctvom softvéru. Ako stojan určený na headset a vedenie káblu od myši, si však zaslúži jednotku aj so žiarivou hviezdičkou.

Verdikt

Poctivý a po dizajnovej stránke podarený stojan s hromadou funkcií

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Genesis	25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Praktické funkcie
+ RGB
+ Stabilita

- Žiadna podpora softvéru

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

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 nemusím 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 veľkostných a výkonnostných verziách, o čom vás určite presvedčili aj naše staršie testy. Dnes sa však nebudeme sústrediť na nič cenovo prehnané a proporčne objemné, reč bude o kompaktnom a už na prvý pohľad sympatickom 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 prijateľnej 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. Musím povedať, že v danej kategórii som od japonského výrobcu očakával ovľa vyššiu cenovku, keďže konkurencia si v podobnej konfigurácii často pýta dvakrát toľko peňazí – čiže za danú cenu je tu z môjho pohľadu adekvátne zdvihnúť palec až k nebesiam. Poďme sa teraz pozrieť na jeho dizajnovú stránku, ktorá nemusí sadnúť úplne každému. V zásade ide o 250 gramov vážiacu tubu z tvrdeného plastu, ktorú výrobca obalil gumou s adhéznou funkciou. A aby bol prístroj ideálny aj na trocha hektickejší prenos, nezabudlo sa na látkový úchyt pre zápästie či len tak voľne do ruky, prípadne o batoh. Celkové rozmery sú tak skutočne kompaktné. Reproduktor je vysoký len 7,6 cm a keďže zvuk z neho lezie výhradne z vrchnej a spodnej strany, môžete si ho umiestniť do rôznych zdanlivo šialených pozícií 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 sympatické. Basová linka vychádza zo spodnej hrany, kde sa nachádza niekoľko 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 niekoľkosekundové 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 hneď 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 pripísať na zoznam pozitív. Ak by som mal nejako 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 čitateľným basovým partom. To síce môže najprv evokovať menšiu plochosť, 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, ovľa lepšie si prístroj viedol v uzatvorenom priestore. Ak tento reproduktor použijete v spoločnosti niekoľkých 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 mena 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 poďme sa ešte na záver pozrieť na to príjemnejšie, veď 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 vyžitie 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 Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Sony	60€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Mikrofón
+ Kompaktnosť	
+ Zvuk	
+ Batéria	

HODNOTENIE: ★★★★☆

Genesis Krypton 200

TICHÁ AKO MYŠ

GENERATION ★ DOBRÁ CENA ★ TIP REDAKCIE

Sotva by som mohol spoločnosť Genesis obviniť zo snahy vyťažiť z minima maximum len na základe produkcie bezcenného hardvéru, ktorý musí po čase nevyhnutne letieť 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 autoumývarni. Môže však niečo takto vyložene lacné obstáť aj v ruke náruživých hráčov, čo pre drsné chvaty vykonávané na svojom náradí nechodia ďaleko? Na to si dáme odpoveď v nasledujúcom texte.

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

Myš prichádza so softvérovou podporou a možnosťou nastavovať makrá, to všetko na ploche šiestich tlačidiel. Aby toho nebolo málo, tak samotné zariadenie je schopné si pamätať vaše voľby aj po odpojení od zdroja, preto môžete s myšou vybehnúť na jednu rýchlu LAN akciu a nemusíte sa tam zdržovať s inštaláciou softvéru či opätovným nastavovaním. Aj toto zvládne káblový produkt od Genesisu v hodnote dvoch malých koláčikov a bio raw kávičky. Čo tu máme ďalej? 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 vlne, 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

Krypton 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 účelovom búchaní myšou o stôl (au au au) neprestalo zariadenie fungovať a išlo si veselo a s pesničkou na perách ďalej. 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 spoľahlivé herné myši v cene zastrihnutého karafiátu, ktoré súčasne ponúknu šestnásť miliónov farieb (aj toto je možné regulovať cez už spomínaný Genesis softvér). Váha myši je zároveň jej veľkou prednosťou, keďže 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 rušiť svoje okolie a možno aj samého seba.

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

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

Z myši ako takej vedie 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 napĺňa filozofiu myši samotnej. V prípade, ak vás trocha zaskočila vyššie uvádzaná možnosť úpravy cez softvér, nemusíte sa v tomto smere nijako obávať, keďže 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 Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Genesis	15€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

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 zaujímavejšie. 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 vďaka spracovaniu jeho tela, v ktorom spoločnosť stavila na matný hliníkový povrch doplnený o kvalitný kožený vrch notebooku. Vyzdvihnúť musím aj kovové šasi a najmä naozaj zaujímavo vyhotovené pánty, tie sú pri ohybných Yoga notebookoch kľúčové.

Yoga 9i je z hľadiska dizajnu veľmi vydarený kúsok. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že dizajn je klasický a nenápadný, no nie je to úplne pravda najmä vďaka spomínanému koženému vrchu. Zariadenie pôsobí elegantne aj vďaka 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, spoľahlivo, prémiovo a ako nápad je to určite veľký úspech.

Displej

Obrazovka zariadenia je podľa mňa obstojná, no nečakajte veľa. Vybrať si môžete buď 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 pozerať na čo najostrejší obraz. Oba varianty sú postavené na technológii panela IPS a dosahujú svietivosť až 500 nitov, nemusíte sa teda obávať zlých pozorovacích uhlov alebo menej sýtych farieb.

Výkon

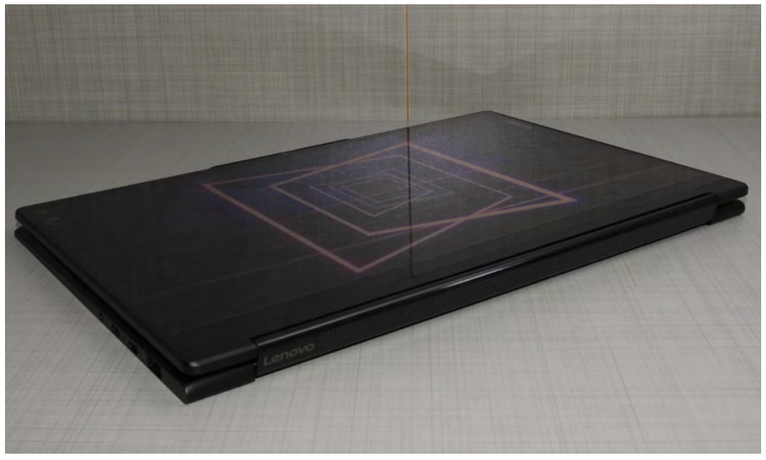
Výkonnostne je Yoga 9i na tom výborne. Netreba pripomínať, že zariadenie je určené do kancelárie, preto nepotrebuje disponovať ohromným výkonom, no za cenu notebooku je len prirodzené, že očakávame kvalitné, prémiové a výkonné komponenty. Operačný systém Windows 10 Pro je uložený na 1 TB SSD disku a o jeho plynulý chod sa stará procesor od spoločnosti Intel, konkrétne 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 obstojné časy.

Porty

Z hľadiska portov nejde o žiadny zázrak. Yoga disponuje iba tým, čo najviac potrebujete, nevyužíva žiadne porty naviac, čo je síce škoda, pretože by som uvítal viac USB portov na pripojenie klávesnice a myši, no aby Lenovo mohlo ponechať určenú hrúbku zariadenia, muselo svojich zákazníkov na niečom ukrátiť. Možnosťou však stále je kúpa dodatočného USB hubu, ktorý vám poskytne viacero portov a tým pádom 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 samozrejmosťou, že displej je dotykový a takisto aj veľmi responzívny ako pri stylus pere, 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 surfujete 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 dopriať skvelý kancelársky notebook, ktorý si síce neporadí s najnovšími hrami, no bohato 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 Kuriľak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 620€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ dotykový displej
+ výkonný procesor
- webkamera

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Xiaomi Mi 11 Lite 5G

NIEČO TAM CHÝBA?

Čínska spoločnosť Xiaomi sa aktuálne rozhodla rozšíriť svoju ponuku mobilných telefónov z vyššej 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 niekoľko ďalších benefitov. Práve o nich si teraz povieme viac a ešte než to celé popostrčím zo strmého kopčeka, ako sa povie, rád 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 hneď niekoľkokrát, 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 ňom mohol objaviť, či už vedome alebo inak, keďže v priebehu daného mesiaca som vypotil viac slanej vody, než som kedy vypil Whisky.

Začnime rovno balením. Tie sú totižto 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. Keďže 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 dať 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 vyťahovanie SIM karty a sotva potrebnú papierovú dokumentáciu, opis výbavy Mi 11 Lite sa skončil.

Tenký a ľahký

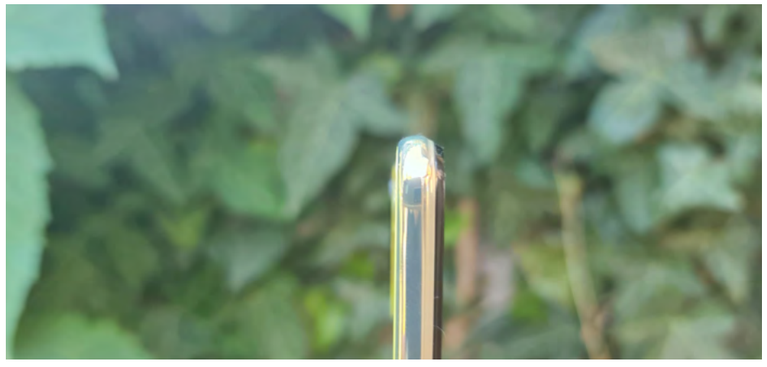
Prvé, čo vás doslova ohromí, a na základe prívlastku Lite by sa to asi dalo predpokladať, je celková váha. Novinka z dielne Xiaomi váži len 159 gramov a je vysoká rovnako len 6.8 mm, čím sa vám v ruke ocitne tenká a vzdušná oplátka zo zmesi tvrdeného plastu a skla. Je až údivom, že sa konštruktérom do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

Veľkosť AMOLED obrazovky je pritom viac ako dostačujúca, veď ide o 6,55 palcový panel s pomerom 20:9, a preto by sa ani náročnejší konzument nemal pri pohľade na tento prístroj tvárit' nejako 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 prospešná 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 toľko času, a preto sa onen upotený mesiac skrátil hneď o niekoľko drsnejších vulgarizmov adresovaných do Číny.

Menšia nevýhoda, ale to už je ona dobre známa konštrukčná problematika, spočíva v často nechcenom spustení čítačky v momente, keď si z vrecka s telefónom ťaháte aj tie povestné zlepené karamelky. Dosť však bolo hlúpych vtipov, poďme sa pozrieť pod kapotu motora. Výrobca siahol po procesore Qualcomm Snapdragon 780G, čo síce nie je najnovší strop, avšak cez

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

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

Infračervený port potešil

Vôbec najväčšou prednosť'ou, ak dáme bokom dizajn a váhu, sa stáva AMOLED displej. Jeho šialená úroveň svietivosti (800 nits) sa vyrovná akémukol'vek hardvéru súčasnosti a to nemusím nutne mysliet' len na telefóny, ale pokojne sa môžeme rozprávat' o laptopoch a monitoroch.

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

Trocha zamrzí skutočnosť, že umelá inteligencia nevie regulovat' Hz na základe aktuálneho stavu používania systému, avšak aj toto sa dá prejsť' mávnutím ruky zhorenej na prach. Mimochodom, spomínate si ešte na epizódu z Priatel'ov, kde Ros išiel do solária s umelým nástrekom a omylom dostal štvornásobnú dávku? Viem presne

ako mu bolo. Základným stavebným kameňom dobrého mobilného telefónu je aj v roku 2021 nadpriemerný fotoaparát. Často sa stretávam s názorom, že tie najlepšie fotky zvládne vyprodukovat' len ten najdrahší kus zariadenia, čo samozrejme nemusí vždy platit' a dobre vieme, že nakoniec ani neplatí. U Xiaomi Mi 11 Lite 5G sa výrobca nechcel pretekat' v umiestňovaní čo najväčšieho počtu objektívov. Máme tu preto trojicu otvorov, kde prím hrá snímač s rozlíšením 64Mpx nasledovaný 8Mpx (širokouhlý) a 5Mpx (makro). Uvedené trio sa s komplexnou softvérovou podporou stará o vytváranie nádherných obrázkov, za aké by sa nemuseli hanbit' ani telefóny z prémiových radov. Nájdete tam detail a slušný dynamický záber. Nočné výtvory sú aj na danú kategóriu obstojné, aj ked' tu už nás to oblúkom vracia k snahe výrobcu dostat' celkovú cenu prístroja čo najnižšie. Ak by sme sa mali rozprávat' o kvalite video záznamov tak 4K je dostupné len pri tridsiatich snímkach za sekundu a kto chce vyššie FPS, musí sa uspokojit' 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 vyť'ažení ste schopní pokojne vydržať jeden celý deň bez toho, aby ste museli pátrať po zástrčke. Keď'že výrobca vám už v základnom balení nadelí rýchlu nabíjačku (33W), stačí vám pól hodinka a už ste schopní dostať sa z úplného dna na cca 70%.

Celkovo sa dá akumulátor naplnit' z nuly na sto percent behom necelej hodiny. Toto bol zároveň aj úplne posledný argument, dozaista kladný, ktorý môžeme pripísať na konto Lite verzie Mi 11 s prívlastkom 5G. Xiaomi opäť dokazuje, že chce produkovat' 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 Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Xiaomi	350€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★☆

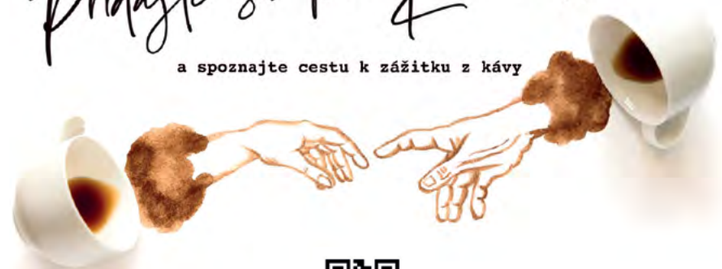
VAŠA CESTA K ZÁŽITKU Z KÁVY
Kávoholik

vaša cesta k zážitku z kávy

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

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

Pridajte sa ku Kávoholikom
a spoznajte cestu k zážitku z kávy



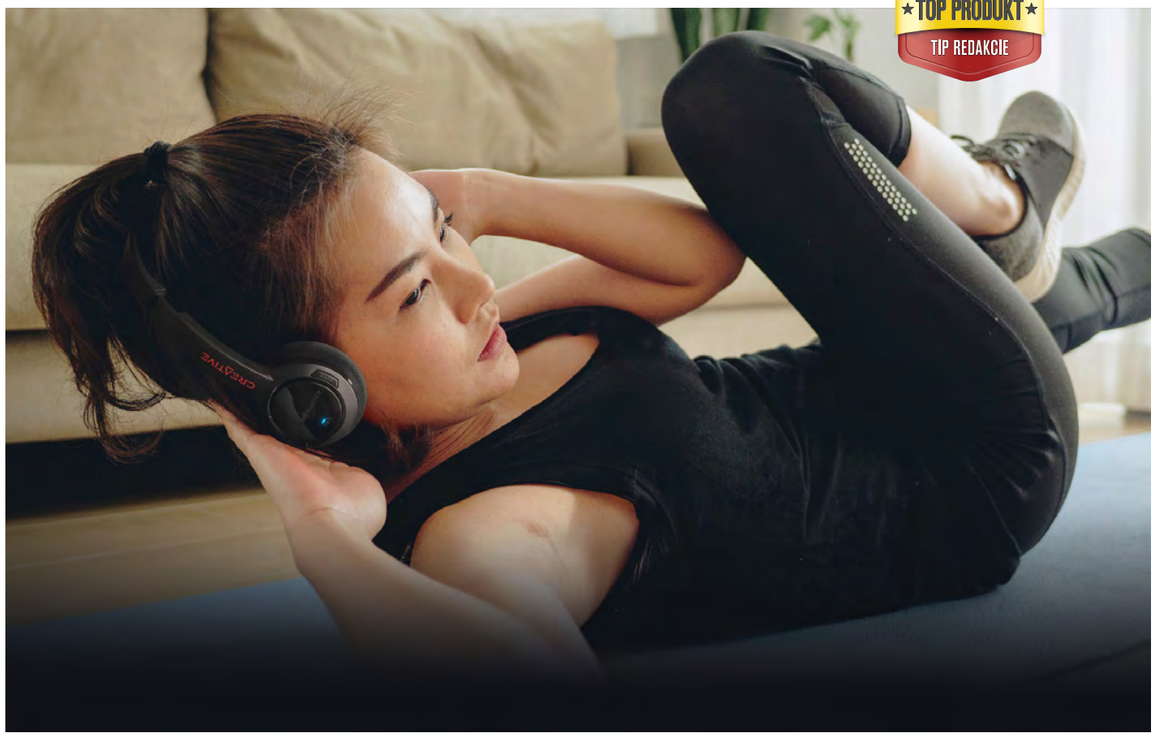
KÁVOHOLIK s. r. o. ▪ Dúbravská cesta 3 ▪ 840 05 Bratislava ▪ Tel.: +421 919 123 123 ▪ kavoholik@kavoholik.sk ▪ www.kavoholik.sk

RECENZIA
HARDWARE

Creative SoundBlaster JAM V2

VYLEPŠENÁ VERZIA MILOVANÝCH JAMOV

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE



Po obrovskom úspechu, ktorý zožali pôvodné slúchadlá Creative SoundBlaster Jam, prichádza 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 krytiek slúchadlových membrán a produktová dokumentácia.

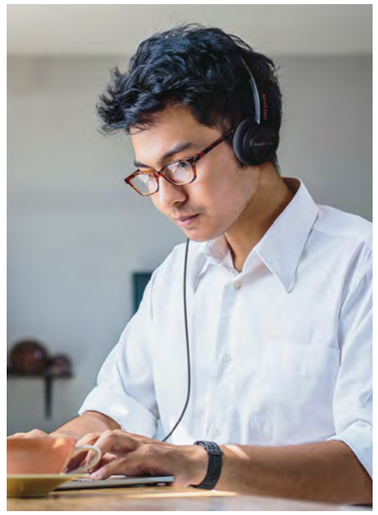
Prvé dojmy a spracovanie

Už pri prvom vyt'ahovaní JAMov z plastového výlisku nás milo prekvapila ultra nízka váha slúchadiel - 84 gramov. Následné ohmatanie plastov potvrdilo ich poddajnost' a pružnost'. Plasty sú síce priemernej kvality (v tom dobrom slova zmysle), no pri produkte za 40€ nemôže zákazník očakávat' 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. JAMy V2 disponujú vel'mi šikovne ukrytými duálnymi mikrofónmi. 3,5mm Jack tu však používatel' nenájde. Celkovo hodnotíme spracovanie na výborné.

Používanie

Na začiatok je nutné podotknút', že JAMy V2 sú otvorené slúchadlá, teda aj okolie dost' hlasno a zretel'ne 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 používatel' 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 žiaden 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 použit' ich najnovší Bluetoothový dongle BT-W3. Po jeho zapojení do počítača a uvedenia oboch zariadení do párovacieho módu sa slúchadlá za vel'mi krátky čas bezproblémovo s donglom spojili. Spomínaný dongle BT-W3 obsahuje 4 rôzne kodeky, a je zaujímavé sledovat', ktorý kodek je vhodný na akú situáciu. Počas sledovania youtube videí, filmov, či hraní hier bolo najvhodnejšie používat' kodek aptX Low Latency, kritické počúvanie hudby dosiahlo najlepšie výsledky v móde aptX HD.



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

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

JAMy V2 môžeme v redakcii priam do nebies vychválit' v dvoch disciplínach - komfort a komunikácia.

Slúchadlá sú so svojou hmotnost'ou 84 gramov natol'ko l'ahké, že ich používatel' 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 menit' svoje umiestnenie. Aj po niekol'kých kilometroch behu zostanú slúchadlá nasadené presne tak, ako si ich používatel' na začiatku nasadil.

Používanie JAMov V2 ako handsfree je ich vel'mi silnou stránkou. Vd'aka múdremu použitiu duálnych mikrofónov, počas testovacích telefonátov ocenili tieto slúchadlá všetci účastníci, pričom vyzdvihovali hlavne skvelú zretel'nost' a čistotu zvuku.

Spočiatku sme si od použitých 32 mm meničov nesl'ubovali nejakú brutálnu kvalitu zvuku, realita nás však vel'mi milo prekvapila - na svoju cenu hrajú JAMy V2 naozaj excelentne. Je síce pravda, že pri najvyššej hlasitosti (kedy už sú ozaj hlasné) je už počut' nejaké to skreslenie a šum, avšak to nie je najväčší problém týchto slúchadiel. Za ten považujeme skutočnost', že slúchadlá obsahujú dva módy počúvania hudby - so zapnutým a vypnutým tlačidlom BASS. V móde s vypnutými basami sú síce 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 použité 32mm meniče produkovat'. 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 vel'mi pekné, no chýba "tlak" basovej gitary a kopáku. Počas zapnutého tlačidla BASS sa chýbajúce "tlaky" krásnym spôsobom doplnia, avšak jemne "zbasovitie" aj všetko ostatné (najlepšie to počut' 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 zabezpečit' použitím iných meničov, avšak odrazilo by sa to na cene, vel'kosti, váhe,...).

Výrobca deklaruje výdrž na jedno nabitie okolo 22 hodín používania, nám sa však podarilo pri neustálej maximálnej hlasitosti dosiahnut' "len" 13 hodín (no maximálnu hlasitost' aj tak nebude poslucháč využívat' 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 používat' asi d'alšie 4 hodiny.

Zhrnutie

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

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Creative	40€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Nokia X20

ZAUJÍMAVÝ 5G SMARTFÓN, KTORÝ BY SI ZASLÚŽIL NIŽŠIU CENU

Nokia je stále legendárnou značkou, ktorá ale postupne odchádza do zabudnutia. Na jej najlepšie roky si pamätajú 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 šesť mesiacov tohto roka totiž dokázala predať len dva milióny smartfónov. Za toto obdobie sa celosvetovo predalo vyše 350 miliónov smartfónov, takže za prvou päťkou 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 Nokie zatiaľ nemá jednoduché riešenie, keďže jedným z hlavných problémov je obmedzená ponuka modelov.

Kým väčšina výrobcov má bohatú nižšiu a strednú triedu doplnenú o viacero zaujímavých, lepších a prémiových modelov pre náročnejšieho zákazníka, ponuka Nokie túto skupinu zákazníkov nemá čím osloviť. Posledným zaujímavým 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 ťažko 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 z vášho vrecka nevytiahnu veľký balík peňazí a aj tak ponúknu množstvo zábavy. Množstvo z nich navyše vyzerá veľmi pekne práve vďaka netradičným a hlavne odvážnym farebným kombináciám. S nimi začal experimentovať Huawei, po ktorom prístup k farbám zmenilo viacero výrobcov.

Nájsť tú zlatú strednú cestu nie je úplne jednoduché, keďže tu na výrobcu číha množstvo kompromisov. Od novej Nokie sme mali vysoké očakávania, predsa len sa tu pohybuje už pomerne dlho a za posledné roky mala šancu získať množstvo skúseností. Ani rýchly pohľad na marketingové materiály neodhalí žiadnu zradu, veď je to pekný veľký smartfón podporujúci mobilné siete piatej generácie s dostatkom pamäte a fotoaparátom so Zeiss optikou.

Hneď, 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 síce 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 nešťastné, 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.

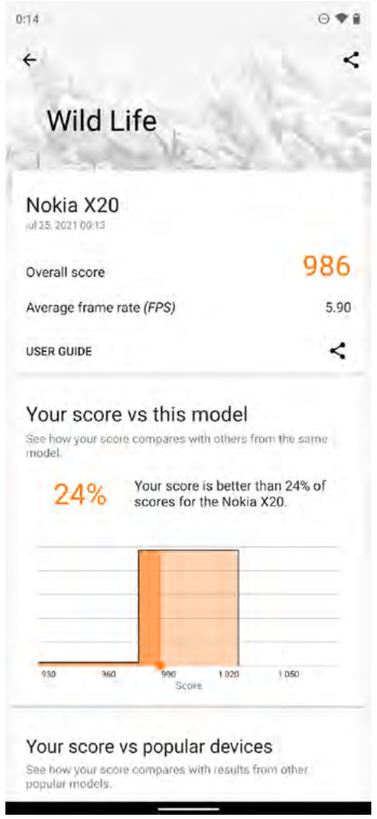
Výkon je dobrý, fotoaparát nás sklamal

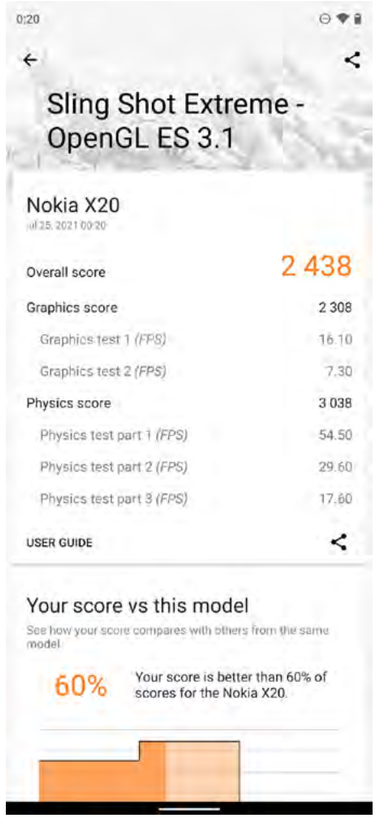
Nokia X20 je veľký smartfón, pri ktorom hrá hlavnú úlohu displej s veľkou uhlopriečkou 6,67 palca a rozlíšením 1080 x 2400 bodov. Pri cene na hranici 400 eur sme však očakávali vyššiu kvalitu, hlavne čo sa týka použiteľnosti počas slnečných dní. Počas víkendovej prechádzky sme si nové maily pozreli,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

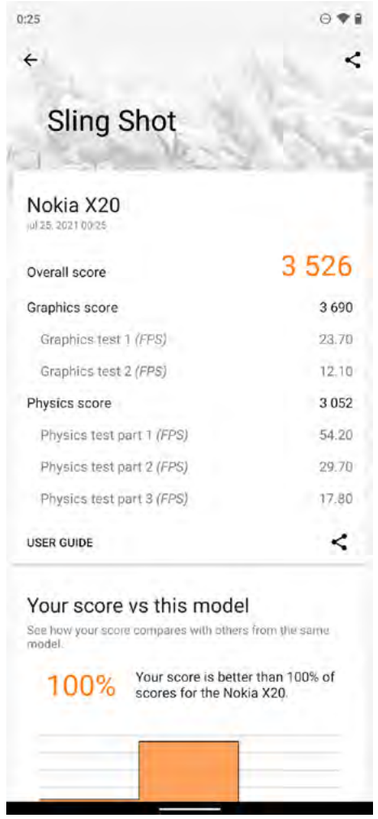
Displej síce chráni Gorilla Glass 5, no všetkých zvyšných parametroch za konkurenciou zaostáva. Či už je to použitá IPS technológia, obnovovacia frekvencia len 60 Hz alebo len priemerná intenzita podsvietenia. Skutočne škoda, že sa v rozpočte nenašlo miesto aspoň pre základný AMOLED, v tejto cenovej 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 nájdu 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 spomaľovať 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 budúcich 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 fotografii sme bojovali







so zaostrením a štvrtý snímač našiel využitie len pri fotení aj priemerných portrétov. 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 videa je toto obmedzenie vel'kou nevýhodou.

Čakali sme viac

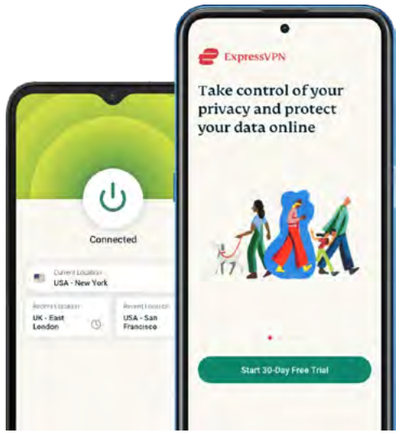
Tým zásadným problémom testovanej Nokie je jej vysoká cena, a to myslíme samozrejme v porovnaní s konkurenciou. Ak by si za testovanú Nokiu X20 pýtal výrobca aspoň o stovku menej, bolo by naše hodnotenie výrazne lepšie.

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 krajšie 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 konkurovat'. Dôvodov pre kúpu nakoniec nie je vel'a a Nokia X20 zrejme osloví 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 síce štvoritý, no reálne využitie má len ten hlavný a zvyšok pridal výrobca zjavne len do počtu.

Nokia myslí na životné prostredie, v balení nenájdete nabíjačku a zbytočné slúchadlá, ale ovel'a užitočnejší obal, ktorý je plne kompostovatel'ný. Nabudúce poprosíme k životnému prostrediu aj zhovievavejšie balenie.



Predaje smartfónov sa Nokii vel'mi 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 chvíl'u išlo vel'mi dobre, no teraz je ponuka mdlá a v zástupe početnej konkurencie sa l'ahko stratí. Nokia X20 nie je zlý smartfón a so správnou cenou mohol byt' pokojne predajným hitom. Len to sa nestane, pokial' pri ňom neuvidíme cenovku pohybujúcu sa okolo hranice 200 eur.

Matúš Paculík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	**Cena s DPH:**
HMD Global	369€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA HARDWARE

Genesis Thor 401 RGB

SKVELÁ NA PAPIERI AJ OBRÁZKOCH, ALE...

S klávesnicami od spoločnosti Genesis som si toho už čosi prežil. Niektoré kúsky sa u mňa zastavili len na pár týždňov, kým som ich stihol otestovat', iné si u mňa našli stále miesto a nedám na ne dopustit', ako napríklad na model RX85 RGB, ktorý som vd'aka Kailh Brown spínačom vylepšeným o tlmiace podložky mohol používat' denne na pracovisku bez toho, aby ma šli kolegovia zaškrtit'. Preto som sa viac ako potešil, ked' som dostal možnost' odskúšat' papierovo a dizajnovo vel'mi zaujímavý kúsok menom Thor 401 RGB.

Klávesnice značky Genesis pre mňa osobne predstavujú jednoduchú a najmä cenovo dostupnú možnost', ako sa dostat' ku mechanickej klávesnici a pritom od nej očakávat' 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 ked' si človek priplatí pár eur navyše, môže očakávat' 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, vd'aka čomu získava naozaj moderný vzhl'ad. Ide však len o formu bez funkcie, alebo z brán Genesis vyšla d'alšia šikovná a dizajnovo ladná chut'ovka, ktorú sa nebudem hanbit' odporúčat' aj blízkemu okoliu? To som sa podujal zist'ovat' výmenou mojej overenej a osvedčenej, hoci jednoduchšej, klávesnice Func KB-460 so spínačmi CherryMX Blue za tento kúsok.

Obal a jeho obsah

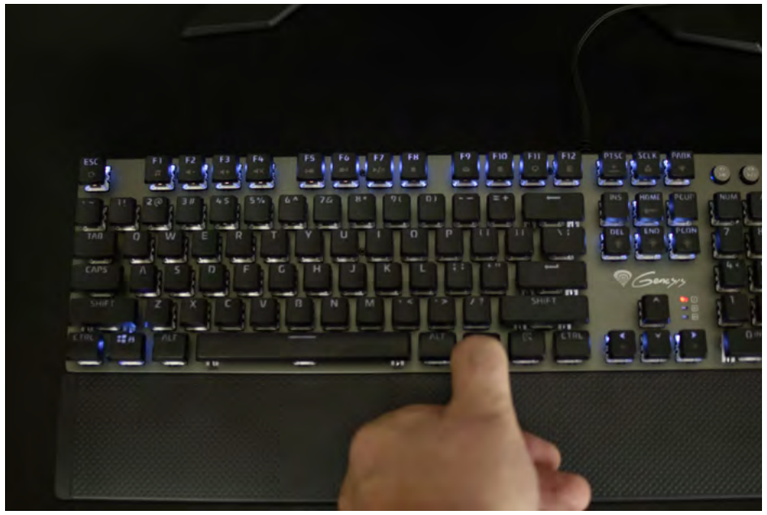
Balenia Genesis produktov sa v posledných rokoch stali viac uniformnými, to znamená prevažne sivú/striebornú krabicu s červenými prvkami, dizajnom samotného produktu na jednej či viacerých stranách a bližšími informáciami strategicky rozmiestnenými po obale. Na prednej strane sa nachádza informácia o použití spínačov. Rovnako ako pri modeli RX85 by som uvítal trošku väčšiu úprimnost' 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 vybudovat' vcelku vel'kú základňu fanúšikov a v cenovej kategórií, v akej sa Thor 401 RGB nachádza, by málokto hl'adal Cherry spínače.

A opät', to, že ide o Kailh spínače, je uvedené vcelku vel'kým písmom na zadnej strane, čiže tento marketingový t'ah nemožno brat' ako úmyselné zavádzanie zákazníkov. Klávesnica je v obale bezpečne uložená a pri preprave ju na svojom mieste držia nárazníky z mäkkej peny, vd'aka čomu sa netreba bát' menej opatrných kuriérov,

či prenosu. Vnútri sa okrem samotnej klávesnice nachádza používatel'ská príručka a odnímatel'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 síce 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 odpojitel'ná opierka na dlane, no uvítal by som pri nej bud' silnejšie magnety, alebo mechanicky riešené 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 otáčatel'ný + klikatel'ný gombík na ovládanie hlasitosti a nastavovanie režimov podsvietenia. Menšou nepríjemnosťou je jedno-riadkový Enter, na čo si bude množstvo l'udí musiet' zvykať. 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 nastavitel'nosť, ktorá v spojení s pripojitel'nou opierkou na ruky určite pomôže pri dlhých hodinách hrania.

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

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.

Nastaviť 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 začnem vel'kosťou samotného programu, na ktorý som musel naozaj žmúriť.

Nie som si istý, či bol tento problém spôsobený 4K monitorom, ale ponúkať v dnešnej dobe softvér bez možnosti roztiahnutia/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 vysvietiť žiadané tlačidlá jednou farbou a iné druhou. Osobne mi však chýba možnosť nastaviť podsvietenie akoukoľvek farbou na akékoľvek 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 ďalšie 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 chybičky krásy. Začnem asi samotnými klávesami.

Tým, že sú skrátené, síce vyzerajú dobre, no pri pohľade z boku a najmä zozadu presvitajú LED diódy, ktorými 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 chuť použitému písmu na klávesách, ktoré sa snaží tvárit' moderne, no na viacerých klávesách 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. Keď tlačidlá prekrývajú celý spínač aj s LED diódou, je svetlo koncentrované priamo do priehľadnej časti klávesy. Pri Thor 401 RGB je však podsvietenie najviditelnejšie pomedzi klávesy a len malá časť sa ho dostáva ku znaku, ktorý by mal byť viditeľný. A ako bonus, multimediálne skratky na pozíciách F1 až F12 a ďalších sú na klávesách iba vytlačené a nie podsvietené, takže pokiaľ som v noci nemal na obrazovke niečo naozaj jasné, som mohol maximálne tak hádať. Dosť bolo však sťažovania sa na klávesy, musím sa posťažovať 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 pokiaľ 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 nevedieť, 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 prepínať medzi módmi podsvietenia otáčaním jedného "čudlíku" je naozaj skvelá. Ale, prečo v Genesis do tohoto tlačidla zakomponovali dúhové RGB podsvietenie, ktoré nie je možné vypnúť, alebo ho aspoň zmeniť? Je niečo horšie, ako mať pekne vysvietenú klávesnicu, ktorú však špatí jedno tlačidlo v inej farbe, ktoré navyše v móde prepínania RGB "dýcha"? Kebyže som navyknutý mať na klávesnici výbuch jednorožcov, 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 funkcionalita by z neho urobili pri cene menej ako 60 eur úplný šláger. Problémom však je, že forma predbehla funkcionalitu a viacero riešení je na tejto klávesnici nedotiahnutých. Samozrejme, Thor 401 RGB si určite nájde aj svojich fanúšikov, avšak pokiaľ ste fanúšikom uniformného vzhľadu, reálnej ergonómie a nemáte chuť 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 MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
HARDWARE

Oppo Reno5 5G

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

Počuli ste už o značke Oppo? Ak nie, nevadí. I keď 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. Skúseností má teda dostatok, stačí sa pozrieť na jej bohatú históriou 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 neoficiálnou 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 kompaktnejší. Modely s displejmi atakujúcimi 7-palcovú hranicu sú síce 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 obľúbeného, avšak nie úplne vhodného lesklého povrchu, je celá zadná strana potiahnutá jemne drsným povrchom. Nezanecháva na sebe odtlačky a smartfón sa vám tak nebude šmýkať 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 nahradiť ďalšou 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 našťastie zastúpi tlačidlo vypnutia, ktoré treba podržať pol sekundy pre aktiváciu asistenta. Toto je prvý príklad širokých možností úprav správania a vzhľadu smartfónu, o ktorých si povieme ďalej v recenzii. Majiteľov kvalitných káblových 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 nestačia na niekoľkodňové 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 obľúbeného segmentu strednej triedy smartfónov, čomu zodpovedá jeho cena a aj hardvérová výbava. Použitý Snapdragon 765G 5G je aktuálne obľúbený čip pri cenovo dostupných smartfónoch, ktoré chcú zákazníkovi ponúknuť 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 frekvenciách, čo využijete hlavne pri náročných úlohách 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 nenájdete, 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 zisťuje hĺbku objektov vo fotenej scéne. Namiesto tejto dvojice by sme boli viac vďační za aspoň dvojnásobné optické priblíženie.

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 brázdiť 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 niekoľko dní. Nie preto, že by bola neprehľadná a plná zbytočností, práve naopak. Grafické úpravy sú síce v niektorých častiach dosť výrazné, no zároveň nepôsobia prvoplánovo a snažia sa byť užitočné. Zbytočných aplikácií nie je veľa, ale úprimne, nemuseli byť žiadne. Hneď 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 vyskladať aj svoj vlastný upokojujúci zvuk, napríklad z vŕzgania podlahy, šumu vetra a dažďa s bleskami. Chcete si len tak oddýchnuť, alebo nedokážete zaspať 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 vyhrať. Jednoducho zmeníte ich tvar, veľkosť 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 oznámení a po vzore Samsungu si môžete aktivovať funkciu oznámenia 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 oznámeniami.

Aplikácii pre fotoaparát nechýba žiadna dôležitá funkcia, vrátane profesionálneho režimu. Ten vám dovolí nastaviť niekoľko 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 fotení a zázname videa, pričom sa mu to darí obzvlášť dobre. Výsledok je vo väčšine prípadov veľmi 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 zaradiť k tým cenovo lacným a určite nechce byť len ďalším 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 veľmi drahý, s cenou pod hranicou 500 eur je dostupným pre každého, kto hľadá dobrý a pekný 5G smartfón, no zároveň nemá rozpočet na tie najdrahšie modely.

Vyžadujete 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 síce 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.

Navyše má vynikajúci OLED displej s 90 Hz obnovovacou frekvenciou, jeho fotoaparát robí veľmi 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 veľmi dobrému pomeru ceny k výkonu. Uvidíme, ako sa bude firme dariť 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

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

Nie je to tak dávno, čo sa nám do redakcie dostal nadmieru zaujímavý monitor od spoločnosti Gigabyte. Zaujímavý nielen parametrami ako je 32-palcová obrazovka, 2K rozlíšenie či obnovovacia frekvencia 165 Hz, ale aj KVM funkcionalita, vd'aka ktorej bolo jednoduché používat' ho nielen s desktopom, ale po pripojení cez USB-C aj s notebookom. Gigabytu očividne nestačilo uviest' 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 odhal'ovania, v čom všetkom sa od svojho väčšieho, no pritom lacnejšieho brata líši.

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

Prvé 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 d'alších, 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, našt'astie však nie s týmto monitorom. 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 chránit'. Je fajn vidiet', že na to v 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 funkcionalita a konektivita

Po stránke ergonómie ponúka M28U takmer totožnú funkcionalitu, ako už testovaný model M32Q. To znamená až 130 mm výškovú nastavitel'nosť a náklon -5° až +20°, nanešt'astie absentuje možnosť otáčania na stojane a v závislosti od daných rozmerov nie je dostupná ani možnosť otáčat' monitor vertikálne. Kto by túto funkcionalitu potreboval ju však môže získat' vd'aka podpore štandardného VESA 100*100 mm uchytenia.

Pokial' ide o pripojitel'nosť, 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 vd'aka zabudovanému KVM prepínaču obslúži aj druhé zariadenie, napríklad laptop či d'alší počítač. K hrubému USB na prepojenie s počítačom poznamenám, že vd'aka nemu získajú používatelia nielen funkcionalitu USB HUBU, ale vd'aka aplikácii OSD Sidekick je na monitor možné nainštalovat' nový firmvér a nastavit' si monitor podl'a svojich predstáv bez nutnosti ovládat' 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. Opät' raz ma však mierne iritovala absencia možnosti vypnút' LED indikátor nachádzajúci sa v pravej spodnej časti monitora, a to tak cez OSD Sidekick, ako aj priamo cez monitor. Našt'astie však v tomto prípade nie je použitý indikátor príliš výrazný, takže som sa nemusel uchyl'ovat' k jeho prelepovaniu lepiacou páskou.

Parametre a funkcionalita

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) technológii, 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, obnovovaciu frekvenciu 144 Hz (120 Hz pre konzoly) a podporou AMD FreeSync Premium, odškrtáva asi všetky políčka, ktoré by mohli aj náročnejší hráči pri výbere zohl'adňovat'.

Poriadne otestovat' 4K monitor s obnovovacou frekvenciou je aj na moderné karty stále celkom dosť, preto som bol rád, že som ho mohol testovat' zároveň s grafickou kartou RTX 3080 Ti. Profesionálov zase poteší pokrytie farebných spektier DCI-P3 a sRGB na hodnotách 97,4 % 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 300 cd/m2, čo nikoho, kto pravé HDR zažil, nenadchne, avšak pre bežné aj náročnejšie hranie úplne postačí.

Softvér a bonusová funkcionalita

Bonusový softvér s názvom OSD Sidekick som pri tomto monitore už preberal v jednom z predošlých odsekov. Možnosť ovládat' nastavenia monitora aj priamo z Windowsu však nie je jediným bonusom, ktorý Gigabyte M28U ponúka. Výpočet všetkej bonusovej a na hráčov zameranej funkcionality je pomerne dlhý – OSD Sidekick, Aim Stabilizer Sync, Black Equalizer, Dashboard, Crosshair, Timer, Counter, Eagle Eye, PiP/PbP, Auto-Update, KVM, 6 Axis Color Control, Smart OD. Nebudem však preberat' všetky tieto funkcie, ale vyberiem niekol'ko najzaujímavejších. Hráči, ktorí často hrávajú FPS hry s absenciou crosshair, uvítajú možnosť vyvolat' si ho priamo cez monitor a bez toho, aby to bolo akokol'vek zrejmé počas hrania. Znamená to teda koniec lepeniu samolepiek či používania fixiek. Monitor tiež ponúka rad funkcií pod programovatel'nými 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 funkcionalitu pre majitel'ov dvoch počítačov či počítača a notebooku. Vd'aka nej je možné pripojit' periférie z jedného zariadenia cez USB HUB na monitore a druhé zariadenie pripojit' cez USB-C konektor a jedným tlačidlom tak prepínat' medzi ovládaním toho-ktorého zariadenia. V spojení s Picture in Picture a Picture by Picture funkciou sa z jedného Gigabyte M32Q monitora stane multitasking stanica, ktorú si zamilujú všetci l'udia, ktorí v dnešnej dobe pracujú z domu, no chcú si popri práci pozriet' alebo zahrat' aj súkromný content.

Zhrnutie

28-palcový 4K monitor je možné zohnat' 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? Odpoveď sa ukrýva v písmenkách SS (Super Speed, nie žiadna odvolávka na nacistické Nemecko) a obnovovacej frekvencii 144 Hertzov. Keď 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 vel'mi použitel'ný KVM prepínač.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Gigabyte	730€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

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 prémiovo vyzerajúci smartfón s dobrou funkcionalitou 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 vyzerá 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 ľudí 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.

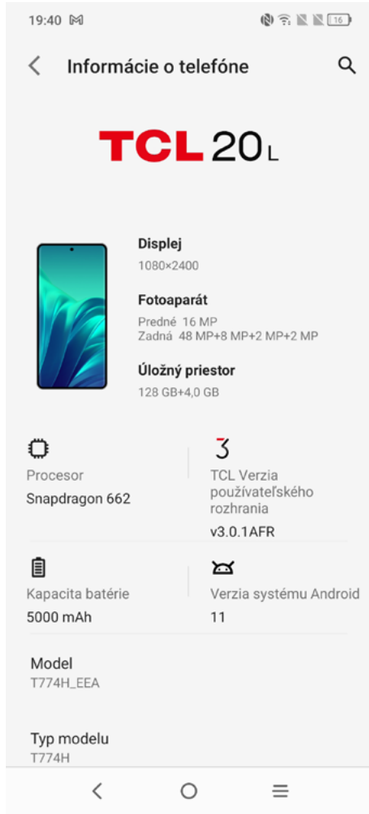
TCL 20L je vybavený portom USB-C a 3,5 mm konektorom pre slúchadlá, čo je dnes aj plus, keďže tento konektor sa postupne zo smartfónov už vytráca.

Pokiaľ 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 ľavej strane telefónu je tlačidlo, ktoré je programovateľné, je možné ho napríklad používať na zapnutie fotoaparátu alebo ľubovoľnú 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



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 cítiť.

Výkon

Pod „kapotou" modelu TCL 20L získate čipset od Qualcomm, konkrétne 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 nebudete 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 vyzerá ale jednoducho a graficky príťažlivo a hlavne funguje absolútne plynule bez akýchkoľvek zásekov a zaváhaní. Otázka je ale, ako bude fungovať za jeden rok, či bude nadálej 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 ostrosťou, 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 mínus, keďže nočné fotky sú dnes veľmi obľúbené.

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 využívať ich bude asi málokto - 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 použiteľné.

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 rozmazané 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 dolaďovať 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. Drvivá väčšina používateľov ale tento režim nikdy nepoužije. Selfie fotoaparát je dnes nepostrádateľný 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), konkrétne 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 dizajnovo a konštrukčne veľmi podarený smartfón, ktorý ponúka niekoľko 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 mínus.

V balení nenájdete 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.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TCL	200€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★★

NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Miroslava Glassová*

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 hneď 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 ťažkej 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 snímku, od režiséra Juha Kuosmanena, Compartment No 6 a skromný film, iránskeho režiséra Asghara Farhadiho, A Hero.

Druhá menovaná snímka bola pre mnohých favoritom cien. Celý film vyniká, okrem deja, aj obsadením – Amir Jadidi si, žiaľ, 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 Obsluhoval 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 Randala (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.

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. Keď však klan odhalí tajomstvá jeho minulosti, jeho česť a oddanosť budú podrobené 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.

Antonio Banderas a Indiana Jones

Posledné pokračovanie známej série sa možno už začalo, to však nezastavilo pridanie ďalších známych mien do tak hviezdneho 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 zasadený 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.

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 znovu 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.

RECENZIA
FILM

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 vedl'a seba koexistovať a dotiahnuť misiu do zdarného konca. Zabijakov osobný strážca zožal v roku 2017 vel'ký úspech, a tak sa tvorcovia rozhodli nakrútiť pokračovanie. „Dvojky" väčšinou nebývajú až tak divácky obl'úbené, tak ako to teda s pokračovaním strastiplných ciest bývalého trojhviezdičkového agenta Michaela Brycea a nájomného vraha Dariusa Kincaida vlastne dopadlo?

Hviezdne obsadenie

Ak jednotka mala dobré herecké obsadenie, dvojka ho mala vyslovene hviezdne. Okrem vyššie spomínaných (Ryan Reynolds ako Michael Bryce a Samuel L. Jackson ako Darius Kincaid) si v pokračovaní zahrala aj d'alšia herečka z prvého dielu. Obzvlášť potešení museli byť diváci, ktorí majú v obl'ube mexickú krásku Salmu Hayek. Tá dostala na striebornom plátne ovel'a 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, ovel'a lepšie však vyzerala ako drsná žena, ktorá si zachovala svoju ženskosť – 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 rozbil stereotyp z Desperada. Hviezdnu päticu 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 íst' na dovolenku, a hned' v prvých minútach jeho sladkého ničnerobenia je vtiahnutý do záchrannej akcie. Jeho úlohou je oslobodiť Dariusa 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 urobiť 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 zašlú slávu. Rozhodne sa získať počítačový vírus, ktorý dokáže zničiť strategické dátové uzly. Ich deštrukciou vypukne v celej Európe chaos. Trio Sonia, Darius a Michael má teda za úlohu prekazit' 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 musím uznať, že tvorcovia pritvrdili. Film bol nielen akčnejší (prakticky to bol výbuch za výbuchom, prestrelka za prestrelkou), ale snažili sa vyeskalovať aj humor. Hovorí sa, že opakovaný vtip už nie je vtipom. Tohto sa zrejme Zabijakov osobný strážca 2 vôbec nedrží. Možno si spomínate z jednotky na fóry s bezpečnostným pásom. Pri tejto druhej jazde ich bolo neúrekom. Opakovali sa nielen slovne, ale aj vizuálne, a vkusne 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 vel'mi dobrý dojem. Bolo to také želatínové divadlo. Nehovoriac o tom, že akčné scény s Morganom Freemanom vyzerali vel'mi amatérsky postrihané. Bolo vidieť, že tvorcovia si vypomáhali strihovou skladbou ako sa len dalo, ale niektoré momenty proste pôsobili fakt béčkovo (napríklad aj spomienka na smrť Michalovej matky).

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

Michaelom túto chémiu medzi sebou nemali. Niekedy je menej proste viac.

Jukebox

Čo sa týka hudobnej zložky, musím zložiť klobúk dolu! Hudba bola vyberaná fakt vkusne a častokrát doplňovala a podtrhávala význam obrazu. Niekto by možno tvrdil, že to je prvoplánovo vybraná hudba, no pravda je taká, že to chce určitý kumšt. V takýchto komediálno-akčných filmoch sa to doslova žiada. Povedal by som, že dokonca čím prvoplánovejšie a trefnejšie, tým je to vtipnejšie. Humorný bol napríklad moment, ked' Michael bojoval s d'alším bodyguardom v bare. Bitka sa presunula k jukeboxu, do ktorého Michael svojho protivníka strčil hlavou, a pri každom d'alšom buchnutí sa spustila vel'mi ikonická a vtipná hudba.

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

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Patrick Hughes
Rok vydania: 2021
Žáner: Akčný / Komédia / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

+ hudobná zložka
+ hviezdne obsadenie
+ humor a viac akcie

- vel'a roztrasených záberov pri akčných scénach
- slabšia dramaturgia
- horší strih

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

RECENZIA
FILM

V zajatí démonov

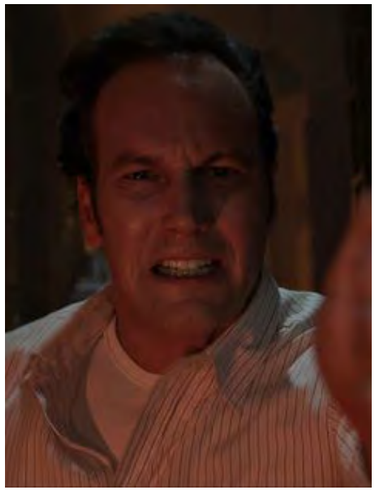
PRINÚTIL MA K TOMU DIABOL

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 vel'mi lákavý podtitul s názvom „Na základe skutočných udalostí", čo je do určitej miery aj pravda.

Film vychádza z prípadu, ktorý riešili Ed a Lorraine Warrenovci 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. Warrenovci 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 primárnou 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 prvý 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. Vd'aka pol'ahčujúcim okolnostiam si nakoniec za túto vraždu odsedel len 5 rokov. Tento súdny proces bol potom predlohou pre knihu Geralda Brittla 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 spomínanej vražde Alana Bona (vo filme je meno zmenené na Bruno), konkrétne počas exorcizmu Davida Glatzela (Julian Hilliard). Tak, ako to bolo aj v skutočnosti, démonológovia Ed a Lorraine Warrenovci (Patrick Wilson a Vera Farminga) boli pozvaní, aby pomohli otcovi Gordonovi s týmto t'ažkým prípadom. Situácia sa ale vel'mi zvrhne, Arne (Ruairi O´Connor), priatel' Davidovej sestry Debbie (Sarah Catherine Hook), je nútený 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 povedat'.

Ed je v kóme niekol'ko mesiacov, za túto dobu sa Arne zasnúbi a začne žit' 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 agresívnym. Celá situácia vyústi v jedno popoludnie, keď Arne dobodá Bruna nožom 22-krát a následne je zatknutý políciou. Ed sa medzičasom preberie z kómy a povie všetko Lorraine. Na akékoľvek 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 Glatzelovcov, ale tiež to, že Glatzelovci a Arne nie sú jediné osoby, ktoré boli posadnuté.

S prípadom im od tohto momentu pomáha bývalý kňaz 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 ďalšej podobnej vraždy, v ktorej bola obeť tiež zabitá 22 bodnými ranami.

Čo ďalšiemu deju chýba sú zábery zo súdnej siene a samotný priebeh procesu. V realite celý súdny proces v tomto filme vôbec neslúži na to aby nejako rozvíjal dej, ale len ako časový rámec. V tomto rámci musia Warrenovci konať 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 čelit' ničomu, čo nie je nadprirodzené, nakoľko 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 hlúpo alebo nerealisticky to môže znieť.

Divákovi bude film skôr pripomínať ďalší 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 obľube túto sériu a čo je jej pevným jadrom.

Ich vzájomnú chémiu. Už od začiatku filmu všetci vieme, že táto dvojica premôže určite čokoľvek zlé a prinavráti súženej nešťastnej rodine pokoj, po ktorom tak veľmi 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 veľmi boli nadhodnotené schopnosti hlavných postáv. Samozrejme, už predchádzajúce filmy urobili z oboch postáv veľmi „upravenú", až skoro fiktívnu verziu Eda a Lorraine Warrenovcov. Čo však z Lorraine spravil režisér Michael Chaves by sa už dalo prirovnať k filmom, v ktorých má hlavná osoba nadľudské, až priam superhrdinské sily.

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

Tento film nepriniesol nič nové, čo by oživilo túto sériu, po dejovej aj režijnej stránke ide iba o ďalší prípad alebo ďalšieho „bubáka" ktorého vytiahli z Warrenovskej strašidelnej zbierky. Podsúva 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 veľmi nevydaril.

V porovnaní s predchádzajúcimi dielmi série, najnovšiemu veľmi chýba temnosť a napätie. Tým, že ide o film, ktorý si ako žáner uvádza 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 vyzerať. 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 treťom 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
Žáner: Horor / Mysteriózny / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

+ obsadenie
+ zaujímavý prípad
+ reálne historické okolnosti
- monotónny dej
- málo napätia

HODNOTENIE: ★★★☆☆

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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok !

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

https://shop.generation.sk

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykoví redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Barbora Krištofová, Michaela Medveďová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kuriľák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Ivka Macková, Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová, Ondrej Ondo, Liliana Dorociaková, Patrícia Murinová, Miroslava Glassová

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Líška, Marcel Trinasty, Matúš Paculík

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

Titulka
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

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE
Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

Copyright © 2021 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

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

PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV
progamingshop.sk

MP3.SK
MOBILNÉ TELEFÓNY

ĎAKUJEME PROGAMINGSHOP A MP3

LET'S PLAY
LET'S GO
BE SMART

SVET NEPATRIL NIKOMU, KTO NEBOL HRÁČ

ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA A JEDNODUCHŠÍ ŽIVOT

PLAY GO SMART

LIVE · EASY · PLAY · HARD