

GENERATION

HRALI SME LITTLE NIGHTMARES 2

TESTOVALI SME

Motorola Moto G9 Power

TÉMA

Predstavenie Motorola
Moto G100

VIDELI SME

V sieti

RETRO

The Legend of Zelda:
A Link to the Past



SÚŤAŽ

04



9 772644 627004

GIGABYTE™



JOIN THE FIGHT
GIGABYTE GAMING MONITOR

www.gigabyte.cz | cz.aorus.com



www.facebook.com/aorusCZSK



[aorus_czsk](https://www.instagram.com/aorus_czsk)



Štvrtý mesiac tohto roka prináša definitívne uzatvorenie najväčšej obchodnej akvizície minulej dekády a do tej ďalšej tak vstupujeme s veľkým očakávaním. Spoločnosť Microsoft dostala všetky potrebné byrokratické pečiatky a ich snaha o kúpu ZeniMax Media sa stala realitou. Budúcnosť hrania, respektíve budúcnosť exkluzívneho obsahu pod zeleným logom Xbox, tak razom vyzerá oveľa ružovejšie, než by ste si možno ešte pred nejakým tým rokom mysleli. A skutočnosť, že Bethesda a jej nemenej dôležité štúdio odteraz začnú tancovať tak, ako Microsoft píska, vo mne opäť budí nádej na zachovanie istého kreatívneho podhubia aj mimo územia Japonska. V tejto súvislosti bude ešte zaujímavé sledovať, ako sa konkurenčná SONY postaví k možnosti dodatočne platiť porty hier ako The Elder Scrolls priamo na pokladni svojho úhlavného nepriateľa, čo je len jeden z mnohých scenárov, aké z uvedenej akvizície vyplývajú.

Tak, ako sa začína prebúdzat príroda okolo nás, sa rovnakým spôsobom začínajú hýbať i ľady aj okolo problémov s nedostatkom dôležitých súčiastok na výrobu grafických kariet. Sám novoprečinený prezident Spojených štátov amerických ustanovil špeciálny tím, ktorého cieľom je prešetrenie faktorov okolo nedostupnosti dôležitého hardvéru, kam okrem iného spadá aj konzola PlayStation 5. Joe Biden by rád vedel, či je jeho krajina schopná si sama zabezpečiť výrobu mikroelektroniky tak, aby sa nemusela spoliehať výhradne na dovoz zo zahraničia a zásobiť sa v snahe uspokojiť potreby vlastného obyvateľstva.

Tam, kde jeden nakupuje a druhý prešetruje, stojí aj nad'alej náš magazín, ako lievik postavený pod súčasné dianie vo svete. Kto hrá hry, skúma hardvér, čo ich poháňa, a zároveň nevynechá recenzie súčasných filmov a seriálov, sí aj v tomto čísle nájde tú ideálnu porciu zábavy.

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 pridať aj vy, kontaktujte nás prosím na adrese uvedenej v tiráži. Ďakujeme.

NOVINKY ZO SVETA ÁUT

>> VÝBER: *Matúš Paculík*

Peugeot 308 je skutočne novou generáciou



Pre francúzsky koncern je Peugeot 308 už roky overeným riešením, vychádzajúcim z prelomového modelu 307. Táto séria síce nebola nikdy o emóciách, aj keď sa o to pri športových verziách snažila. To však nič nemení na jej úspechu a rozšírení po celom svete. Peugeot 308 zatiaľ nesklamal, vždy dokázal priniesť niečo zaujímavé a vďaka rozumne nastavenej cene sa aj slušne predával.

Úplne nová generácia príde na trh v druhej polovici tohto roka a bude poriadne nabitá najnovšími technológiami. Je alternatívou ku koncernovému Citroen C4, ktorý je stále dosť extravagantný a svojim dizajnom nemusí sadnúť každému. Naopak, nová 308 vychádza z veľmi príjemnej línie, perfektne zvládnutej v prípade aktuálnych modelov Peugeot 208, 2008 a 3008. Jemne agresívny vzhľad prednej časti, slušne vyzerajúci zadok a interiér plný

displejov. Plne digitálny displej dostal už aj posledný facelift súčasnej generácie, no novinka ide samozrejme ešte ďalej. Prepracovaný i-Cockpit s netradične malým volantom a vysoko umiestneným prístrojovým štítom pôsobí divne len počas prvých minút, po pár dňoch si zvykne každý. Nám sa tento systém veľmi páči, hlavne keď klasické budíky nahradila 10-palcová obrazovka, v príplatku aj s 3D efektom.

Na začiatku bude auto dostupné s piatimi druhmi motora, pričom ten najlacnejší, trojvalec s objemom 1,2 litra, ponúkne dostatočujúcich 110 koní. Určite je vhodnejšie priplatiť si za výkonnejšiu 131 k verziu, prípadne úspornú naftovú štvorvalcovú variantu BlueHDi s objemom 1,5 litra. Nový je benzínový plug-in hybrid s objemom 1,6 litra, dostupný v dvoch verziách s výkonom 180 alebo až 225 koní. Dojazd na čisto elektrický pohon je tu 60 kilometrov, takže nová 308 bude dokonalým rodinným autom, s ktorým ušetríte hlavne pri jazdení v meste.

Nová emisná norma bude krutá



Milovníkmi vône benzínu nenávidená, fanúšikmi elektromobilov a čistého životného prostredia naopak milovaná. Emisné normy Európskej únie robia výrobcov automobilov vrásky na čele už niekoľko desaťročí, no v poslednom čase začínajú byť nároky ešte extrémnejšie. Snaha o dosiahnutie čo najčistejších

dopravných prostriedkov však nebude lacnou záležitosťou. S návrhom úplne novej normy Euro 7 automobilový priemysel nesúhlasí, resp. skôr ju pokladá za neuskutočiteľnú.

Túto normu budú musieť spĺňať automobily predávané v Európskej únii

od roku 2025, čo sa môže zdať ako dostatočne dlhá doba. Nová norma však vyžaduje, aby ju vozidlá spĺňali počas celej doby svojej životnosti, nie len na začiatku. Obavy výrobcov sú na mieste, keďže sa zmení aj systém testovania a emisie budú musieť byť v norme nielen pri bežnej premávke, ale aj pri náročnejších scenároch. Netreba však zabúdať, že podobná kritika od výrobcov je tu vždy, no zároveň ju dokážu vždy splniť bez problémov.

Zníženie emisií o vyše polovicu podľa mnohých nie je možné a objavujú sa reálne obavy, aby nové automobily neboli kvôli nízkym emisiám extrémne drahé, a tým pádom nedostupné pre bežného zákazníka. To môže narušiť bežný proces obmeny automobilov a na cestách tak zostanú dlhšie staršie vozidlá. Tlak zo strany výrobcov je aktuálne dosť veľký na to, aby sa otvorila diskusia a nastavili sa technicky realizovateľné podmienky. Rýchly prechod na čisto elektrický pohon, alebo z väčšej časti elektrický pohon, nie je možný kvôli nedostatku akumulátorov a stále slabšej infraštruktúre nabíjačiek.

Francúzsky cintorín elektromobilov



Mal to byť pokus o úspešnú službu zdieľaných elektromobilov, no skončilo to veľkým cintorínom automobilov. Približne 4 tisíc áut skončilo v opustenom areáli francúzskeho mesta Remorantin ako spomienka na víziu spoločnosti Bolloré. Za poplatok ponúkala požičanie

elektromobilu BlueCar tak, ako si na Slovensku požičiavame bicykle a kolobežky. Skvelý systém pre preplnené mestá, kde je problém zaparkovať vlastný automobil. Pre takého obyvateľa je výhodnejšie požičať si auto len vtedy, keď ho aj skutočne potrebuje.

Autá vznikli v spolupráci so známym talianskym štúdiom Pininfarina a boli vyrábané v Turíne a neskôr aj v továrni Renaultu. Celý projekt odštartoval už v roku 2011 so 66 kusmi elektrických automobilov. Po pol roku od spustenia bolo v uliciach už tisíc automobilov a firma rozšírila svoje pôsobenie do ďalších krajín. Aj napriek miliónovým investíciám sa firme nepodarilo získať dostatočné množstvo klientov, a tak sa v roku 2018 rozhodla postupne svoj projekt ukončiť.

Samotné autá boli vybavené 30 kWh batériou, ktorá mala na jedno nabitie umožniť dojazd až 250 kilometrov v meste a 150 kilometrov na diaľnici. Maximálna rýchlosť 130 kilometrov za hodinu nie je obmedzujúca, keďže sa predpokladá využitie hlavne v meste. Použité automobily sú teraz na predaj, je ich približne 4 tisíc a firma by z nich mohla aspoň čiastočne vykryť dlhy, ktoré si neúspešným projektom narobila. Cena za tie najlepšie sa na začiatku predaja vyšplhala až na tisíce eur, aby neskôr spadla pod tisíciku. Pri zničených modeloch je to ešte menej.

Ostrá KONA N od Hyundai



Spoločnosť Hyundai Motor odhalila prvé zábery na úplne novú KONA N. Prvý pohľad na najnovšieho člena výkonného radu značky N môže oslovit každého milovníka dynamickej jazdy a pekného dizajnu. Úplne nová KONA N

bude najnovším prírastkom do rodiny značky Hyundai N a prvým modelom N s typom karosérie SUV. Prvé zábery tohto „hot-SUV“ ukazujú podarený športový vzhľad, ktorý ešte viac zdôrazňuje jeho široký a nízky postoj.

Prvýkrát divízia Hyundai N a Hyundai Design Center spolupracovali na vývoji typu karosérie SUV a vytvorili produkt, ktorý sľubuje veľkú zábavu z jazdy.

Pohľad u spredu dominujú veľké a športové otvory na nasávanie vzduchu. Nový svetelný podpis dodáva agresívnejší a mohutnejší vzhľad v porovnaní s klasickou verziou a vzadu nechýba ani dvojkrídlový strešný spojler pre zvýšenie prítlaku, či veľké tlmiče výfuku s dvojitou koncovkou.

Aktuálna ponuka základnej verzie modelu Kona ponúka dvojicu motorov, litrový s výkonom 120 koní a 1,6 litrový s výkonom 198 koní. Vysoký výkon Kona N zabezpečí osemstupňová prevodovka N DCT a turbomotor s objemom 2,0 litra. Pri ňom zatiaľ nie sú známe žiadne parametre, ale určite bude tým najvýkonnejším riešením s jedinou konkurenciou v podobe svojej elektrickej verzie.

Rozhovor s viceprezidentom osobných systémov HP Inc.

O PANDÉMII, NOVÝCH ZARIADENIACH AJ EKOLOGICKOM DOPADE



Je len málo značiek, ktoré sú vo svete počítačov tak dlho ako HP. Preto keď sa objavila šanca opýtať sa pár profesionálnych, ale aj osobnejších otázok viceprezidenta kategórie osobných systémov pre strednú Európu, neváhali sme a sadli sme si – síce na diaľku – s pánom Thomasom Beyerom a nechali ho odpovedať na otázky o minulosti, prítomnosti, ale aj budúcnosti produktov a samotnej spoločnosti, pre ktorú už 20 rokov pracuje.

Dobrý deň, na začiatok by som vás poprosil, či by ste nám povedali vaše meno, pozíciu na ktorej pracujete pre HP Inc., ako dlho pre túto spoločnosť pracujete a čo patrí pod vašu pracovnú náplň v tejto pozícii.

Moje meno je Thomas Beyer. Som viceprezidentom kategórie osobných systémov pre strednú Európu v

spoločnosti HP. V spoločnosti HP pracujem už viac ako 20 rokov a dohliadam na kategóriu osobných systémov v strednej Európe. Mimochodom, sám som herným nadšencom.

Ako prežívate a zvládajte situáciu, v ktorej sa posledný rok celý svet nachádza pre epidémiu Covid-19?

Od jari minulého roka pracujem, ako aj väčšina zamestnancov spoločnosti HP, na home office. Nie je to pre mňa veľký problém, pretože mobilná a flexibilná práca bola vždy podstatnou súčasťou našej práce v spoločnosti HP, takže prechod na prácu na diaľku nebol príliš náročný. Zistil som, že videohovory z home officu môžu byť aj celkom osobné a sú dobrým spôsobom virtuálneho spojenia s ľuďmi. Všimol som si, že moje videohovory s kolegami, zákazníkmi alebo partnermi majú úplne inú kvalitu ako jednoduché

telefónne hovory. Videokonferencie však nemôžu úplne nahradiť osobný kontakt.

Aký dopad mal Covid-19 na HP ako spoločnosť a HP ako zamestnancov a ľudí?

Zdravie a bezpečnosť našich zamestnancov, partnerov a zákazníkov sú pre nás prioritou číslo jeden. Pozorne monitorujeme vývoj pandémie a dodržiavame najnovšie miestne smernice v oblasti verejného zdravia.

Z pohľadu priemyslu bola pandémia COVID-19 zlomovým okamihom. Podniky a naši partneri veľmi rýchlo pochopili dôležitosť digitálnej transformácie. Zaznamenali sme nárast dopytu po počítačoch a spolu s našou distribučnou sieťou sme úspešne dodali rôzne riešenia pre home office, ktoré pomohli ľuďom prispôbiť sa práci z domu. Medzitým



vidíme čoraz viac spoločností integrujúcich technológiu „domácej kancelárie“ ako podstatnú súčasť ich IT stratégie.

Ukázali sme možnosti a výhody nových technológií - napríklad 3D tlač. Je to základný nástroj na zmiernenie rizík dodávateľského reťazca v globalizovanej spoločnosti a na posilnenie miestnej výroby. Táto technológia bola spoločnosťou HP a jej partnermi použitá počas pandémie na výrobu vybavenia pre zdravotníckych pracovníkov.

Produkty a služby spoločností HP Inc. a HPE pomáhali posúvať svet PC a IT rad rokov, ako dokáže spoločnosť zostať relevantnou a na špici svojich segmentov?

Nemôžem hovoriť za HPE - hoci zdieľame rovnakú históriu, spoločnosti HP Inc. a HPE sú od novembra 2015 dve samostatné spoločnosti. Spoločnosť HP Inc, ako jedna z popredných technologických spoločností na svete, je tu, aby vytvorila technológiu, ktorá zlepšuje ľudom život. Pokračujeme v rozvoji našej technológie a rozširujeme naše inovácie a produktové portfólio s ohľadom na potreby našich zákazníkov.

Posledné mesiace ukázali vysoký dopyt po notebookoch a počítačoch na home office a školské vzdelávanie. A tento trend bude pokračovať. Taktiež vidíme aj oživenie trhu domácich tlačiarní. A keďže ľudia trávia čoraz viac času doma, vidíme na celom svete nárast dopytu hlavne po hardvéri pre hráčov.

Naši čitatelia sú prevažne hráči, čiže ich záujmom mimo herných



konzol sú väčšinou tie najrýchlejšie a najšialenejšie desktopy či notebooky. Čo je však pri výbere počítača najdôležitejším faktorom pre vás?

Na profesionálnej úrovni sú pre mňa pri výbere pracovného notebooku tri kľúčové faktory - hmotnosť, odolnosť a bezpečnosť. Preto je HP Elite Dragonfly dokonalou voľbou pre moju každodennú prácu.

Pre mňa ako hráča, počas voľby, je kľúčový výkon. Preto som na výžkach medzi stolovým zariadením OMEN 30L s herným monitorom Omen X27 s obnovovacou frekvenciou 240 Hz a OMEN 15. OMEN 15 je ideálne mobilné herné zariadenie nabité inovatívnou tepelnou technológiou a prvým infračerveným senzorom na svete v hernom notebooku, ktorý poskytuje vyšší herný výkon. Takže je v pohode, ak sa napríklad rozhodnem presunúť na pohovku v polovici zápasu.

Keď už spomínate, že vás pri výbere zaujímajú parametre aj ako hráča, môžete prezradiť vašu obľúbenú hru?

Momentálne si užívam online hru pre viacerých hráčov World of Tanks. Umožnilo mi to uniknúť z každodenného stresu.

Počas online konferencie CES 2021 predstavilo HP Inc. nové notebooky zamerané na profesionálov a pracovné nasadenie. Ktorý je váš najobľúbenejší a prečo?

Na výstave CES sme predstavili širokú škálu zariadení. Najviac som nadšený z produktov HP Elite Folio a HP Elite Dragonfly G2. HP Elite Folio je pre mňa skutočne špeciálne zariadenie, pretože kombinuje to, čo máme na telefóne, tablete a počítači radi, do jedného zariadenia – cez dizajn bez chladiča s procesorom Snapdragon až po tichú klávesnicu a vždy pripravené HP Elite Slim Active Pen pero.

Hladko sa integruje do osobného a profesionálneho životného štýlu.

Ako ťažké je a ako dlho trvá navrhnuť, otestovať a implementovať novú funkcionality s hardvérom ako pri spomínanom HP Elite Folio, ktorý disponuje novým typom pánov, Snapdragon procesorom a AES dotykovým perom?

Našou ambíciou je vytvárať technológie, ktoré zlepšia ľudom život všade. Preto je dôležité načúvať potrebám zákazníkov. A to robíme. Spoločnosť HP je však tiež známa svojimi laboratóriami a výskumnými skupinami – investujeme do budúcich inovácií. Tímy vyvíjajú nové produkty a pozerajú sa na ne z rôznych uhlov od dizajnu a ergonómie až po bezpečnosť a digitálnu výrobu. K dnešnému dňu máme viac ako 26 000 patentov po celom svete a budeme naďalej vyvíjať riešenia a skúsenosti, ktoré vyhovujú potrebám našich zákazníkov.

Inovácie pri tohtoročnom modeli notebooku Dragonfly Max sa dotkli aj webkamery, ktorá po novom ponúka 5 MP senzor, vďaka čomu by mali byť videohovory cez tento notebook lepšie ako cez zariadenia konkurentov. Bolo toto rozhodnutie ovplyvnené zvýšeným počtom ľudí pracujúcich z domu a môžeme aj v ďalších HP notebookoch očakávať lepšie webkamery?

Pandémia COVID-19 zmenila niektoré vlastnosti moderného notebooku z „príležitostného“ na „základné“ použitie. Jednou z nich je kamera, ktorá sa za posledné mesiace stala oveľa dôležitejšou – zatiaľ čo sa dramaticky zmenilo to, ako žijeme a pracujeme, zmenili sa aj naše komunikačné návyky.

Hoci nemôžem hovoriť o produktoch, ktoré ešte neboli ohlásené, zaviazali sme sa poskytovať inovácie a technológie,

ktoré naši zákazníci potrebujú.

Ked' už spomíname webkamery, prečo myslíte, že aj profesionálne notebooky zamerané na manažérov a biznismenov stále ponúkajú iba 720P rozlíšenie, hoci aj lacné smartfóny majú lepšie „selfie“ kamery?

Ako som povedal, hoci nemôžem hovoriť o produktoch, ktoré ešte neboli zatiaľ ohlásené, zaviazali sme sa poskytovať inovácie a technológie, ktoré naši zákazníci potrebujú.

HP Inc. kladie veľký dôraz na bezpečnosť pri používaní moderných zariadení a vďaka funkciám ako HP Sure Start, Sure Run alebo Sure View sa ich majitelia nemusia príliš báť nástrah skrývajúcich sa na internete aj mimo neho. Pripravuje HP v tomto segmente novinky, o ktorých by ste mohli niečo prezradiť?

Bezpečnosť je jednou zo základných požiadaviek v mobilnom svete. Situácia je čoraz nepriateľskejšia s nárastom všetkých foriem útokov. Koncové zariadenia sú prvou obrannou líniou pre dáta a zdroje, na ktorých nám záleží najviac.

Dnes už nie je potrebné chrániť iba zariadenie mobilného pracovníka mimo steny spoločnosti – je to každé zariadenie na home office. To si vyžaduje posun v stratégii každej IT zodpovednosti v ktorejkoľvek spoločnosti. Naše funkcie zabezpečenia hardvéru sú pre každé z týchto úsílí zásadné.

Vďaka hardvérovému vynútenému zabezpečeniu a proaktívnej cloudovej inteligencii sú naše zariadenia navrhnuté tak, aby odolávali útokom, podporovali obranu siete, v ktorej sú umiestnené, a v prípade potreby sa rýchlo zotavili – ihneď po vybalení z krabice. Tlačiarne sú navyše stále jednou z najviac podceňovaných bezpečnostných



hrozieb v každej spoločnosti – či už v kancelárii, alebo na home office.

Na margo slovného spojenia „HP Inc.“ a „veľkého dôrazu“, pred pár rokmi sa začalo objavovať stále viac a viac správ o tom, že HP Inc. dbá o životné prostredie, snaží sa zmenšiť svoj dopad na prírodu a znížiť závislosť na neobnoviteľných zdrojoch. Aké kroky v tomto smere urobila spoločnosť v poslednej dobe a ako sú nové HP produkty viac ekologicky nezávadné?

Celých 80 rokov bola spoločnosť HP vedená s určitým cieľom. Dnes je udržateľný vplyv srdcom nášho bytia, inšpiruje naše inovácie a vedie nás k vytváraniu technológií, ktoré zlepšujú život všetkým, a to kdekoľvek na svete.

Využívame obehové hospodárstvo s cieľom vytvoriť pozitívnu a trvalú zmenu pre planétu, jej obyvateľov a komunitu. Zahŕňa to úsilie pri každom jednom kroku v životnom cykle produktu: od spôsobu jeho navrhovania vrátane spôsobu jeho opravy, opätovného použitia a

recyklácie, výberu materiálov, spôsobu jeho výroby až po balenie a prepravu.

Dovoľte mi uviesť konkrétny príklad. V najnovšej generácii našich špičkových displejov radu Z pre profesionálnych používateľov je až 80 percent použitého plastu a 75 percent použitého hliníka recyklovaných, zatiaľ čo obal je úplne vyrobený z recyklovateľného tvarovaného vlákna a jeho veľkosť sa zmenšila na polovicu. To významne znižuje stopu CO2 počas prepravy.

Na záver by som sa rád opýtal, čo osobne vidíte ako ďalšiu „VEĽKÚ VEC“ v IT a PC svete a čo vás najviac nadchýňa pri pomyslení na budúcnosť.

Inovácia technológie virtuálnej reality (VR) sa nesmierne vyvinula a otvára nám množstvo možností od hrania hier po nový spôsob stretávania sa. Spoločnosť HP práve dokázala, že VR môže byť v budúcnosti skvelou alternatívou k zoom hovorom a čo najbližšie k osobnému kontaktu, aký je možný dosiahnuť virtuálne. Na nedávnom VR evente, ktorý sme mali pri príležitosti uvedenia HP Reverb G2 na trh, boli naši hostia pozvaní na virtuálnu udalosť, kde mohli nielen zažiť virtuálne uvedenie, ale tiež sa mohli spojiť s ostatnými hosťami vo virtuálnom svete, akoby to robili v reálnom živote, bez obáv z prerušenia samotného eventu.

Nebolo potrebné mať ďalšie miestnosti, aby sa ľudia virtuálne premiešali, čo bolo skutočne osviežujúce. Hoci nič neprekonať skutočné osobné stretnutia, schopnosť vzájomného prepojenia virtuálne po celom svete prostredníctvom VR je skutočne vzrušujúca.

Daniel Paulini



//

Môže byť náročné nájsť tie správne komponenty a tie správne kamery. S nástrojmi Axis doslova hádzeme záchranné lano. Nájsť správny produkt trvá len pár minút a niekedy len pár sekúnd."

Dave Maynes, Stone Security



NÁSTROJE AXIS

Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

Nástroje Axis poskytujú neprebernú paletu možností na optimalizáciu vášho podnikania. Máme niečo, čo zjednoduší každú fázu vášho projektu od návrhu až po inštaláciu a údržbu.

V spoločnosti Axis venujeme veľa prostriedkov na vývoj inovatívnych nástrojov, ktoré používateľom pomáhajú zjednodušiť ich prácu a šetriť čas pri projektoch, a to od návrhu cez inštaláciu až po ich prevádzku. Naše nástroje sú navrhnuté tak, aby riešili problémy zákazníkov v reálnom živote používateľsky prívetivejším spôsobom, a práve preto je teraz jednoduchšie nájsť pre prácu ten správny nástroj.

Odhalte širokú škálu bezplatných nástrojov na www.axis.com/tools

AXIS[®]
COMMUNICATIONS

ASUS OLED Media Day

KEĎ NOVÉ PRODUKTY NEPONÚKAJÚ IBA SKVELÝ ZÁŽITOK, ALE CHRÁNIA AJ VAŠE ZDRAVIE



Čo vám ako prvé príde na um, keď sa povie „Asus“? Sú to matičné dosky a počítačové komponenty v bielom a čiernom prevedení? Alebo smartfóny a monitory? Môžu to byť, samozrejme, aj herne zamerané produkty zo žltó sfarbenej série TUF, prípadne prémiovej značky ROG, ktoré hrajú celým spektrom dúhy. Väčšine ľudí sa podľa mňa pri mene Asus asi v myšli vyfarbia moderné notebooky modelových radov VivoBook a ZenBook. A keď už som tak (ne)nápadne spomenul farby, tak na novinárskej akcii s názvom ASUS OLED Media Day: Nová dimenzia pre vaše oči sme sa venovali práve dôležitosti farieb a toho, ako nové produkty z radu ZenBook prinesú nielen lepšie vyzerajúci, ale prekvapivo aj zdravší a pre ľudí bezpečnejší zážitok.

Toto novinárske stretnutie sa, tak ako asi všetky stretnutia viac ako troch ľudí, odohrávalo vo virtuálnom priestore, no to neznamená, že išlo o nudné odrapotanie faktov a pár Powerpoint obrázkov. Nie, šikovníci z Asusu si pripravili niekoľkohodinový program, po ktorého

skončení som ako novinár odchádzal s plnou hlavou informácií o novinkách z radu ZenBook notebookov a ako človek obľubujúci ponocovanie a dlhé „čumenie“ do monitorov so smútkom na dušu a presvedčením, že musím napraviť moje životné návyky. Tam, kde iné spoločnosti často iba predstavia nové produkty so štipkou bombastickosti, sa v Asuse rozhodli venovať veľkú časť prezentácie vzdelávaniu, vďaka ktorému bolo jednoduchšie pochopiť, aké zaujímavé sú ich nové notebooky. Počas tejto akcie sa totiž neujali slova iba zástupcovia spoločnosti Asus a členovia PR tímu, ale medzi rečníkov patrili experti na svetlo, psychiater či odborní zamestnanci ČVUT v Prahe. Nehovorilo sa teda len o novinkách v segmente notebookov, hoci aj na to, samozrejme, prišla reč, ale skôr o návykoch/zlovykoch ľudí, nástrahách moderného sveta a o vplyve technológií na zdravie a výkonnosť bežných používateľov. Pretože tým najväčším nepriateľom moderného človeka (mimo fast foodu, sedavej práce a návykových látok) je modré svetlo. O nebezpečnosti, resp. zlom vplyve neprirodzeného modrého

svetla na ľudský život sa hovorí už mnoho rokov. Musím ale vypichnúť slovíčko „neprirodzeného“, keďže bežné modré svetlo, ktoré ľudia vstrebávajú počas dňa, je zdraviu prospešné a vitálne dôležité. Keď hovorím o neprirodzenom modrom svetle, mám na mysli všadeprítomné obrazovky svietiace deň, ale hlavne aj noc – od reklamných pútačov cez monitory počítačov a notebookov až po smartfóny, od ktorých veľa ľudí odliepa zrak až tesne pred spánkom. Možnosť, ako sa proti týmto vplyvom chrániť, je vcelku požehnané. No Asus teraz prichádza s novinkami, ktoré ochránia a pomôžu bez toho, aby sa museli používatelia akokoľvek aktívne chrániť. Čo nové sme sa teda o modrom svetle dozvedeli? To, že 80% informácií, vďaka ktorým sa človek orientuje vo svete, získavame vďaka zraku, asi neprekvapí nikoho, no zaujímavé je, že tradičné ľudské oko je staré už viac ako 200 miliónov rokov. Či fakt, že sa vyvinulo v organizmoch žijúcich pod vodou a na to bolo aj spočiatku usposobené. Pred našimi ľudskými ľuďmi, samozrejme, existovali akési ploché orgány plniace funkciu oka,

no ich postupným zatiahnutím do seba sa vyvinula sieťnice so špeciálnymi receptormi schopnými zachytávať nielen farebné, ale aj čiernobiele nočné svetlo tak, ako ju poznáme dnes. Vo vedeckom svete však na prelome tisícročí nastal celkom veľký prelom pri chápaní funkcií ľudského oka, keďže vedci objavili nový typ fotosenzitívnych gangliových buniek schopných detegovať modré svetlo, ktoré majú veľký dopad na ľudský život a správne fungovanie režimov spánku a bdelosti. Tieto receptory na základe informácií o dostupnosti modrého svetla posielajú informácie do mozgu, ktorý následne ovláda vylučovanie melatonínu a regulovanie spánkového režimu. Môžete si teda predstaviť, čo to urobí s telom, keď vaše oči dostávajú plnú dávku modrého svetla z obrazoviek aj hodiny po normálnom západe slnka. Keď človek nedostane tú akurátnu dávku modrého svetla, jeho spánkový režim nedokáže správne fungovať a jeho fyzické aj psychické zdravie jednoducho trpí. To bolo dokázané aj pomocou viacerých výskumov, z ktorých spomeniem jeden nadmieru zaujímavý, ktorý vykonali v sanatóriu v Taliansku. V ňom je jedna strana otočená na východ a počas celého dňa na ňu dopadlo viac ako 18000 luxov svetla, pričom druhá strana je na západe a slnko tam svietilo menej ako 5000 luxov denne. Zistilo sa, že ľudia hospitalizovaní v izbách na východnej strane strávili liečením preukázateľne kratší čas a mohli byť prepustení často o tretinu skôr ako pacienti zo západnej časti. Ale teraz podme už k technológiám. Bežné obrazovky, ktoré najčastejšie používajú LCD panely, vyžarujú celé spektrum farieb, no čo sa už spomínanej modrej týka, ide najčastejšie o vyžarovanie na vlnovej dĺžke 450 nanometrov. Takéto svetlo je cez deň ešte ako tak v poriadku, avšak spadá do rozsahu 415-455 nm, ktorý je klasifikovaný ako „škodlivé modré svetlo“. A tu prichádzajú na rad konečne najnovšie notebooky z radu ZenBook, ktoré namiesto tradičných IPS LCD obrazoviek prichádzajú s OLED panelmi, na ktorých boli výrobcovia



schopní posunúť vyžarované spektrum modrej o 10 nm doprava, respektíve vyššie. To znamená, že tieto OLED panely stále ponúkajú všetky farby, aj v modrej, no modré spektrum je posunuté na 460 nm, čo je mimo škodlivého rozsahu.

Vďaka tomu môže spoločnosť Asus pri jej nových produktoch s OLED displejmi garantovať až o 70% menej škodlivého modrého svetla. To však nie je všetko, pretože okrem zlepšenia používateľského komfortu zachovávajú 100% pokrytie farebného spektra DCI-P3, vďaka použitej OLED technológii je obraz oveľa lepšie vyzerajúci ako tradičné LCD, podporuje pravé HDR s certifikáciou DisplayHDR 500 True Black a ako čerešničku na torte majú tieto panely aj extrémne nízku dobu odozvy – len 0,2 ms.

Kvalitné displeje majú teda v Asuse zvládnuté, no displej sám o sebe by bol na dve veci, ak by bol osadený v nekvalitnom zariadení. Toho sa však netreba báť, keďže Asus uvedie tieto obrazovky v novinkách, ale aj overených kúskoch. Prvým je ZenBook Pro Duo 15 OLED, vlajková loď Asus ZenBook série, ktorá bola predstavená

začiatkom roka na CES a ktorá je nástupcom profesionálmi obľúbeného modelu ZenBook Pro Duo UX581. Okrem hlavného OLED panelu s uhlopriečkou 15,6 palcov a rozlíšením 4K a výklopnej sekundárnej obrazovky disponujú tieto notebooky až procesormi i9-10980HK, grafickými kartami RTX až do modelu 3070 a poteší tiež Thunderbolt 3 pripojenie a WiFi 6 AX.

ZenBook Flip S OLED ponúka kompaktnéjšie konvertibilné telo s 13,3-palcovou 4K OLED obrazovkou podporujúcou stylus a prinesie najnovšiu generáciu Intel procesorov s podporou Thunderbolt 4, zatiaľ čo jeho menej vybavený bráček ZenBook Flip 13 poteší stále 4K OLED displejom, no o čosi menším výkonom a konektivitou.

Na záver ZenBook 13 OLED už neponúka 4K rozlíšenie, iba FullHD, no kvalitný zážitok bude stále prítomný vďaka ponuke najmodernejších technológií a hlavne možnosti výberu medzi Intel 11th Gen. a Ryzen 5000 mobilnými procesormi. V Asuse, samozrejme, mysleli aj na to, že OLED obrazovky môžu trpieť niektorými neduhmi ako napr. vypalovanie obrazu, ktorý je permanentne zobrazovaný na displeji, no s pomocou viacerých softvérových a hardvérových riešení sú schopní garantovať 7000 hodín používania (pri 200 nitoch) bez akéhokoľvek problému.

Pokiaľ si teda chcete nielen užiť úžasné farby a konzumovať HDR obraz na cestách, prípadne ste profesionál v segmente foto a video, ktorý potrebuje pracovať na cestách, alebo len chcete chrániť svoje zdravie a znížiť jednu zo zátŕaží vášho organizmu, potom budú nové Asus notebooky s OLED panelmi určite zaujímavou voľbou. A my sa tešíme na to, ako ich budeme môcť otestovať.

Daniel Paulini



Motorola predstavila novinky zo série g



Spoločnosť Motorola patrí v súčasnosti medzi najaktívnejšiu líniu inovácií, minimálne čo sa týka vlastného portfólia mobilných telefónov a toho ďalším jasným dôkazom je aj práve ohlásené duo mobilov série g. Ide o moto g100 s vôbec najrýchlejším motorom pod kapotou, procesorom Qualcomm Snapdragon ôsmej série, ktorý by ste právom hl'adali hlavne vo vlakových lodiach oveľa drahšej konkurencie, a súčasne aj cenovo dostupné moto g50 s priamym zacielením na vysokorýchlostnú sieť 5G.

Moto g50

Môžeme začať rovno tou menšou číslovkou a to g50. V nej sa skrýva, ako som už naznačil vyššie, dostatok priestoru pre podporu najmodernejšej siete 5G, vďaka ktorej ste schopní prijímať obsah ako aj streamovať s takmer nulovou latenciou - v prípade ak má váš operátor samotné 5G v ponuke. Medzi ďalšie rovnako cenné vlastnosti spadá dlhočinná výdrž batérie s kapacitou 5000 mAh, pôsobivý 6,5 palcový HD+ displej



s obnovovacou frekvenciou na hranici 90 Hz a súčasne pomerom strán 20:9 a rovnako tak vysoko kvalitný 48 MPx snímač poháňaný Quad Pixel technológiou. Ak dáme bokom cenenú, no u nás stále okrajovo využívanú, 5G sieť (ide tu skôr o investíciu do budúcnosti), je to práve kvalita vyhotovených fotografií spojených s viac ako dvojdňovou výdržou batérie, čo by vás malo presvedčiť o kúpe g50. Tento dizajnom atraktívny model pritom dokáže poskytnúť dostatočnú paletu možností aj čo do softvérovej podpory, na čo sme si ale u daného výrobcu už dávno zvykli. Potrebnou súčasťou ochrany spotrebiteľ'a sa v tomto smere opäť stáva B2B zabezpečenie ThinkShield, ktoré možno poznáte aj vďaka hardvéru Lenovo (platí aj pre g100). Moto g50 sa na našom trhu začne predávať v druhej polovici apríla a to za odporúčanú maloobchodnú sumu 249 eur.

Moto g100

Ak ste si dobre všimli to najpodstatnejšie v odstavci vyššie, čiže cenovku, v nadväznosti na g100 sa presúvame do sféry dvojnásobku danej sumy. Moto g100 je už momentálne na našom trhu dostupný za sumu 499 eur a zdôrazňujem to z toho dôvodu, že je to práve vybavenie tohto mobilného telefónu, ktoré by pokojne mohlo konkurovať niekoľkonásobne drahším zariadeniam. Synonymom sa tu stáva rýchlosť. Ide o jeden z vôbec prvých telefónov na svete poháňaných procesorom Qualcomm Snapdragon 870 5G, vďaka akému si môžete užívať hranie najmodernejších hier aj po boku náročných procesov prostredníctvom aplikácií, a to

všetko bez strachu z nestability celého systému. Výkon sa s úspechom opiera o 8 GB operačnej pamäte a v neposlednej rade o identickú batériu s kapacitou 5 000 mAh, aká je schopná vás podržať necelé dva dni v kuse. Takmer bezrámkový 6,7 palcový FHD+ displej CinemaVision s pomerom strán 21:9 a obnovovacou frekvenciou 90

Hz sa pýši certifikátom HDR10 a ponúka tak realistické podanie farieb s vylepšeným jasom a kontrastom. Kto si svoj mobil vyberá na základe vysokého výkonu určeného výhradne videohernej produkcii, v moto g100 nájde svojho ideálneho partnera, a to aj na základe pokročilej softvérovej podpory spojenej s funkciami Qualcomm Snapdragon Elite Gaming. Čo by to bolo za vzhliadanie k triede vlajkových lodí bez príslušného vybavenia v zmysle kvalitného fotoaparátu?

Tu je vám po ruke séria šošoviek so 64 MPx snímačom a samozrejme softvérovou podporou Quad Pixel pre štvornásobne vyššiu citlivosť na slabé svetelné podmienky. Na základe kvality prednej kamery (16 MPx) a režimu Dual Capture môžete svoje videá ozvláštniť v akomsi filmovom strihu, kde sa súčasne nahráva záznam zo zadnej ako aj prednej strany zariadenia. S touto dnes stále netradičnou funkciou prichádza aj technológia Audio Zoom, vďaka čomu sa zbernica hlasovej linky postará o filtrovanie neželaných ruchov z okolia a súčasne pomáha pozdvihnúť kvalitu vášho hlasového prejavu.

Ako máte možnosť vidieť, tak Motorola opäť cieľi na potreby svojich zákazníkov a vyššie spomenuté duo ich nových zariadení je toto jasným dôkazom. Cenovo dostupné a modernou technológiou prestúpené. Také sú telefóny radu moto g.

Filip Vorzáček



Správne pripravené espresso vás musí dostať chuťou aj vôňou



Ak ste čítali naše predchádzajúce články a čo to o káve už viete, je čas naučiť vás pripraviť si kávu všetkých káv – espresso. Malé, silné, úžasné. Na povrchu s krásnou krémovou penou, vysokou niekoľko milimetrov. Hovorí sa jej crema. Má orieškovo – čokoládovú farbu a ak je espresso správne pripravené, je hladká, bez veľkých bublín a po premiešaní lyžičkou by sa mala vrátiť naspäť.

Pozor, dá sa to aj pokaziť

Ak je crema svetlá alebo veľmi tenká, dôvodov môže byť viacero. Káva, ktorú ste použili nebola čerstvá, ale bola už zvetraná.

Bol nahrubo nastavený mlynček alebo nebolo použité dostatočné množstvo kávy. Ak je crema až priveľa, zmes obsahovala veľké množstvo robusty.

Vôňa espressa vás musí dostať

Silná, intenzívna, no zároveň príjemná vôňa sú pre espresso charakteristické.

Ak ste Kávoholik, môžete zaciťiť aj vôňu čokolády, karamelu, orieškov, ovocia či kvetov. V prípade, že necítite nič, nemusí to byť hneď covid ale

len zle nastavený mlynček, stará káva, alebo nevyčistený kávovar.

Správne nastavená teplota

Voda na akúkoľvek kávu nesmie byť príliš horúca, pretože by espresso prepálila. Správna teplota na hlavu sa pohybuje medzi 90 - 96 °C.

Kvalitný kávovar a mlynček sú základ

Každý správny Kávoholik vie, že espresso nie je nápoj iba sám o sebe. Je tiež základom obľúbených nápojov ako sú latte, cappuccino, americano, flat white a množstva ďalších. Podme si ale rozobrať samotnú prípravu klasického 30 ml espressa. Samozrejme, základom je kvalitný stroj a mlynček. Pri príprave musíme poznať gramáž vstupnej suroviny, množstvo vody, čas extrakcie a konečný objem. Všetky tieto faktory spolu súvisia. Všeobecný čas extrakcie je 25 sekúnd. Gramáž vstupnej suroviny sa bude líšiť v závislosti od veľkosti vašej misky v páke, pravdepodobne budete používať 8 – 10 g na jednu dávku. Výsledkom bude zvyčajne 25 – 35 ml nápoja. Treba však zdôrazniť, že ide o flexibilné pokyny, nie o striktné pravidlá.

Postup prípravy espressa:

- 1) Pred použitím je potrebné šálku nahriať. Ak náš espresso stroj takúto funkciu nemá, pomôže aj opláchnutie horúcou vodou.
- 2) Ubezpečte sa, že páka je čistá a suchá. Zvyšky starej kávy by ovplyvnili chuť pripravovaného espressa.
- 3) Kávu melieme priamo do páky. Ak máte dobre nakalibrovaný mlynček je to bez ďalších starostí. Ak nie, je lepšie použiť váhu. Treba dať pozor na hrúbku mletia, ako aj na dávku, aby ste zabránili nadmernému alebo nedostatočnému extrahovaniu kávy.
- 4) Jemne pobúchajte rukou po okraji páky, aby sa mletá káva rovnomerne rozložila. Lepšie je však použiť distribútor. Toto je veľmi dôležitý krok, pretože zabezpečí, že v káve nebudete mať žiadne vzduchové bubliny. Prítomnosť vzduchových bublín znamená, že voda bude prúdiť cez namletú kávu konkrétnymi cestami a nie rovnomerne. To znamená, že niektoré časti sa vyextrahujú viac ako iné.
- 5) Kávu v páke zatlačte tamperom, vytvorte čo najväčší tlak. Cieľom je opäť odstrániť všetky vzduchové bubliny a zabezpečiť, aby bola káva rovnomerne rozdistribúovaná.
- 6) Pomocou tamperu „vyleštíme“ povrch namletej kávy. Umiestnite tamper na puk a roztočte ho. Vyhladíte tak všetky malé ryhy a zaistíte, aby bol povrch kávy skutočne hladký a rovný.
- 7) Páku vyklepte a dôkladne očistite, aby v nej neboli žiadne usadeniny.
- 8) Predtým, ako naspäť vložíte páku do hlavy kávovaru, je potrebnú ju prepláchnuť, prípadne prečistiť kefkou.
- 9) Páku vložte do hlavy kávovaru a pustite.
- 10) Po 25 sekundách stroj zastavte, vyberte šálku a vychutnajte si lahodné espresso.
- 11) Následne vyberte páku z hlavy kávovaru, vyklepte puk kávy do nádoby na to určenej. Opláchnite ju a rovnako tak hlavu kávovaru. Vložte páku naspäť do hlavy, tak, aby bola pripravená na ďalšiu prípravu.

Pokračovanie v ďalšom čísle...

chceme tvoje staré hry

PS4

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH



HRAJ SA VIAC - ZAPLAŤ MENEJ

NA KAŽDEJ PREDAJNI

PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV
progamingshop.sk

Produktový rad Logitech G v štýle K/DA

PRVÝ SET VYBAVENIA LOGITECH G OFICIÁLNE LICENCOVANÝ PRE HRU LEAGUE OF LEGENDS



Logitech G rozširuje svoje portfólio o oficiálne licencované hráčske produkty LoL. Rad K/DA vznikol v rámci exkluzívneho partnerstva s Riot Games, ktorá je tvorcom LoL, aktuálne najhranejšej počítačovej hry na svete.

„Vďaka tomuto partnerstvu môžeme uviesť niekoľko nových exkluzívnych produktov, ktoré poskytnú fanúšikom populárnej hry League of Legends ten najlepší zážitok z hry,“ povedal Jiří Pacovský, gaming marketing manager spoločnosti Logitech pre Česko a Slovensko.

Kolekciu inšpirovala najmä populárna virtuálna K popová dievčenská hudobná skupina K/DA, ktorú tvoria šampiónky z alternatívneho vesmíru hry League of Legends - Akali, Ahri, Evelynn, Seraphine a Kai'Sa. Kolekcia K/DA teraz obsahuje šesť kusov hráčskeho vybavenia, ktoré potešia všetkých hráčov a zvýšia ich šancu na víťazstvo.

Stredobodom kolekcie je bezdrôtový headset Logitech G733 K/DA LIGHTSPEED. Vyrazte

v ústrety novým dobrodružstvám v sviežom štýle rovnako ako Akali. Tieto plne vybavené hráčske slúchadlá s mikrofónom a mäkkými dvojvrstvovými mušľami z pamäťovej peny, s hmotnosťou iba 278 gramov sú jedným z najľahších a najpohodnejších headsetov, aké kedy Logitech G vytvoril.

Nové hráčske slúchadlá Logitech G333 K/DA sú vôbec prvé slúchadlá značky Logitech G do uší. Vďaka duálnym zvukovým meničom v každom uchu, jeden pre hlboké basy, druhý pre stredné a vysoké tóny, prináša G333 úžasný zvukový výkon a hráčsky audio zážitok.

Originálna myš G502 je u hráčov veľmi obľúbená už od svojho uvedenia na trh. Myš Logitech G502 HERO K/DA sa pýši špičkovým snímačom HERO, ktorý vyniká rýchlosťou, presnosťou a citlivosťou. Je to doposiaľ najvýkonnejší a najpresnejší hráčsky snímač, aký kedy spoločnosť Logitech vyrobila. Celkovú hmotnosť myši Logitech G502 HERO a jej ťažisko je možné upraviť vhodným rozmiestnením dodávaných závaží.

Bezdrôtová myš Logitech G305 K/DA LIGHTSPEED vám pomôže odomknúť všetky schopnosti. Je kompaktná, ľahká a vysoko výkonná. S hmotnosťou iba 99 gramov pre vysokú manévrovateľnosť je G305 vybavená senzorom HERO a bezdrôtovou technológiou LIGHTSPEED v dizajne, ktorý hráči milujú.

Klávesnicu Logitech G PRO, v kompaktnom prevedení s profesionálnymi klikacími spínačmi, testovali profesionáli, preverili turnaje, skrátka stvorili sme ju k víťazstvu. Odteraz je dostupná aj v rýdzom estetickom prevedení K/DA ako Logitech G PRO K/DA.

Hernú podložku pod myš Logitech G840 K/DA sme vybrali pre jej obrovskú plochu, ktorá dáva hráčovi viac priestoru na hranie a vytvára veľké plátno pre umelecké dielo K/DA. Má gumovú základňu, ktorá umožňuje rýchle a plynulé pohyby rúk aj pri vysokých rýchlostiach a neobmedzené možnosti pohybu vďaka povrchu naladenému na výkon.

Nové produkty budú už čoskoro dostupné aj u vybraných distribútorov na Slovensku.

Chcete rýchle PC? Kúpte si rýchly SSD!

DISK JE AJ DNES TOU NAJVÄČŠOU BRZDOU POČÍTAČOV



Rýchly disk ocení naozaj každý kto pracuje s počítačom. Svoj podiel na rýchlosti PC majú nepochybne aj operačná pamäť alebo výkon CPU, no najväčšou brzdou počítačov stále zostáva disk.

Čas od stlačenia POWER až do momentu, kedy môžete na počítači začať pracovať, ovplyvňuje najmä pevný disk. Počítač pri spustení spraví rýchlu kontrolu pripojeného hardvéru a začne načítavanie operačného systému z disku do pamäte. Postupne sa spracúva množstvo súborov, až sa objaví kurzor a vy môžete na displeji kliknúť na nejakú ikonku. A to je opäť práca pre pevný disk na ktorom sa nachádzajú aplikácie a dáta, ktoré treba načítať do pamäte. V prípade, že ju už máte zaplnenú, časť dát z pamäte sa odloží na disk ako dočasný súbor, aby sa uvoľnilo miesto pre nové dáta. A takto to pokračuje znova a znova.

Rýchlosť s akou dokáže disk dáta čítať a zapisovať ovplyvňuje veľmi zásadne rýchlosť práce celého systému. Tradičné „mechanické“ disky sa musia roztočiť, disková hlava

sa musí dostať na určité miesto na magnetickej platni a vykonať čítanie alebo zápis, čo zaberie nejaký čas. Jeden súbor môže byť na disku uložený na niekoľkých miestach po jednotlivých fragmentoch, vďaka čomu disková hlava musí fyzicky navštíviť niekoľko miest na diskovej platni len na spracovanie jediného súboru. Navyše všetky dáta prúdia po jednej linke.

SSD disk má v tomto smere výhodu. Dáta ukladá na pamäťových čipoch a keď sa potrebuje dostať na určité miesto v pamäti, stačí na to pár elektrických impulzov. Moderné NVMe rozhranie pracuje s niekoľkými vláknami naraz, takže vie dáta spracovať neporovnateľne rýchlejšie ako SATA, ktoré narazilo na svoje limity.

Ak využívate SSD ako systémový disk voľte dostatočne veľkú kapacitu, aby na disku aj po inštalácii OS ostalo čo najviac voľného priestoru pre aktualizácie, dočasné a swapovacie súbory, ako aj pre všetky potrebné aplikácie. Z praxe vieme, že aj keď sa spočiatku kapacita

disku javí ako dostatočná, voľné miesto sa veľmi rýchlo zaplní. Systémový disk je v bežnom PC najvyťaženejší, pretože sa naň neustále niečo zapisuje, čím sa disk (pamäťové bunky) pomaly opotrebuje.

Moderné SSD už majú vytvorenú oblasť „overprovisioning“ kde sú náhradné pamäťové bloky aj pre vyrovnanie opotrebenia. Vďaka tomu stačí mať ako rezervu po inštalácii všetkých aplikácií na disku len okolo 20% až 40% voľného miesta.

Vždy investujte radšej viac do väčšej kapacity a nikdy nezapíňajte systémový disk na maximum jeho kapacity. Disky s väčšou kapacitou bývajú zvyčajne aj o trochu rýchlejšie. Upgrade disku alebo RAM pamäte je dokonca aj u notebooku zásah, ktorý neovplyvní záruku.

Existujú aj SSD disky so zvýšenou životnosťou, ktoré sú určené primárne pre servery alebo firemné diskové polia. „Pri výbere nesprávneho SSD disku pre servery sa môžu zdanlivo výhodné počítačové náklady a očakávaný vyšší výkon často veľmi rýchlo prejaví ako veľmi nevhodná investícia, najmä keď sa SSD disky predčasne opotrebojú z dôvodu nadmerného zápisu, dosiahnu oveľa nižší trvalý výkon zápisu počas ich očakávanej životnosti alebo zavedú ďalšiu latenciu do dátového úložiska a teda vyžadujú skorú výmenu celého polia,“ vysvetľuje Marcin Gaczor, zástupca spoločnosti Kingston pro Českú republiku a Slovensko.

Pokiaľ máte vo svojom počítači disk Kingston, odporúčame vám nainštalovať si bezplatnú aplikáciu Kingston SSD Manager (www.kingston.com/ssdmanager). Tá vo vašom počítači sleduje využívanie diskov, pomáha s aktualizovaním firmware a podporuje aj bezpečné mazanie dát. Najmä však priebežne podrobne monitoruje ich stav (teplotu, životnosť, chyby pri čítaní/zápise a pod.), takže vás v prípade náznaku nejakého problému včas upozorní a vy môžete predísť katastrofe.

V prípade ďalších otázok ohľadom SSD Kingston využite formulár „Spýtajte sa odborníka“ na stránke www.kingston.com



Dve japonské herné legendy blízko konca kariéry



Hovorí sa, že všetko má svoj koniec a že nič netrvá večne. Ťažko s tým nesúhlasiť, všetko predsa len raz, skôr či neskôr, skončí. A to, bohužiaľ, platí aj pre nás, hráčov, ktorí sa z času na čas musíme pozerat', ako sa naše herné idoly poberajú do dôchodku. Tentokrát sa to dotýka konkrétne dvoch výnimočných ľudí, ktorí stáli na počiatku žánru JRPG a hernej hudby, ktorá ukázala svoj potenciál.

Hironobu Sakaguchi a Nobuo Uemacua v priebehu pár dní oznámili, že sa už pravdepodobne blíži ich koniec. Obaja spolu pracovali na ich zatiaľ poslednej hre *Fantasian*, ktorá tento rok vyjde

exkluzívne pre Apple Arcade a počas prác si postupne uvedomili, že je už asi čas zavesiť prácu herného vývojára, respektíve hudobného skladateľa, na kliniec a užívať si jeseň života. Zatiaľ čo dôvod Nobua Uemacua je už dlhšie známy, osobne sa potýka so zdravotnými problémami, ktoré pre verejnosť doteraz nešpecifikoval, a tie ho vyčerpávajú natol'ko, že už nie je viac schopný pracovať na celom hernom soundtracku úplne sám, Sakaguchiho dôvod je, že jednoducho potrebuje pauzu a zároveň si nie si istý, čo prinesie budúcnosť. Pozrime sa teda spoločne na ich minulosť a v

krátkosti si pripomeňme začiatky, vrcholy i pády tejto najvplyvnejšej vývojárskej dvojice v histórii herného priemyslu.

Keď neznámy zamestnanec Squaresoftu zavítal v roku 1985 do jednej z miestnych tokijských požičovní hudobných nosičov, aby požiadal svojho kamaráta Nobua, či pre ich hry nezloží hudbu, ani len netušil, že týmto krokom spustil sériu udalostí, ktoré majú dopad na celé generácie hráčov a herné konzoly. Rok na to sa stretol s Hironobom Sakaguchim, s ktorým sa dohodol na tvorbe hudby pre niekoľko hier, no ani jedna nebola svetoborným úspechom. Frustrovaný Sakaguchi staval v roku 1987 všetky karty na svoj nový projekt, ktorý pomenoval *Final Fantasy*. O hudbu požiadal opäť Nobua Uemacua, a tým sa začal písať úžasný herný príbeh.



Spolupracovali na sérii *Final Fantasy* až do desiateho dielu vydaného v r. 2001, keď neúspech filmu *Final Fantasy: The Spirit Within* a spojenie s rivalom Enix prinútil Sakaguchiho opustiť Square-Enix a založiť svoje vlastné štúdio *Mistwalker*. Nobuo odišiel s ním, zakladajúc svoje hudobné štúdio *Smile Please* a *Dog Ear Records*. Pod značkou *Mistwalker* pripravili pre Microsoft, respektíve Nintendo, hneď niekoľko úspešných hier, konkrétne *Lost Odyssey*, *Blue Dragon* a *The Last Story*. Ich posledné hry, *Terra Battle*, *Terra Battle 2*, *Terra Wars* a *Party Waves*, vyšli len na mobilné telefóny.

Info o novom COD a BF



Internetom sa začali šíriť správy ohľadom nových dielov Call of Duty a Battlefield. Zatiaľ nebolo nič potvrdené, čiže nasledovné riadky berte radšej s rezervou. Nové Call of Duty vraj vyvíja štúdio Sledgehammer a má niesť kódové označenie Vanguard. Je teda možné, že sa tohto roku dočkáme hry s názvom Call of Duty WWII: Vanguard. Hra sa má odohrávať v dobách nacistickej nadvlády, avšak vo fiktívnej histórii, kde Druhá svetová vojna neskončila v roku 1945. Informácie o Vanguard priniesol web Modern Warzone, ktorý svojho času priniesol presné leaky ohľadom Black Ops. Na druhej strane, redaktor Jeff Grubb z VentureBeat naznačuje májové odhalenie nového Battlefieldu. EA vraj chce hru priniesť stoj čo stoj, a preto povolali vývojárov Need for Speed na výpomoc pri vývoji.

SMT 3 Nocturne aj pre PC



Jedno z najlepších JRPG na PlayStation 2 Shin Megami Tensei 3: Nocturne, ktoré v našich končinách vyšlo pod názvom Shin Megami Tensei 3: Lucifer's Call, vyjde v HD remasteri 25. mája 2021 na už ohlásené platformy PlayStation 4 a Switch a po novom aj na PC. Atlus ohlásil už aj edície a ich ceny. Základná edícia sa predáva za 49,99 eur a ponúka, prirodzene, len samotnú hru, no Digital Deluxe edícia za 69,99 eur k hre pribalí ešte možnosť jednoduchšej náročnosti, možnosť hrať za Danteho z DMC, prístup k hre 4 dni pred vydaním, niekoľko nových skladieb a dve nové mapy. Oproti pôvodnej hre bude mať remaster vylepšenú grafiku 3D modelov a pozadí, viac nastavení náročnosti, možnosť ukladať kdekoľvek, novú príbehovú odbočku a možnosť hrať s japonským alebo anglickým dabingom.

Square odhal'uje Forspoken



Pod vedením tvorcov Final Fantasy XV (ktorí v súčasnosti pôsobia v Luminous Production, v materskom štúdiu Square Enix) vznikajúca akčná fantasy hra Project Athia najnovšie predstavila útržky hrateľnosti a hlavne jeden veľmi dôležitý údaj hra totižto zmenila názov. Pracovný názov Project Athia sa zmenil na rovnako tajomný názov: Forspoken. Do slovenčiny by sme Forspoken mohli preložiť ako „Predpovedaný“. Hra bude sledovať osudy osamelej hrdinky Frey Holland, ktorá sa s pomocou magických schopností bude snažiť prežiť v nehostinnej divočine krajiny Athia. Má to byť akčné RPG, ktoré bude klásť dôraz na dynamickosť a rýchlosť pohybu hrdinky ako aj súbojového systému. Forspoken, ak sa nič nezmení, máme čakať až budúci rok, a to na PlayStation 5 a PC.

Starfield možno už tento rok



Znie to možno neuveriteľne, no Starfield, očakávané vesmírne RPG od tvorcov The Elder Scrolls, by mohlo skutočne vyjsť už tento rok. Tvorcovia podľa zatiaľ neoverených správ chcú opäť skúsiť model použitý pri Fallout 4 a vydať hru krátko (rozumej niekoľko mesiacov) po ohlásení. Tieto informácie priniesol na svetlo sveta Jeff Grub, redaktor webu VentureBeat, v streame YouTube kanála Dealer Gaming. Podľa jeho slov je až na 90 percent reálne, že sa vydanie Starfield uskutoční na prelome tohtoročnej jesene a zimy, ak teda plány neovplyvní stále svet ohrozujúca pandémia COVID-19. Z toho dôvodu si „odložil“ 10 percent pre prípadný odklad. Ruku na srdce, odklad stále reálny je, keďže kvôli pandémie už bolo odložených niekoľko titulov ako napríklad Hogwarts Legacy.

Ďalší diel Life is Strange



Nová hra série poniesie názov Life is Strange: True Colors a rozpovie príbeh o dievčati menom Alex Chen, ktorá v sebe zvonuobjaví nadprirodzené schopnosti umožňujúce jej absorbovať a manipulovať emócie iných ľudí. Alex svoju magickú podstatu v sebe dlho potláčala, no až smrť jej brata ju donútila byť tou Alex, ktorou vždy vnútri bola, a to preto, aby odhalila príčinu jeho úmrtia. Hra ponúkne mnoho morálnych dilem a taktiež nám umožní skúmať mesto ľubovoľne vo free-roam štýle a odhalovať jeho tajomstvá i tajomstvá jeho obyvateľov. Life is Strange: True Colors vyjde 10. septembra 2021 na PC, Stadia a old-gen/current-gen konzoly Xboxu a PlayStation. V poradí už štvrtý diel vyvíja rovnaké štúdio ako Life is Strange: Before the Storm, štúdio Deck Nine.

Remaster Total War: Rome



Sega a Creative Assembly ohlásili Total War: Rome Remastered, remaster dnes už klasickej stratégie Rome: TW z roku 2004. Hra vyjde 29. apríla na PC (Windows, Mac, Linux). Vzhľadom na vylepšenú technickú stránku ponúkne 4k rozlíšenie, ultra širokouhlé nastavenia a taktiež podporu UHD. Mapy budú tentokrát obsahovať modely vo vysokom rozlíšení, jednotky a objekty budú remodelované s novými textúrami a vylepšení sa taktiež dočkajú efekty ako prach či tepelný opar. Vylepšená hrateľnosť priniesie možnosť rotovania mapy a väčší zoom v kampani. Na mape pribudnú nové ikonky a prepracovaná bola aj taktická mapa. Do hry taktiež pribudne 16 nových frakcií, cross-platform multiplayer a obchodníci, ktorých budeme môcť vysielat' do sveta a zvyšovať si tak príjmy.

The Legend of Zelda: A Link to the Past

KEĎ ŤA K TOMU PREDURČUJE UŽ LEN NÁZOV



Ani neviem koľký retro článok v poradí pre tento magazín to v mojom podaní je, a preto sa pomaly ale isto dostávam do stavu, kedy si musím spätne prechádzať zoznam už vytvorených ohliadnutí. Pre tento text som síce nerátal jednotlivé nadpisy, ale skôr len v rýchlosti a s prekvapivým výrazom v tvári som tú hľbu preletel s konštatovaním, že nastal ten pravý čas. Čas strčiť nos do série, ktorá tu s nami je už šialených tridsaťpäť rokov a za tento dlhý čas sa pod jej ikonickým názvom zhmotnilo nemenej udivujúcich dvadsaťšesť regulárnych dielov. Nad takouto štatistikou sa nedá nič iné než len súhlasne pokývať hlavou

a ak na nej práve máte akúkoľvek pokrývku, okamžite s ňou zamávať na pozdrav. Značka The Legend of Zelda, ako primárne exkluzívna IP v rukách spoločnosti Nintendo, pochopiteľne výrazne lemovala nielen moje detstvo, ale súčasne aj pracovné povinnosti a je priam podmanivé sa zamýšľať nad skutočnosťou, že to bol práve príbeh hrdinského elfa Linka, ktorý sa so mnou tiahol od tureckého posedu pred zaprášenou CRT televíziou až po interview s PR manažérmi Nintendo počas promovania jedného z posledných dielov série. Paradox kolobehu života je však ako mlyn pre spomienky,

z ktorých vám dnes nameliem tú najfajnovjšiu retro múku, aká sa vôbec dá zohnať. Porozprávame sa totižto o epickej akčnej adventúre z roku 1991, ktorú sa dodnes snažia napodobniť mnohí začínajúci autori.

Jedna z najväčších videohier všetkých čias. Presne táto veta padala už krátko po vydaní exkluzívne na Super NES, čo by možno nebolo pre vás až takým veľkým prekvapením, ale tá istá veta zaznieva éterom prakticky dodnes. Nepopierateľná skutočnosť a názory odbornej, ako aj laickej verejnosti sa pri hre The Legend of Zelda: A Link to the

Past zhodujú na tom, že ich toto dielo zasiahlo rovno do srdca a my sa teraz spoločne pozrieme na dôvody takýchto citmi motivovaných konštatovaní.

Nie, nemajte strach, neplánujem sa tu rozpisovať na báze vedeckých štúdií, ale skôr vám, ostatne tak ako ste u článkov s mojím menom na konci zvyknutí, len ponúknem vlastnú zmes vlákien utkaných zo spomienok a názoru čoby recenzenta.

Shigeru Miyamoto dostal s príchodom 16bitovej konzoly od Nintendo oveľa väčší priestor na sebarealizáciu, čím sa automaticky navýšila rozloha celkovej mapy. Krajina okolo kráľovstva Hyrule už nebola tak prostá a s týmto faktom sa otvorila šanca priniesť konzumentom prepracovaný systém logických prekážok zasadených do členitého terénu. Nešlo o žiadne riešenie nejakých puzzle, ako vám možno teraz napadlo, ale skôr o geniálne vytvorený proces postupu vpred pomocou špeciálnych predmetov a zbraní, na ktoré sa viaže úspech v náročných dungeon lokáciách.

V hre neexistoval jasný cieľ (okrem záchranu princeznej), ale všetko stálo na pomalom ukrajaní zo zdanlivo nekonečnej a obrovskej mapy. Link začína ako chudobné dieťa v otrhaných zelených šatách a s minimom energie, avšak na konci jeho dobrodružstva sa z neho stal neporaziteľný rytier schopný skosiť úplne každého netvora v krají. Ten proces medzi začiatkom a koncom je v tejto hre ekvivalentom sladkého a originálne uvareného džemu, ktorý autori strekli do chrumkavej a čerstvo upečenej šišky.

Hudba ako ikona

Dodnes si spomínam na to krásne trápenie. Áno, jemné protirečenie si je tu plne namieste, keďže projekt The Legend of Zelda: A Link to the Past som si užíval ako desaťročné dieťa, ktoré po anglicky nevedelo ani ceknúť. Cez to všetko som sa nezľakol chuti prísť tomu celému takzvané na kobylku, k čomu mi pomohli jednak prekladové slovníky, ale hlavne vytrvalosť a láska k dizajnu tejto legendárnej ikony. Každý jeden zásek som vnímal ako príležitosť vyriešiť ho bez cudzej pomoci, ostatne v danom čase, kedy slovo internet evokovalo tak maximálne čistiaci prostriedok na záchod, by som sa k návodu sotva vedel dopátrať. Progresu a chuti zasahnúť znova na matrac v tureckom štýle – keď som bol malý, išlo o tú najlepšiu polohu určenú na sústredenie – pomáhal už



spomínaný grafický art, ako aj celkovo unikátny level dizajn. Pohyb v priestore po diagonálnej linke umožňoval oveľa lepšie skúmanie terénu a keby som vám tu teraz mal vymenovať všetky tie unikátne formy interakcie, potrebovali by sme na to ďalšiu stránku.

Za všetko spomeniem možnosť strieľať šípy z luku, bežať pomocou špeciálnych topánok, pritáhnúť sa vystrel'ovacím hákom alebo sekať mečom v 360-stupňovej otočke. Link dokázal robiť nevídané kúsky a dôležité bolo, že hráč ich mohol využívať v postupe vpred, ako aj pri navýšovaní energie hlavného hrdinu (zbieranie roztrieštených častí srdca je dnes vec bežne využívaná technika pri tvorení zábavného softvéru, za akú vďačíme práve tejto produkcii).

A Link to the Past bola fakticky druhá časť série spustenej ešte v roku 1986, ale po stránke komplexnosti išlo o obrovský skok vpred. Hra ako taká vyzerala nádhorne a rovnako tak aj znela. O soundtrack sa postaral Koji Kondo a už len svojou ústrednou melódiou dokázal pred hráčom rozprestrieť sieť utkanú z motivácie a chuti hrať sa v pravom slova zmysle.

Všetky tieto atribúty, a, samozrejme, ešte oveľa viac, sa spojili do jedného produktu a pomohli tak A Link to the Past pasovať za komerčne suverénne najúspešnejšiu hru systému SNES – predalo sa jej takmer päť miliónov, a to sa nerozprávame o ďalších portoch a prerábkach na iné systémy, ktoré prišli v ďalšom období. V dnešnej dobe je stále značne populárne

vytvárať akési historické rebríčky toho najlepšieho, čo nám videoherný svet vlastne za tak relatívne krátku dobu dal a ak už sa takýto zoznam v éteri objaví, s najväčšou pravdepodobnosťou v ňom nájdete aj akčnú adventúru The Legend of Zelda: A Link to the Past.

Dúfam, že som vás všetkých, čo ste nikdy k danej sérii ani neprivoňali, aspoň trochu navnadil a rovnako tak aj presvedčil o tom, že priravnávanie série Zelda k legende je skutočne na mieste a nejde len o nejaký marketingový trik zakomponovaný do samotného názvu. Dnes už sa síce táto značka, aj vďaka evolúcii spojenej s vydaním Breath of the Wild, pretransformovala do úplne inej podoby než reprezentoval predmet tohto retro článku, ale cez to všetko ide stále o unikátne hry, aké si toľko proklamovaný príklon k sérii samotnej dozaista zaslúžia.

Verdikt

Legenda, čo preklenula čas.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Nintendo	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hratel'nosť	- Nič
+ Konceptcia	
+ Grafika	
+ Zvuk	
+ Hádanky	

HODNOTENIE:



Monster Energy Supercross 4

NAJLEPŠÍ SIMULÁTOR SKÁKANIA NA HLAVU



Pandémia? Nuž, každoročné záväzky si treba plniť. To si zrejme povedalo talianske štúdio Milestone, ktoré prichádza už so štvrtým dielom superkrosovej série Monster Energy Supercross za štyri roky. Ako teda dopadla novinka?

Keď som sa počas st'ahovania Monster Energy Supercross 4 pozrel na portfólio vývojárov, uvedomil som si, že my tu v podstate máme EA motocyklového sveta. Od roku 2014 totiž chlapi z Milestone vyprodukovali už 23 titulov, kde hrajú prím motorky, pričom Monster Energy Supercross (MES) je jednou z troch sérií, ktoré vychádzajú každý rok - ďalšími sú preteky cestných motocyklov MotoGP a motokros MXGP. Takéto vydávanie hier ako na bežiacom páse sa musí niekde prejavovať, a, žiaľ, musím skonštatovať,

že sa deje to, čo som očakával. Aj štvrtý diel MES prináša iba malé zmeny a na niečo, čo by vás prinútilo zaplatiť 50 eur so slovami „túto vec musím mať“, zatiaľ môžeme zabudnúť.

Ale pod'me pekne poporiadku. Monster Energy Supercross je superkrosový titul zo stajne veteránov, ktorí na hernej scéne pôsobia už od roku 1994. Opäť si môžeme zapretekovať v zámorí populárnej sérii AMA Supercross, pričom v ponuke je 17 tratí na 11 amerických štadiónoch a halách a viac ako 100 reálnych jazdcov. A, samozrejme, aj nejaký ten vytvorený, resp. vytvorená, keďže opäť môžete hrať aj za ženu. Z hľadiska herných módov nečakajte nič prevratné, nájdete tu kariéru, samostatné preteky, jazdu na čas, vlastný šampionát, akési sandbox jazdenie Compound a

online módy. Neohúri to, ale neurazí a každý si nájde niečo svoje. Tešiť sa teda môžete na množstvo tratí plných skokov, rytmických sekcií, ale aj rýchlych pasáží.

Vylepšená kariéra, problémová AI

Hlavným módom je, samozrejme, kariéra, ktorá sa konečne dočkala zmien. Stále to nie je žiadne terno, ktoré by vás vtiahlo a nepustilo (jednoducho sa musíte prebojovať z najnižšej kategórie do tej najvyššej a všetko povyhrávať), oproti tretiemu dielu však nie je taká strohá a bude vás baviť. Pribudli do nej ľahké RPG prvky v podobe štatistík vášho jazdca, ktoré si vylepšujete pomocou schopnostných bodov. Tie získavate za spĺňanie rôznych míľnikov (odjazdíte 50 kilometrov,



predbehnite 100 jazdcov, dokončíte 200 kôl bez pádu a podobne) a takisto prostredníctvom tréningov. To je ďalšia novinka – po každých pretekoch môžete skúsiť zabojsť v jednom z piatich druhov tréningu, pričom ak v ňom splníte všetky úlohy, získate tri schopnostné body. Tréningy sú zaujímavá novinka, ich obtiažnosť je však dosť nevyvážená a v podstate nejde ani tak o tréning, ktorý by vás mal naučiť hrať, ale skôr o sériu niekedy ľahkých a niekedy ťažkých výziev.

Tréningy sú teda celkom príjemné oživenie a minimálne zo začiatku budete absolvovať jeden tréning za druhým. Prečo? Nuž, keďže začínate ako úplná nula, ihneď to pocítite v pretekoch. Ste pomalší, motorka sa neovláda tak dobre a prvých pár pretekov to naozaj nie je zábava. A to hovorím ako človek, ktorý si zahrál kariéru vo všetkých predchádzajúcich dieloch. Navyše, autori upravili systém tzv. „rewindov“, čo sú akési posunutia času dozadu, ktoré môžete použiť hocikedy. Tentokrát ich máte iba tri, pričom dobíjať si ich viete prostredníctvom efektnej jazdy a rôznych trikov vo vzduchu. Priznám sa, že tejto zmene trochu nerozumiem. Veteráni ich veľmi používajú, nebudú a nováčikom by sa v prvých pretekoch určite hodili viac ako tri pokusy – možno by sa vďaka tomu rýchlejšie naučili rôzne finesy.

Problematická je aj umelá inteligencia. Nevie, či to bol bug, ale prvé záporenia som aj na najnižšej obtiažnosti končil na posledných miestach a hra neľútostne trestala každé moje zaváhanie. V kvalifikácii som vyhral absolútne bez problémov, prišli však preteky a zo mňa sa stal absolútny amatér. Akože, nechcem sa tu hrať na experta, k nemu mám asi tak blízko ako Igor Matovič k schopnému šéfovaní Slovenska, ale v prvých dieloch som sa do toho dostal oveľa rýchlejšie. Tu som sa ako-tak rozbehol až na konci

druhej časti kariéry a konečne som sa bavil až v najsilnejšej kategórii 450.

Pre nováčikov neprístupné

To už však ubehlo niekoľko hodín, preto nasleduje otázka – ako chce hra zaujať úplného nováčika, resp. športového nadšenca, ktorého napríklad oslovil trailer a chce si to vyskúšať? Nuž, nijak, ide totiž o titul, ktorý je jednoznačne určený fanúšikom série. Je to škoda, pretože samotný šport je zaujímavý a preteky sú návykové, ale Monster Energy Supercross 4 pre nováčikov neponúka nič, čo by ich zasvätilo do tajov superkrosu. Budem sa opakovať, ale je to fakt mrzuté, keďže aj napriek mojej doterajšej kritike ide o remeselné dobre zvládnutú vec, ktorá vie zabaviť aj na desiatky hodín. Chcelo by to napríklad podobné tutoriály, aké má napríklad EA v NHL. Ale nič to. Zatiaľ sa teda treba zmieriť s tým, že ide o titul zameraný na malú skupinu hráčov. Čo sa týka samotných pretekov, je to slušná zábava. Autori sa v niektorých smeroch pokúsili o menšie priblíženie sa realizmu, hoci v základe je stále arkáda. Rozhodne



však nemôžete držať ruku na plyne (haha, nie nohu, lebo motorka), pričom odporúčam naučiť sa pracovať aj so spojkou a nenechávať to na počítači, pretože niektoré komplikovanejšie časti trate si to žiadajú. Takisto nečakajte, že budete jazdiť bezchybne hneď od začiatku. Mimoriadne dôležité je zvolenie vhodnej stopy, dávkovanie plynu, prenášanie váhy vášho jazdca a celej motorky počas skokov, ale aj sledovanie situácie na trati a najmä jazdcov pred vami. Na vyšších obtiažnostiach to je poriadna výzva, ak však dostanete do krvi všetky nuansy, zážitok z nádherne plynúcej a adrenalínovej superkrosovej jazdy vie byť v Monster Energy Supercross 4 skvelý.

Kamikadze súperi

Tento zážitok však pravidelne kazila nepríjemná vec. Pokiaľ sa štart nepodarí ideálne a neodtrhnete sa od „balíka“ jazdcov hneď na začiatku, vaše nervy môžu dostať poriadne zabrat'. Umelá inteligencia je totiž kamikadze a v podstate si nevšima, že na trati jazdíte aj vy, často do vás naráža a nereaguje, keď niečo urobíte. V kombinácii s jemne pochybnou fyzikou tak na zemi skončíte viac, ako by ste si priali, pričom mnohokrát to ani nebude vaša chyba. Hra v niektorých momentoch pripomína „Battle Royale“ verziu superkrosu, čomu vzhľadom na podstatu športu aj celkom rozumiem, len v predchádzajúcich dieloch to nebolo až také okaté a frustrujúce. Ani nepočítam, koľkokrát sa mi stalo, že mi v poslednom kole na hlave pristál premotivovaný súper. To by nebolo až tak zlé, problémom bolo, že ma na pár sekúnd vyradil z hry, keďže som automaticky spadol. Ako výsmech beriem fakt, že keď sa situácia udiala v opačnom garde, opäť som na zem putoval iba ja. To sú jednoducho momenty, ktoré dokážu zábavu premeniť razom na frustráciu. Ak vás teda umelá inteligencia bude hnevať viac, ako je vhodné, odporúčam



upriamiť pozornosť na multiplayer, ktorý je celkom fajn a večer, resp. v noci tam nájdete aj dosť hráčov. V prípade, že je medzi vašimi priateľmi viacero nadšencov superkrosu, viete si vytvoriť privátnu lobby a prispôbiť si zážitok k svojmu obrazu. S kamarátmi si môžete zasúť ažiť aj v špeciálnom móde Compound (ten je k dispozícii aj v singleplayeri), čo je akýsi sandbox umiestnený do otvoreného prostredia, ktoré je vymodelované podľa prírody na pobreží amerického štátu Maine. V Compounde si taktiež môžete len tak jazdiť, vyblbnúť sa a nájsť aj nejaké tie skryté collectibles.

Upravujem, upravuješ, upravujeme

Čerešničkou na torte sú obrovské možnosti „kustomizácie“ jazdca a motorky. Za hernú menu, ktorú získavate pretekaním, je možné vymeniť riadidlá, výfuky, pneumatiky, disky, odpruženie, sedadlá... Jednoducho všetko, čo sa na motorke upraviť dá. Za toto si autori rozhodne zaslúžia pochvalu. Tá smeruje aj ku komplexnému, no relatívne intuitívnemu editoru, v ktorom si viete nadizajnovať vlastnú trať. A ak sa vám prejedia oficiálne trate, nie je žiaden problém stiahnuť si výtvary ostatných hráčov. Po grafickej stránke ide o fajn priemer, ale priznám



sa, že som čakal aspoň nejaký technický skok. Na recenziiu som síce mal PC verziu, no titul vychádza aj na next-gen konzoly, preto by trochu väčšie rozdiely oproti tretiemu dielu rozhodne neuškodili.

V konečnom dôsledku si však v zápale súbojov asi ani nevšimnete, že to blato nemá miliardy polygonov. Na nervy mi akurát liezol generický soundtrack, ktorý je v podstate zložený z niekoľkých piesní pravdepodobne vytiahnutých z hudobnej databázy. Aj samotná prezentácia pretekov by si po tých rokoch už zaslúžila

nejaký ten facelift – predsa len, reálny superkros je poriadna šou, tak prečo je to vo videohernej adaptácii inak?

Záver

Čo povedať na záver. Hoci v texte padlo dosť kritických slov, Monster Energy Supercross 4 je dobrá hra. Problémom je, že to isté vieme povedať aj o predchádzajúcich troch dieloch, ktoré si viete zohnať lacnejšie a zabavia vás asi rovnako.

Fanúšikovia superkrosu a motokrosu zrejme po štvorke siahnu tak či tak a bude ich baviť, ale ak ste nováčikmi, pokojne si kúpte napríklad dvojku. A potom uvidíte.

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Superkros	Milestone S.r.l.	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ Adrenálny a návykový pocit z jazdy	- Umelá inteligencia
+ Malý posun k realizmu	- Nie vždy fungujúca fyzika
+ Možnosti úprav motorky a jazdca	- V oblasti vizuálu a atmosféry sa dá urobiť viac

HODNOTENIE:

★★★★☆



Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Windbound

AKÝ NEKONEČNÝ JE NEKONEČNÝ OCEÁN?



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

Prvý dojem robí hra so ct'ou a dôsledne. Krátka cutscéna naznačuje temné tajomstvo, o ktoré v nej pôjde, pričom následne sa už s hlavnou hrdinkou Korou zobúdzate na pobreží, nevedno kde, nevedno prečo, s prázdny inventárom a s informáciou, že hráte prvú kapitolu.

V každej z nich vám pôjde o to isté - nájsť veže, v ktorých sú úlomky kl'účov, aby ste následne otvorili portál do ďalšej kapitoly. Keďže hra ich má len 5, možno si nestihnete uvedomiť, že je to pomerne repetitívna úloha. Každá z kapitol sa začína neprebádaným

kúskom oceánu, v ktorom blúдите medzi ostrovčekmi. Tie na prvý pohľad zaujmú faunou, flórou aj tajomnou architektúrou, no v survival tituloch sme zvyknutí na odlišnejšie biómy v rámci jednej hry.

Krátka obhliadka vás presvedčí o tom, čo ste už o hre vedeli. Mapa sa skladá z malých ostrovčekov a vy sa budete medzi nimi plaviť. Plavbu z prvého na druhý ostrov zvládnete „po vlastných“ len vďaka vašej stamine, pri ďalších už budete potrebovať loď.

Práve stavba a vylepšovanie vášho plavidla je hlavným konceptom Windboundu. Zatiaľ čo svoje prvé kanoe postavíte z niekoľkých trsov trávy, neskôr kvôli upgradu svojej lode vyklúčujete ne jeden ostrov. Po jednoduchých kanoe začnete stavať plachtence a vtedy si začnete všimáť vietor. Platí tu staré námornícke „smer vetra nezmeníš, ale môžeš zmeniť cieľ svojej plavby“,

čo pridáva dobrodružstvám na mori tie správne nečakané zvraty.

Samotné vylepšovanie lode je zábava a vždy je dobrý pocit prvýkrát prehnat' na mori svoj nový výtvar. Zamrzí len to, že okrem mierneho zrýchlenia neposkytujú vylepšenia žiadne svetoborné zmeny v hrateľnosti. Podobnému problému čelí celý crafting systém. Polovicu vecí som nepoužil a ani som nemal vôľu ich vôbec vyrábať.

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

ignorovať, bude slúžiť' aspoň ako mília, ktoré vám označujú progres.

Hneď v prvej polhodine ma hra prekvapila nepríjemným pádom postavy pod textúru. Stalo sa mi to vo fáze, keď bola Kora hladná a polomŕtva, tak som ju tam teda nechal umrieť. Fakt, že Windbound je skôr nízkorozpočtovým projektom, je však cítiť vo viacerých momentoch. Najmä keď sa snažíte liezť na jednu z veží, na ktorých sa ukrýva úlomok kl'úča. Postava sa „lepí“ na platformy, na ktoré ste možno nechceli vyskočiť, a naopak pri skoku na platformu občas naberie nečakaný smer, čo môže celú cestu hore rýchlo ukončiť pádom.

Ďalším veľkým nedostatkom je ovládanie. Stáť tak, aby ste oštepom trafili do protivníka a nie úplne mimo, stojí chvíľu cviku. Skutočne ma však zamrzelo, v ktorom rozoberáte časti svojej lode. Neprial mi vietor a tak som svoju plachetnicu chcel upraviť naspäť na kanoé, aby som do cieľa dovesloval. Donútiť „builder mode“, aby sa nasmeroval na s'ťažej s plachtou a nie na loď, mi trvalo niekoľko rozpačitých minút, počas ktorých mojej postave stihlo vyhladnúť a mohol som sa vrátiť na ostrov, z ktorého som vyrazil.

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



„Play it safe“ je moja mantra. Hlavne vo vyšších kapitolách narazíte na momenty, ktoré vás zastihnú nepripravených.

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

Ťažšia mohla byť aj samotná plavba, ktorá sa snaží byť monotónna, ale po chvíli vás prestane rozbúrené more ohurovať a zachrániť sa to snaží len príjemný soundtrack. Navyše sa vo výnimočných prípadoch stane, že na obzore nevidíte vôbec žiadny ostrov. Rozumiem, že to mohol byť zámer a zároveň pozdrav „flat eartherom“, ale niekedy som sa nevedel ubrániť dojmu, že tie mapy sú jednoducho poloprázdne. Každý z malých ostrovov, ktoré navštívite, má jednoznačný zmysel, ktorý odhalíte jednoduchým pohľadom. Bud' sa na ňom ukrývajú

shardy, za ktoré si môžete kupovať požehnanie, alebo ruda na crafting. Nádej, že niektorý z tých ostrovčekov môže byť čo i len nepriamym nositeľom príbehu, som musel rýchlo vzdať.

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

Verdikt

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

Majdak Martin



ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ Survival s príbehom	- Bugy
+ Nápad	- Obt'aznosť je bud' veľmi ťažká, alebo veľmi ľahká
+ Príjemná rozprávková grafika	- Urážka fyziky ako takej

HODNOTENIE:



Bravely Default II

BRAVELY DEFAULT II JE NA JEJ VLASTNÚ ŠKODU AŽ PRÍLIŠ TRADIČNÝM JRPG



Hráčom je už oddávna známe, že pekne pozlátka ešte dobrú hru nerobí. Aj tá najkrajšia grafika sa predsa skôr či neskôr opozerá, a tak všeobecne nemôžeme tvrdiť, že práve ona drží hráčov pri hrách až do ich konca. Nie, za tým stoja predovšetkým zaujímavá a nové prvky prinášajúca hratelnosť a, samozrejme, aj dobre napísaný a pútavý príbeh. Ak však z týchto dvoch začína jeden škriptať, hra má postarané o problémy. A presne do takýchto problémov sa dostalo Bravely Default II.

Chcete vedieť, čo si o tomto pokračovaní úspešného handheldového dobrodružstva z roku 2012 úprimne myslím? Že je to krásne vyzerajúca a úžasne ozvučená hra, no zároveň je to hra bez akejkoľvek duše, vyrobená

na objednávku bez potrebného srdca vývojárov vloženého do ich projektu. Celkom mi to pripomína situáciu s filmovými sériami Pán Prsteňov a Hobbit. Zatiaľ čo Pán Prsteňov bol natočený z lásky k predlohe, Hobbit bol natočený len pre prachy sypajúce sa z predlohy.

Problémom Bravely Default II je jej snaha umelo sa zapáčiť hráčom svojim old-school prístupom, až zabúda, ako sa žánr JRPG za tie roky už pohol vpred. Nie, zabúda nie je to správne slovo. Tvorcovia to vlastne vedia, len sa uspokojujú s tým, že ak im to vyšlo v prvom Bravely Default, vyjde im to aj teraz. Koreňom problému je ich súčasné vnútorné rozpoloženie. Pred ôsmimi rokmi vývoj Bravely Default sprevádzalo nadšenie a radosť a hráči v tej dobe

už dlho túžili po tradičnej hre Final Fantasy, čo po spojení dalo možnosť vzniknúť síce nie úplne dokonalému, ale určite sviežemu prírastku do žánru, ktorý bola radosť hrať. V prípade Bravely Default II to už ale tak celkom nefunguje. Už to jednoducho nie je ono. Jedna vec je v správny čas oživiť staré spomienky a zabodovať (prípade Bravely Default) a vec druhá je si nesprávne myslieť, že tu chceme stále mať staré spomienky bez akýchkoľvek stôp po inováciách (prípade Bravely Default II).

Bravely Default II nie je priamym pokračovaním, no obsahuje typické prvky pre túto dnes už sériu. Odohráva sa síce v inom svete a s inými postavami, hry však zdieľajú rovnaký RPG systém, založený na odomykaní povolaní a

dynamickom kombinovaní schopností jednotlivých povolání, a taktiež súbojový systém vychádzajúci z commandov Brave a Default, ktoré t'ahovým súbojom dodávajú nevídaný prvok taktiky. Funkcia Default umožňuje preskočiť t'ah, na ktorom ste, no zároveň sa vám tento t'ah pripíše k nasledujúcemu (najviac tri) a funkcia Brave umožňuje využiť tie naskladnené t'ahy a vykonať ich hneď všetky za sebou.

Brave môžete použiť aj bez naskladnenia, no v tomto prípade sa dostanete do mínusových hodnôt a budete musieť čakať patričný počet kôl, kým nebudete môcť opäť rozdávať príkazy. Oproti jednotke sa štýl súbojov zmenil z klasického t'ahového systému na ATB známy z Final Fantasy. V tejto hre už má každá postava ukazovateľ, po ktorého naplnení môže vstúpiť do boja, pričom tento prvok determinuje atribút Speed. Zaujímavosťou je, že sa tu počíta aj váha zbroje, a teda vyššia váha môže postave tento atribút znížiť. To je pekný detail.

Je to práve tento súbojový systém, ktorý v hre opäť boduje na plnej čiare, nakoľko pri súbojoch, predovšetkým s bossmi, budete musieť poriadne myslieť. Ak budete hrať na HARD, čo odporúčam, stanú sa bojové arény boss fightov šachovnicou a oponenti na oboch stranách šachovými figúrkami. Na jednej strane pomyselného stola budete sedieť vy a na druhej doslova Kasparov v digitálnej podobe. Bossovia ale dokážu cheatovať svojou schopnosťou útočiť bez toho, aby boli na rade. Nejde pri tom o tzv. counter attack, ktorý je v takýchto hrách jav bežný, ale o podpásovku, keď zaútočia bez príčiny len preto, že si, napríklad, dáte liečivý elixír. Predstavte si, že máte polomŕtvu postavu, vy ju vyliečíte potionom a boss, aj keď nie je na rade, zrazu bez príčiny udrie tú



postavu tak silno, až má zrazu ešte menej HP, než mala pred vyliečením. Toto dokáže byť poriadne frustrujúce.

Tak či tak, boss fighty poriadne preveria váš taktický um, je však škoda, že súboje proti obvyčajným nepriateľom až také taktické nie sú. Stačí, ak odhalíte ich slabinu, zistíte fungujúcu stratégiu a začnete ich zaradom ničiť. A to nie je veľmi šťastné z jedného kritického hľadiska. Hra kladie obrovský dôraz na grindovanie.

Nemyslím tým teraz neustále zabíjanie nepriateľov, aby ste si zvýšili štatistiky a aby boli súboje zrazu jednoduché. Ak totiž chcete dosiahnuť master level povolania, a teda aj tie najschopnosti, je potrebné veľké množstvo expov. A tým myslím poriadne množstvo. Ak si k tomu ešte prirátate fakt, že príbehová cesta od jedného bossa k druhému ani zďaleka neobsahuje toľko súbojov, aby sa vám počas toho podarilo dosiahnuť master level, tak vám, ak mu teda chcete čeliť už aj so skillmi nového povolania, neostáva nič iné, len grindit'. A to taktiež

preto, že s ďalším porazeným bossom prichádza ďalšie nové povolanie a ďalšia poriadna kopa expov na získanie.

Tento neduh bol prítomný už v prvom diele a tvorcovia sa ho v dvojke nesnažili opraviť. Grind je o to výraznejší aj preto, že vo všeobecnosti získavate vždy jedno povolanie. Povolania ako také sú uzamknuté v kryštáli menom Asterisk a zväčša takýto kryštál získate po súboji s bossom. Prírodzene, môžete všetkým postavám okamžite nastaviť nové povolanie a grindovať, aby každý vedel všetko, no to nie je veľmi veľká zábava. Prekvapivo je to až príliš spiatocnícky prístup, keďže už Final Fantasy V z roku 1992, z ktorej hrateľnosti séria Bravely Default vo veľkom vychádza, dokázal dávať hráčovi povolania hneď päť naraz a skúšanie nových povolání bolo v tomto prípade omnoho zábavnejšie a záživnejšie.

Našťastie, aj Bravely Default II sa, ako svojho času aj Bravely Default, inšpiruje u Final Fantasy V sekundárnym povolaním. Okrem toho, že si odomknuté pasívne skilly môžete pribaliť „do zásoby“ a využívať ich aj vtedy, ak máte úplne iné, okrem primárneho povolania, za ktoré v danom čase hráte, si môžete nastaviť aj sekundárne povolanie, a tak plne využívať aj jeho aktívne schopnosti.

Ak ste boli predtým čierny mág a teraz ste zlodejom, po nastavení čierneho mága ako sekundárneho povolania môžete zrazu ako zlodej taktiež kúziť všetkými kúzлами povolania. Presne takto to fungovalo aj vo Final Fantasy V, hoci tam to bolo riešené trochu inak, nie na primárne, respektíve sekundárne povolanie. Sekundárne povolanie je tu ale len pomocné a získané expy sa mu nezapočítavajú. Aj keď nutný grind je niečo, čo určite opäť raz nerád



vidím, samotný systém povolání je stále zaujímavý, zábavný a svieži.

Je tu však jedna zaujímavá novinka, ktorá môže grind o nejaký kúsok eliminovať. Krátko po začiatku hry sa dostanete k lod'ke, ktorú vám bude prenajímať milá stará pani. Plaviť sa v nej nemôžete, no môžete ju vysielat' na potulky po oceáne, aby nachádzala rôzne poklady a užitočné vecičky. Týmto môžete získať pekný balík peňazí bez väčšej námahy, boosty rôznych štatistík či body do levelovania postáv a povolání. Táto featúra je platná hlavne vtedy, ak sa rozhodnete prestať hrať. Pred tým, než pôjdete robiť niečo iné, skočíte si k starej panej, vyšlete lod'ku, dáte Switch do spiacneho módu a môžete si ísť po svojom. Lod'ka bude zatiaľ brázditi' moria a zbierať pre vás bonusové predmety. Najviac ju môžete v takomto stave nechať 12 hodín a po uplynutí automaticky prestane hl'adať.

Celá hra je prepchaná rôznymi vedľajšími questami, ktoré sú opäť raz, ako to v rámci JRPG už, bohužiaľ, tradične býva, počaté len ako nezaujímavé doplnkové úlohy so slabučkým obsahom, s prakticky žiadnym príbehovým pozadím a mnohokrát aj dosť slabými odmenami. Dones to, dones hento, zabi toto, zabi hento, chod' tam, chod' hentam. Zábavné je to asi ako počúvanie Golonku o tom, ako v 69. porazili Sovietov.

Navyše, hra ani nedáva možnosť na nejaký prieskum či logické uvažovanie. Jednoducho dostanete úlohu, presné miesto určenia sa vám ukáže na mape (postavy zadávajúce úlohy sa ani len nesnažia povedať, kam máte ísť) a hotovo. Hra umožňuje vypnúť ukazovatele, no ak na to dizajn hry nemyslí, čo tento dizajn naozaj nerobí, chodiť po prostredí a snažiť sa nejakým spôsobom objaviť miesto, kde máte danú úlohu spraviť, je zbytočné a kontraproduktívne. Bravely Default II je ďalšia z radu ikonkových hier, ktorá sa nestará o hráčov dôvtip a necháva ho roboticky spĺňať questy.

V Bravely Default II sa taktiež nachádza minihra, na ktorú som sa dosť tešil, keďže tu existovala nádej, že by mohla priniesť niečo trvácne v štýle Triple Triad z Final Fantasy VIII či Tetra Master z Final Fantasy IX. Výsledkom je ale konštatovanie, že minihra nie je ani zd'aleka taká zábavná a dynamická ako vyššie vymenované hry. Volá sa Bind and Divide a jej podstata tkvie v obsadzovaní políček plochy, pričom ten, kto bude mať na ploche viac kariet, vyhráva. Samozrejme, karty môžu mať rôzne



schopnosti, môžu zabrať hneď niekoľko políček a zároveň vedia eliminovať karty protivníka. Nie je to v žiadnom prípade zlý nápad a nemá ani vyslovene zlé prevedenie, no minihre chýba väčší náboj a väčšie vzrušenie z hrania.

To, v čom táto hra absolútne zlyháva, je príbeh, postavy a dialógy. Vysvetlite mi, ako je možné, že Square Enix, ktoré ešte ako Squaresoft dokázalo vytvoriť nezabudnuteľné príbehy s excelentne napísanými postavami vo Final Fantasy VI, VII, VIII či IX, má v súčasnosti len na to, že poverí napísaním príbehu 10-ročného chlapca? Samozrejme, žartujem, scenáristi majú neporovnateľne viac rokov, no ich dielo skutočne budí dojem, že príbeh napísal žiak základnej školy. Možno je to tým, že na hre pracoval úplne nový tím zo štúdia Claytechworks (predchádzajúce diely má na svedomí Silicon Studios).

Hneď od začiatku viete, kto čoskoro zomrie, hneď viete, kto je ten zlý, pretože sa vám ukáže v prvých hodinách hry, hneď viete, ako to bude pokračovať a čo bude nasledovať. Cesta za získaním štyroch elementárnych kryštálov ani nemohla byť očividnejšia a priamočiarejšia. Postavy sú ploché, jednoduché, plytké a čiernebiele. Jeden z hrdinov sa volá Elvis a pýši sa otrasne znejúcim škótskym prízvukom, pri ktorom si budete zapchávať uši. A to ani nehovorím o dialógoch. Niečo také patetické, naivné a hlúpe som nepočul už dlho. Natrafíte tu na skvosty typu „Máš láskavé srdce Anihal. Si dobrá osoba. Si ten druh osoby, ktorá by pomohla psíkovi malého dievčatka, aj keby sa ti za to dostalo len urážok a poníženia.“ povedané dievčaťu menom Anihal, proti ktorému ste len pred malou chvíľou bojovali, lebo vás chcela ako nejaká pojašená fanatička zabiť. Recenziu na

Bravely Default II chcem ale skončiť pozitívne. Spomínate na to pozlátko na začiatku? Tak to pozlátko má táto hra skutočne nádherné. Ani by som sa nebál označiť túto hru za najkrajšiu na Switchi. Krásny artštýl ako keby mal'ovaných prostredí, detailné textúry na 3D objektoch, úžasné modely nepriateľov – Bravely Default II je v tomto absolútna špička. Rovnako úchvatná je aj hudba, ktorá nádhorne odráža celé spektrum pocitov, od smútku a beznádeje až po nekonečnú radosť a šťastie. Obzvlášť som si vychutnával bojový motív, ktorý sa podľa môjho názoru môže hrdo zaradiť medzi také bojové hudobné motívy ako tie vo Final Fantasy V alebo VI.

Bravely Default II opäť stavia karty len na nostalgiu a to už, bohužiaľ, vonkoncom nestačí. Hra síce vyzerá a znie krásne a súbojový systém so systémom kombinovania povolání tu fungujú stále, avšak veľký (skutočne veľký) dôraz na nekonečné grindovanie, naivný a predvídateľný príbeh, ploché a čiernebiele postavy, nudné sidequesty a minimálna snaha o inovácie s'ahujú jej kvality výrazne dole. Skôr ako hra zo srdca, ktorou bol prvý diel Bravely Default, mi Bravely Default II pripadá už len ako hra z povinnosti vyrobená na objednávku.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
JRPG	Claytechworks	Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ kombinovanie povolání	- veľký dôraz na grind
+ taktický súbojový systém	- veľmi slabý príbeh a nudné postavy
+ prekrásna grafika	- nulový posun oproti Bravely Default
+ pani s lod'kou	

HODNOTENIE:





vaša cesta k zážitku z kávy

Kávoholik je platforma, ktorá spája kávových majstrov s milovníkmi kávy.

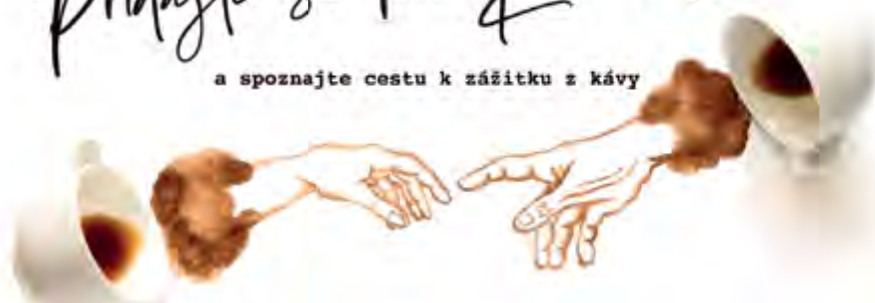
Ako jediná na Slovensku ponúka komplexné služby zo sveta kávy.

Spoluprácou s Kávoholikmi získate:

- ☒ Vždy čerstvú kávu Slovensko v srdci z vlastnej lokálnej pražiarne
- ☒ Profesionálne kávovary, mlynčeky a príslušenstvo
- ☒ Kávovary pre domácnosť
- ☒ Možnosť osobne si pozrieť tovar v predvážiacom 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



Little Nightmares II

KEĎ DETI STRAŠIA DOSPELÝCH



Na pokračovanie puzzle platformovky Little Nightmares z roku 2017 som pozeral s nadšením a v kútiku duše som dúfal, že štúdio Tarsier nič nepokazí. Už od prezentácie hry na Gamescome v roku 2019, ktorú som zažil na vlastnej koži, som si dvojku zamiloval, a teraz konečne nastal čas ju zhodnotiť. Nič zlé sa nestalo, ale mohlo to byť aj lepšie.

Rok 2021 je špecifický hlavne „vd'aka“ pokračujúcej globálnej pandémie, takže posledné mesiace dostávame samé nemilé správy – všetko zaujímavé sa odkladá. Našťastie, hra Little Nightmares II naplnila svoj plán vydania a ja som sa tak opäť mohol ponoriť do nočnej mory, ktorá postraší aj dospelých. V pokračovaní strieda hlavnú postavu jednotky s menom Six malý chlapček Mono. Ten sa prebúda po nočnej more v lese a vydáva sa za tajuplným dobrodružstvom. To má objasniť jeho nočnú moru.

Mono nie je sám

Nebude to však jednoduché. Temný svet v sebe ukrýva plno nástrah a nepriateľov. Našťastie, Mono tu nie je sám. K slovu sa postupom času prihlási aj už spomínaná Six a nebude tu len tak do počtu. Mono využije jej pomoc a spoločne budú prekonávať rôzne nástrahy a prekážky. Nečakajte však, že si za Six zahráte. Všetky jej pohyby sú plne v kompetencii umelej inteligencie. Autori nad kooperáciou ani neuvažovali, keďže nechceli narušiť nastolenú temnotu. Najprv som si vravel, že by možno spoločné gaučové hranie nebolo na škodu, ale postupne som pochopil zámer tvorcov a myslím si, že urobili dobre, že Six ostáva v rukách AI.

Sú tu aj zbrane

K tejto novinke musím prirátat' aj väčšiu variabilitu hlavného hrdinu, keďže po novom môžete útočiť' vd'aka zbraniam.

Nečakajte však, že dostanete do ruky nejaký automat, všetko je dávkované v rozumnej miere. Stretnete sa teda so sekerou či páčidlom. Je však dôležité si útok správne načasovať. Ak sa netrafíte prvým napriahnutím, hra vás náležite potrestá

Obt'ážné vedia byť' aj samotné puzzle. Nejde tak ani o ich riešenie, skôr ide o fakt, že vás autori postavajú pred hotovú vec bez toho, aby vám čokoľvek naznačili. Toto sa deje pomerne často a výsledkom je klasika v podobe metódy pokus omyl. Vie to byť' skutočne otravné, napríklad aj vtedy, keď' utekáte pred nepriateľom a zrazu na zemi leží pasca, ktorú proste nevidíte.

Hlavných nepriateľov nie je veľa, ale to neprekáža. Každá postava je niečím výnimočná a vo svojej podstate aj strašidelná. Už v úvode natrafíte na hnusáka s brokovnicou, ktorý vás zlikviduje bez zmilovania a navyše pomerne



drasticky. Tu zbadáte, že Little Nightmares II nie je žiadna rozprávková hra pre deti, ale pomerne násilná záležitosť.

Pán Dlháň

Postupne narazíte na staršiu učiteľku naťahujúcu svoj dlhý krk či obézneho doktora. Najväčší strach vám asi naženie hlavný antagonista, ktorého môžeme nazvať pán Dlháň. Stretávať ho budete v neskoršej fáze hry a svojou prítomnosťou vám bude znepríjemňovať vaše dobrodružstvo.

No ani v prvej polovici to nebude žiadna prechádzka ružovou záhradou. Opäť sa pripravte na lezenie a hlavne schovávanie sa za rôzne predmety. Okrem toho na vás čaká niekoľko zbesilých útekov, ktoré vám dajú mierne zabráť. V týchto napätých momentoch vás zarazia rôzne nedostatky v podobe bugov či glitchov.

Ach, tie chyby

V jednej pasáži som len tak tak utiekol pred hordou nepriateľov a v závere naháňačky som sa musel teleportovať pomocou televízora do ďalšej pasáže. Toto však sprevádzal bug, ktorý mi znemožňoval „portnúť“ sa včas. Hru som musel reštartovať, keďže mi nepomohlo ani opätovné načítanie pozície. Takýchto nepríjemností je v titule viac



než dost'. Často sa niekde zaseknete a pomôže len opätovné načítanie.

Vizuálny horor

Príjemné je však samotné vizuálne spracovanie a perfektná atmosféra. Na počítači s grafickou kartou RTX 3060Ti som nemal žiadne problémy a všetko som si užil v maximálnych detailoch v 4K rozlíšení. Už spomínanú hororovú atmosféru skvele dopĺňa hudobný sprievod, ktorý graduje a utvára takmer dokonalý zážitok. Musím však pokarhať za malé množstvo skutočne rozdielových vecí oproti jednotke. Všetko pôsobí tak, akoby ste hrali pôvodný titul z roku 2017. Netvrdím, že je to zásadný problém, ale možno by som čakal väčšiu

kreativitu. Rozdielovým faktorom je pomoc Six a zbrane. Ak nerátam ešte možnosť teleportovať sa, tak ostatné veci zostávajú prakticky nezmenené.

V konečnom dôsledku to síce neprináša nejaké značné inovácie, ale ako celok to funguje dobre. Dobrou správou je aj fakt, že hra natiahla svoju dĺžku na takmer dvojnásobok, takže ju dokončíte za zhruba 7 až 8 hodín.

Záver

Little Nightmares II vás určite nesklame. Hoci je rok 2021 ešte len vo svojom úvode, pre mňa je to zatiaľ titul s nálepkou „to najlepšie tento rok“. A ak sa pozerám do kalendára a na množstvo odkladov je možné, že to tak do konca roka aj ostane. V prípade, že vás jednotka bavila, tak nemáte nad čím rozmýšľať!

Ján Schenider



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
puzzle plošinovka	Tarsier Studios	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborná atmosféra	- pomerne veľké množstvo bugov
+ vizuál hodný umenia	- žiadne veľké rozdiely oproti jednotke
+ návrat Six	

HODNOTENIE:



Destruction AllStars

NUDNÉ NIČENIE BEZ NÁSILIA



Futuristické arény a zbesilá akcia v podaní exkluzivity na PlayStation 5. Destruction AllStars je na prvý pohľad ďalšia z radu online akcií, ktorá však dokáže zabaviť. Do akej miery? To vám naznačí naša recenzia.

Je možné, že si najnovší počín štúdia Lucid Games najprv zameníte za legendárne Destruction Derby z čias prvého PlayStationu. Destruction AllStars sa však vyberá vlastnou cestou a okrem deštrukcie vozidiel vašich súperov ponúka aj niečo navyše. Nájdete tu síce niekoľko spoločných vecí, ale aj zaujímavé nápady, ktoré v konečnom dôsledku hrateľnosť príjemne oživia.

Základ tvorí divoká multiplayerová online akcia pre 16 hráčov. Vašou hlavnou úlohou je všemožnými nárazmi demolovať vozidlá súperov a získavať tak cenné body. Všetko podstatné sa však neodohráva iba za volantom vášho vozidla, ale aj mimo neho. Z vozidla môžete vyskočiť a po vlastných

nohách upalovať za nepriateľskými vozidlami, ktorých sa môžete zmocniť. Vyskočíte na vozidlo, držíte sa zubami-nechtami a postupne sa zmocňujete špeciálne kryštály, ktoré vám umožnia odomknúť rôzne špeciálne funkcie na vašich vozidlách či hrdinoch.

Nič výrazné

Medzi nimi nájdete klasiky v podobe štítu či neviditeľnosti, ale aj skutočné bizarnosti, ako sú rôzne pily či plameňomety, ktoré obohatia vašu karosériu. Rôznorodosť úprav je spoiatku pestrá, ale postupom





času neponúkne nič zásadné. Tento neuh sa týka aj samotných postáv, ktoré sú prakticky totožné a ponúkajú len minimum rozdielov. Nájdete tu 16 postáv a líšia sa predovšetkým svojím vzhľadom. Zásadné rozdiely nečakajte, keďže postavy pôsobia až príliš genericky.

Je fajn, že si postavy viete vyskúšať napríklad v offline tutoriále, ale ako som už spomínal, rozdiely sú minimálne, takže by som sa nebál ísť do „ostrého“ zápolenia. Samotná hra disponuje aj arkádovým režimom, ktorý vám ponúkne sériu výziev v akomsi vol'nom režime. Problém je, že za výzvy si pripláťte reálnymi peniazmi. Áno, samozrejme, reč je o mikrotransakciách. Tých tu nájdete viac než dost'. Prvú sériu síce dostanete „zadarmo“, no zvyšok už nie. Je to škoda, pretože už keď máte pocit, že vás hra môže baviť, je koniec.

A to doslova. Najväčším problémom je jednoducho ukrutne málo obsahu. Po zhruba troch hodinách už neviete, čo so sebou a zábava končí. Nedostatok obsahu podčiarkujú len tri arény, ktoré sú síce dostupné v niekoľkých podobách, ale s minimom rozdielov.

Staré a známe

Ani samotné hlavné herné módy nebudia dojmom pestrosti. Tým prvým je klasický deathmatch s názvom Mayhem, ktorý ponúka jednoduchú sólo jazdu. Lepšie na tom bol mód Gridfall, ktorého podstatou je vystrčenie súperov mimo neustále sa zmenšujúcu arénu. Tento režim ma bavil asi najviac. A to aj napriek tomu, že je praktický celý čas neprehľadný – ale to je vlastne celá hra.

Zvyšok módov tvoria tímové záležitosti. V Stockpile sa snažíte po náraze do súperovho vozidla zbierať ozubené kolieska, ktoré následne odovzdáte na jednom z troch určených miest. Vyhráva tím s najväčším počtom kolies na konci bitky. Posledným režimom je Carnado. V ňom zbierate body za nárazy do nepriateľských vozidiel. Tie musíte



odovzdať do stredy arény, nesmie vás však nikto zlikvidovať, keďže o body prídete a rovnako tak aj váš tím.

V týchto online režimoch som si všimol akúsi nevyváženosť a problematický matchmaking. Niekedy som na vstup do arény musel čakať príliš dlho, inokedy som sa tam nedostal vôbec. Predpokladám, že titul v týchto časoch hrá dost' ľudí na to, aby bol matchmaking bez nejakých zásadných problémov. Hru navyše dostali predplatelia PlayStation Plus vo februári zadarmo. Takže nerozumiem, kde môže byť problém.

Fajn vizuál a super DualSense

Tieto rôzne neduhy vylepšuje vizuálna stránka hry, nečakajte však nejaké grafické orgie. Ide skôr o oku lahodiaci efekt. Všetko je pestré, farebné a skutočne veselé. Vizuál však podkopávajú samotné zvuky a hudba. Respektíve zvuky by možno ušli, ale tých pár generických repových skladieb v menu je fakt málo.

Poteší však podpora DualSense gamepadu. Celkom logicky sa tu autori viac vyhrali a využili možnosti nového gamepadu takmer naplno. Haptická odozva sa postará o perfektné vibrácie, pričom

adaptívne triggery sú rôznorodé, a to v závislosti od vášho vozidla, kde spoznáte rozdiely predovšetkým v brzdení.

Verdikt

Ak sa pozriem na Destruction AllStars v samom zaveru na ponúknutý obsah a možnosť získať hru zadarmo v rámci akcie určenej pre predplatiteľov PlayStation Plus, tak ide o dobrú ponuku, ktorá vás na chvíľu slušne zabaví.

Ak však siahnete po hre v plnej cenovke a dostanem len toto málo, budete určite sklamaný. Je bežné, že prvotiny v úvode generácii upadnú rýchlo do zabudnutia a toto bude ukážkový prípad.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
arkádová akcia	Lucid Games	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ hra je zdarma v rámci predplatného PlayStation Plus	- ukrutne málo obsahu
+ poteší slušne zvládnutá podpora DualSense gamepadu	- mikrotransakcie
	- otravný matchmaking

HODNOTENIE:



Cultist Simulator: Initiate Edition

PREBUĎTE PRASTARÉ BOŽSTVO POSÚVANÍM KARIET PO STOLE.

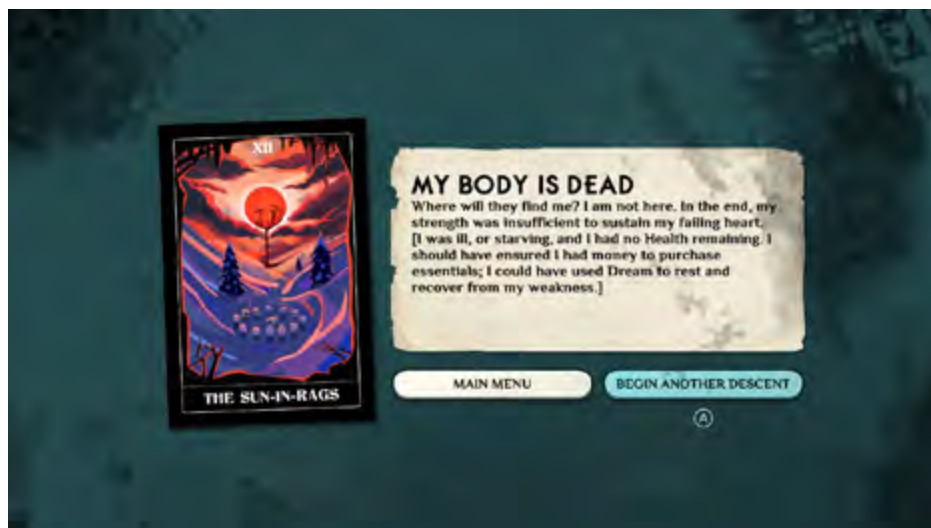


Veľké AAA tituly sa posledné roky snažia o čo najrealistickejší zážitok z hry. Dokonalú fyziku, vierohodný stereo zvuk, ktorý vám dá pocit, že ste na bojovom poli, no hyperrealistický zážitok môže priniesť aj nenápadný indie kúsok, ktorý vás donúti premýšľať presne tak, ako keby ste boli hlavnou postavou v hre. Keď som skúsil Cultist Simulator prvýkrát, po štvorhodinovom záťahu som bol smädný, hladný a okolo stola som mal množstvo strohých poznámok o chaotických snoch, prastarých knihách a čudných individuách. Pred spaním som rozmýšľal nad tým, akú farbu má vesmír a ako preniesť lampáš do svojich snov, aby mi pomohol prekonať temnotu mysle.

Po práci som sa ponáhlal späť k hre, polovica mojich poznámok mi nedávala zmysel, išli po mne policajti a náklady na život boli privysoké na to, aby som popritom stíhal financovať aj svoj kult. Ak vás niečo prinúti žiť a rozmýšľať, ako keby ste boli vodca okultného spoločenstva, je to práve Cultist Simulator. Predtým, než

sa budete cítiť ako vodca kultu, budete musieť pochopiť, čo po vás vlastne stôl plný kariet a plôch chce. Prvé dve hodiny strávite robením chýb, umieraním, robením tých istých zlých rozhodnutí dookola a reštartovaním. Potom príde hra, v ktorej sa vám nečakane podarí

dostať ďalej, vaše rozhodnutia vám budú dávať zmysel a budete mať pocit, že ste to konečne pochopili. Omyl. Cultist Simulator vám nič len tak nedaruje a určite vás potrestá jednou zo svojich mnohých pripravených nástrah. Ak sa vám (s pomocou poznámok) podarí vaše kroky



zopakovať, dostanete sa o čosi ďalej, len aby sa vám to opäť nepodarilo – a takto sa to bude opakovať až do veľkolepého finále. Vytrvalosť je v tejto hre odmenená kvalitne napísaným príbehom, ktorý ocenia hlavne fanúšikovia prác H. P. Lovecrafta a ďalších autorov kozmického hororu.

Základným mechanizmom sú karty a plochy, na ktoré karty môžete ukladať. Karty predstavujú zdroje, ktoré máte k dispozícii. Vaše zdravie, peniaze, spoločníkov, knihy či povedomie o určitých miestach, plochy zas zastupujú činnosti, ktoré môžete robiť, ako sú napríklad práca, snenie či výskum. Neskôr pribudnú aj plochy, ktoré vám budú automaticky „požíerať“ vaše karty zdrojov, pretože organizovať taký kult niečo stojí. Začnete s jednou kartou „podradné zamestnanie“ a plochou „práca“, no v priebehu niekoľkých minút veci naberú nečakaný spád. Každá plocha a karta obsahuje pár viet, ktoré spolu mozaikovitým spôsobom vytvárajú váš príbeh o šialenstve a túžbe po moci. Keď vložíte kartu na plochu, začne sa odpočítavať časovač, ktorý znázorňuje priebeh činnosti. Po ukončení pribudne v popise plochy dejový výsledok vášho konania a nové karty, ktoré ste za akciu dostali. Tento gameplay vás bude držať v napätí dlhé hodiny. „Už len preskúmam túto hrobku a vypnem to,“ povieť si mnohokrát, no vždy to odhalí ďalšie tajomstvo, ktorému chce prísť na koreň.

Hra má svoje čaro, ktoré vás na prvý pohľad pohlť a bude vás držať niekoľko desiatok hodín (alebo sa nedostanete cez pochopenie základných princípov a hru necháte tak, čo je však škoda). Čím dlhšie ju budete hrať, tým menej tajomstva v nej necháte a tým pádom sa stráca aj jej tajomná atmosféra. Dostal som sa do momentu, keď som už len provokatívne skúšal rôzne kombinácie, aby som odhalil skryté zákutia. V tom momente sa pre



vás Cultist Simulator stane len akosi upgradnutou verziou hry Alchemy, kde spájate elementy, aby ste dostali nový prvok. Tu pre vás bude, navyše, odmenou aj ďalší kúsok mozaiky príbehu, ktorý je napísaný veľmi pútavo a dávkuje sa v krátkych odsekoch, takže nezačnete mať pocit, že „len čítate“. Najväčšie čaro má tento titul vtedy, kým sa ho učíte hrať. Ak by som vám o týchto schémach povedal čokoľvek ďalšie, len by som vás pripravil o zážitok z objavovania.

Ak by som mal hovoriť o nedostatkoch, hra chýba plynulý tok. Čas sa dá stopnúť, aby ste si pokojne prečítali všetky popisy a zväžili svoj ďalší postup, keď potom dáte všetky karty tam, kam ste zamýšľali, môžete spustiť zrýchlený čas, aby ste sa k svojim výsledkom dostali čo najskôr. Vo finále to vyzerá tak, že dlho skúmate hraciu plochu a taktizujete, aby ste to na chvíľu spustili zrýchlene a opäť zastavili. Tento kolotoč baví a funguje, ale plynulý tok hry má predsa svoje čaro. To by som docielil, len ak by som sa naučil rýchlejšie čítať (alebo toľko nepremýšľať nad možnosťami). Ďalšou výčitkou je port na konzolu

Nintendo Switch. Okrem tejto edície som titul hral aj na PC a skúšal som aj verziu pre mobily. Hlavne tá posledná menovaná sa stala podkladom pre konzolovú verziu a snažila sa spojiť to najlepšie z dotykovej obrazovky a tlačidiel. Musím smutne skonštatovať, že pokus sa veľmi nepodaril. Za zlé dizajnérske rozhodnutie považujem umiestnenie plôch pre karty do dolnej posuvnej lišty. Keď sa ich tam nazbiera veľa, nemôžete ich vidieť všetky naraz a v tom je problém. V PC a mobilnej verzii ste mohli plochami hýbať rôzne po mape a vytvoriť si tak „svoj setup“, v ktorom ste sa vyznali len vy a nikto iný. Konzolová verzia sa to snaží znormlizovať a núti vás do istého usporiadania, ktoré je podľa tvorcov správne. Vďaka tomu ale môžu pribudnúť nové plochy, ktoré si nevšimnete. Tie vám môžu odoberať zdroje a vytvárať celkovo chaos na stole, na ktorom už chaos aj tak je.

Verdikt

Cultist Simulator: Initiate Edition je príbehovou hrou, ktorá vás svojou atmosférou vtiahne na niekoľko desiatok hodín. Príbeh poteší najmä priaznivcov diel H.P. Lovecrafta. Samotný port na konzolu Nintendo Switch však má niekoľko nedostatkov.

Martin Majdák



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Kartový simulátor
Výrobca: Weather Factory
Zapožičal: Weather Factory

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh, ktorý vás vtiahne
- + najbližšie, ako sa legálne dostanete k založeniu kultu
- spočiatku od vás chce hra príliš veľa a môžete sa stratiť
- keď z nej odhalíte väčšinu, stratí svoje čaro

HODNOTENIE:



BLUE FIRE

SOULS-LIKE V ZELDA KABÁTE



Je fascinujúce, ako niektoré žánre aj napriek tomu, že sú najskôr záležitosťou iba úzkej skupiny ľudí, masívne prerazia do mainstreamu. Nemá zmysel vás tu nudiť výletom do histórie, koniec-koncov, v školách sa historické a prehistorické veci učia na dennom poriadku, preto prejdem rovno k veci. Reč je totiž o subžánri souls-like, ktorý na nás dnes vyskakuje prakticky z každej druhej hry. Máme tu metroidvánie rezané souls-likeom, plošinovky s brutálnou souls-like obtiažnosťou, a aj rogue-like tituly môžu svojim konceptom vďačiť len a len onomu subžánru. Témou dnešnej besedy je preto – bez prekvapenia – ďalší podobný žánrový koktejl, ktorý mixuje onen soul-like s prvkami videnými u Legendy Zelda™. Ako tento nesporne zaujímavý guláš dopadol, o tom sa dočítate na nasledujúcich riadkoch.

V duchu tradičných souls-like titulov, príbeh tu hrá.. no, povedzme si na

rovinu, príbeh tu viac-menej nehrá. Inými slovami, celé to dianie som nemal najmenší záujem sledovať, keďže bolo zjavne robené ako doplnok, nie ako nosný prvok hry. Jasné, máte tu záhadné kráľovstvo dlho po zániku, záhadné humanoidné postavy, záhadnú korupciu (nie tú tradičnú slovenskú, ale fantazijnú) a záhadného hlavného hrdinu... ale nejak vážnejšie tu príbeh skrátka rozoberaný nie je, pričom s výnimkou pár dialógov a nejakých tých správ ponechaných v hernom svete ho nemá čo tahať vpred. Veľký podiel na tom akiste má absencia kvalitného world a lore buildingu, či už prostredníctvom dizajnu prostredia, alebo cez opisy predmetov, zbraní a zbroje. Niečo podobné tu je, ale len v stopovom množstve a bez poriadnej nosnej tematiky.

Práve s dizajnom herného sveta mám tak trochu problém. Škaredý rozhodne nie je a počas vašej výpravy zavítate

do vizuálne vcelku variabilných miest (niektoré sa dokonca nebojím nazvať aj peknými), avšak dizajnu lokalít tu celkovo chýba akýkoľvek osobitý štýl. Viete, čo tým myslím, však? Niečo ako temný gotický feel Bloodborne, fantasy stredovek série Dark Souls, futuristicky kvázicyberpunk ságy Surge a podobne. Blue Fire je len – ako už titulok naznačil – taký viac-menej generický mix temnoty Dark Soulsov a vizuálnej jednoduchosti (čo sa geometrie a detailov týka) Zeldy hier. V rovnakom duchu je na tom aj štylizácia postáv, nepriateľov a podobne. Zjavná inšpirácia Zeldou, ale bez nejakej zaujímavejšej dizajnerskej prímеси. Je to veľké negatívum? Nie. Ak ste však dúfali v trošku osobitnejšieho a vizuálne nápaditejšieho zástupcu žánru souls-like, tu ho, žiaľ, nenájdete.

Pocit z vizuálu je, samozrejme, vecou subjektívnych preferencií, avšak hrateľnosť a herné mechanizmy



sú záležitosťou, ktorá v prípade, že hapruje, priamo zasiahne každého jedného hráča. Z tohto pohľadu však musím konštatovať, že vývojári sa s mixovaním žánrov popasovali naozaj dobre a hra ma až prekvapivo silný návykový faktor. Kl'účovou náplňou pritom nie je nič, čo by ste inde nevideli.

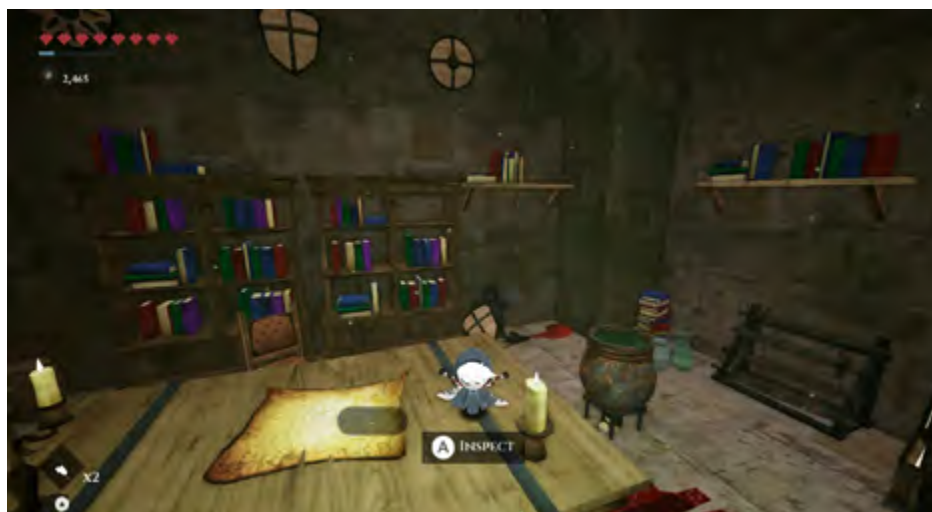
S vašim hrdinom preskúmate kvázi open world zámok, v duchu metroidvnií sa postupne učíte nove schopnosti, ktoré vám sprístupnia ďalšie lokality, objavujete tajné Zelda-like dungeony (ktoré dokonale preveria vaše skákacie schopnosti), bojujete s plejádou hard-hitting nepriateľov a bossov, hľadáte truhlice s výbavou... skrátka a dobre, je to tradičná žánrová náplň, ktorú originálnou nazvať nemožno ani len v podnapitom stave.

Avšak

Aj napriek tomu, že titul neprináša z hľadiska hrateľnosti nič nové, to, čo ponúka, funguje na 100 percent. Početné sekvencie plné náročného „plošinokovania“ striedajú segmenty súbojové, do toho sa pridá hľadanie poschovávaných pokladov, časové výzvy (zvyčajne vedúce k užitočnému itemu), nejaký ten questing, pokec s NPC... a ani na sekundu sa nebudete nudiť!

A to ani v prípade, že zomriete a hra vás pošle späť k poslednému bonfiru, ktorý môže byť aj niekoľko minút ďaleko. Pamätáte tú zmienku ohľadom návykovosti? Ja ako herný kajšmentke v prvom rade držím v spomienkach tituly, ktoré ma chytli a nepustili. Nie kúsky, ktoré žmýkajú terraflopsy k ich limitom, nie tituly vyhypované do nebies, ale hry, ktoré ma bavia. Blue Fire je jednou z takýchto hier. A to aj napriek tomu, že ani zďaleka nejde o vycizelované a bezchybné dielo.

Zrejme najväčším nedostatkom hry je trestuhodná absencia mapy. Dokonca sa nedočkáte ani len kompasu! Prečo



je to taký problém? Hneď jedno z prvých NPC vám povie, že ho máte nájsť severozápadne od miesta, kde ste ho prvýkrát stretli. Kde je však sever? Západ? To si maximálne tak vycúcate z prsta – práve neprítomnosť akejkoľvek navigačnej pomôcky občas vyústi do blúdenia, a to minimálne do doby, než sa s dotýčnou lokalitou poriadne oboznámite.

Nestalo sa mi to veľakrát, ale tie 2-3 razy boli dostatočne významné na to, aby som si takýto nedostatok všimol a dal ho na tento virtuálny papier. Druhým, a popravde neprekvapivým nedostatkom, sú občasné bugy a nekonzistentná optimalizácia hry, kde obzvlášť jedna neskoršia lokalita v istých okamihoch beží ako svojho času darksoulsácky Blighttown na Xbox X360. Našťastie, nič z toho nie je až tak katastrofálneho kalibru ako taký Cyberpunk, takže sa nemusíte obávať, že by ste hru museli kvôli game-breaking bugom stále reštartovať či tragikomicky sa rehotat' nad vypadávajúcimi textúrami, prepadávacími sa objektami a podobne.

Pätnásť hodín. Približne toľko mi zabralo dohratie Blue Fire a ani na moment som sa nenudil. Tento titul je skrátka krásnym príkladom toho, ako odhodlanie a snaha priniesť v prvom rade kvalitnú zábavu

(a nie ZISKY) dokážu priniesť ovocie. V skutočnosti som ani ja sám nečakal, ako ma tento podarený mix všetkého možného bude baviť! Je to Mário 3D, je to Dark Souls, je to Zelda, je to Metroid... je to síce echtovný guláš, ale parádne osolený, štiplavý, s hromadou mäsitého obsahu. V skratke sakra lahodný. Ak sa teda radíte k fanúšikom aspoň jednej z hore uvedených hier, myslím si, že aj vy budete z Blue Fire pozitívne prekvapení.

Verdikt

Úžasne chytľavý mix populárnych žánrov, ktorý možno neohúri v oblasti originality, ak vám však v prvom rade ide o hrateľnosť a zábavu, s Blue Fire sa oboch esencií dočkáte priam vrchovate.

Boris Kirov

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Souls-Like	ROBI Studios	Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ parádna hrateľnosť	- príbeh tu hrá druhé husle
+ vyvážená fúzia rozličných žánrov	- drobné technické nedostatky
+ dĺžka hry	- generický dizajn herného sveta
+ variabilita hernej náplne	

HODNOTENIE:

★★★★☆

The Outer Worlds – Murder on Eridanos

TÝM NAJLEPŠÍM, ČO HRA PONÚKA



Jedna z najočakávanejších nových značiek posledných rokov, The Outer Worlds, končí – aspoň zdanlivo, aspoň nateraz. Niežeby som vedel alebo byť len tušil, čo Obsidian zamýšľa s kolóniou Halcyon do budúcnosti. Je však optimistické predpokladať, že jednou hrou a dvomi DLC sa táto napoly šíalená, napoly absurdná sci-fi odysea o dobývaní vesmíru neskončí.

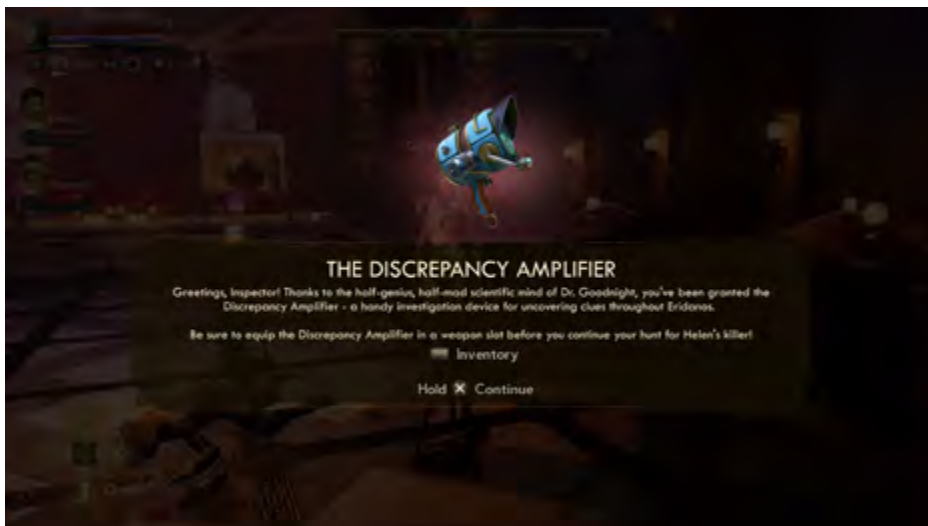
Aspoň dúfam, že nie; akékoľvek výhrady voči The Outer Worlds mám – a v recenzii základnej hry ich nebolo málo – nechcem, aby tento nápad, tento na hlavu postavený byrokratický svet, zapadol prachom. Naopak, s rozpočtom od Microsoftu sa, pevne verím, zopakuje jeden z tých videoherných zázrakov, kedy priemerný (alebo ľahko nadpriemerný) prvý diel odštartuje mega úspešnú sériu – ako napríklad pri Borderlands. The Outer Worlds vo mne vyvoláva nanajvýš zmiešané pocity – od úplného prvotného nadšenia, spôsobeného ohlásením tejto „falloutovskej“ hry, cez

častočné sklamanie z výsledného produktu, až po terajší stav, kedy mi je ľúto, že už nás žiadny ďalší prídavok nečaká. Aspoň nie v dohľadnej budúcnosti.

Ale emócie bokom: Obsidian s The Outer Worlds určite lepšie skončil než začal – a

nehovorí sa snád', že koniec dobrý, všetko dobré? Rozšírenie s názvom „Murder on Eridanos“, teda vražda na Eridanose, bývalým vývojárom Falloutu: New Vegas vyšlo viac než predchádzajúce DLC „Peril on Gorgon“. Ba čo viac, vyšetrovanie vraždy





Halcyonskej Helen bolo záživnejšie než väčšina obsahu, ktorý ponúkala základná hra. Tam ma veľmi rýchlo začali odrádzať generické postavy, recyklácia herných modelov a veľmi jednoducho, nie príliš kreatívny level-dizajn – príbeh bol tiež nanajvýš OK a celú situáciu zachraňovala hĺstka zapamätateľných postáv a občasný vtíp či brilantná konverzácia.

Považoval som za obrovskú škodu a nevyužitý potenciál, že Obsidian vytvoril podľa mňa jeden z najlepších videoherných svetov vôbec, no nezvládol – alebo nemal čas – využiť kreativitu aj pri jeho napĺňaní.

Murder on Eridanos tento problém do značnej miery napráva inovatívnym, originálnym prostredím, nevídanou zápletkou a aj novou hernou mechanikou, ktorá gameplay spestruje. Aj tu však Obsidian pokulháva s krivkou kvality a nedarí sa mu udržať rovnú čiaru, no zachádzať do podrobností by vám mohli predčasne a najmä zbytočne pokaziť radosť z hrania. Murder on Eridanos je solídnu vesmírnu detektívku, kde nechýbajú kriminálne kliše, zaujímavosť sa odvíjajúci príbeh, vhodné „pasujúce“ postavy a planéta, ktorá nie je len o džungli či meste, kde je väčšina dverí aj tak nepriechodných.

Máte šťastie, v hoteli sa totiž po vražde uvoľnila tá najlepšia izba!

Vyšetrovanie ohavného zločinu v luxusnom hoteli na vznášajúcich sa ostrovoch je niečo medzi slávnymi detektívkami Agathy Christie a dystopickým sci-fi. Ako vyšetrovateľ vraždy Halcyonskej Helen – najväčšej seriálovej hviezdy celej kolónie – prichádzate na planétu Eridanos, kde sa nachádza aj továreň na produkty spoločnosti Rizzo. Práve táto firma si celebrity herečku najala, aby na okázalej slávnosti miestneho grand hotela predstavila ich horúcu novinku,

nový variant vodky značky Spektrum. Novinkou v hre je váš nový neoceniteľný pomocník, tzv. „zosilovač odchýlok“. Je to akási polointeligentná hovoriaca „lupa“, Watson k vášmu Sherlockovi, ktorou budete skúmať podozrivé veci a možné stopy vraha ako skutočný futuristický detektív. Hoci je váš „Watson“ špeciálne naprogramovaný, aby vám lichotil a chválil vás za úspešné dedukcie, podobnosť so Sherlockom Holmesom sa tým končí.

Áno, Murder on Eridanos je akosi pa-detektívku, či skôr RPG s detektívnymi prvkami, no vy sa veziete spolu s lineárnym príbehom a nemáte v podstate možnosť niečo pokaziť – napríklad prehliadnúť závažnú stopu a zvaliť vinu na nesprávneho človeka. Nič iné som ale, úprimne, ani nečakal – hoci je Obsidian pri svojich RPG známy „hĺbkou“ a komplexnosťou, The Outer Worlds je ako oddychový nedelňajší projekt a nemyslím to v tomto prípade ako výčitku.

Detektívna atmosféra hry výborne dotvára a slúži prevažne ako kulisa, čo mi úplne vyhovovalo. Hoci vás odvíjajúci sa príbeh nebude po intelektuálne

stránke príliš trápiť, zrejme sa stále neubránite hádaniu, kto asi v tomto tajomnom prípade t'ahá za nitky – a je veľmi podstatné, že vývojári dokázali udržať hráčsku zvedavosť až do konca.

Okrem „Watsona“ dostanete navyše do užívania aj ultraluxusný „prezidentský“ apartmán grand hotela; koniec koncov, jeho predchádzajúca majiteľka ho už potrebovať nebude. Grandiózna izba bude teda po novom plniť podobnú funkciu ako vaša loď – nájdete v nej celú posádku, ale napríklad aj nástenku s fotkami stôp a podozrivých, presne takú, akú musí mať každý správny detektív. Niežeby mala nejaký efekt – z praktického hľadiska je úplne zbytočná, no opäť ide skôr o atmosféru než praktickosť.

Neviem však, prečo autori zabudli do vášho nového penthausu presunúť aj vašu bedňu s pozemskými statkami v podobe nepoužívaných brnení či zbraní a balkón by tiež nebol odveci, ale hej – v tomto dovolenkovom raji halcyonskej smotánky ste predsa pracovne.

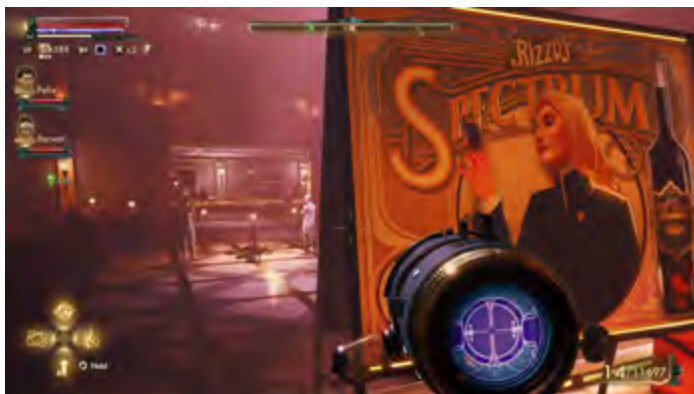
Niežeby ste ako donedávna zamrznutý kolonista v hibernácii patrili k profesionálom na vraždy...

Keď stereotypy fungujú

Každá správna detektívka – či už na Zemi alebo vesmíre – potrebuje plejádú zaujímavých postáv, ktoré môžete analyzovať, prešetrovať ich alibi či motívy. Vypočúvať teda budete napríklad slávneho športovca, celebrity herca a aj miestneho mafiána. Bola to pomsta? Zrada? Vražda zo žiarlivosti? Alebo niečo iné? Prečo krásna Helen, hviezda milovaná celým vesmírom, zomrela tak násilne?

Skrátka a jasne, The Outer Worlds – Murder on Eridanos nešetří klasickými detektívnymi stereotypmi, akými sú napríklad na pohľad





očividný kandidát na vraha, typické motívy pre vraždu či podozrivý hotelový poslíček, o ktorom neviete, čo si máte myslieť. A to je len a len dobre! Výborná zápletka vás vtiahne, príbeh pekne graduje a aspoň mňa celá táto šachová partia s vrahom nútila zamýšľať sa, kto mohol Helen zabiť. A o čom je detektívka, ak nie o tomto? Hádaj, domýšľať si a uvažovať, kto mal najlepší motív... a popritom pomaly odhalovať temnú mozaiku, ktorá nemusí byť nutne len o vražde...

Obsidian navyše výborne zvládol rozvetvenú krimi úlohu prepojiť s podozrivými, nechutnými a šíalenými korporátnymi praktikami, čo je vlastne alfou a omegou celého sveta The Outer Worlds. Prijemnou zmenou oproti predchádzajúcemu DLC je aj pomerne unikátny level-dizajn; zatiaľ čo v Peril on Gorgon pôsobilo prostredie tuctovo, teraz prichádzajte na ostrovy vznášajúce sa v atmosfére Eridanosu a pospájané visutými mostami.

Nejde však o žiadny div sveta ako z Avatara; gravitáciu celý dovolenkový rezort rozprestierajúci sa na niekoľkých ostrovoch prekonáva vďaka gigantickým raketovým motorom. Aj tentoraz navyše do hry vďaka DLC pribúda niekoľko nových zbraní a napríklad už spomínaný detektívny nástroj, ktorým budete analyzovať okolie.



Vaši spoločníci navyše neváhajú situáciu komentovať, dokonca občas ponúkajú aj obšírnejší dialóg týkajúci sa celého vyšetrovania alebo vám rovno pomôžu či poradia. Ich interaktivita je pomerne vysoká a treba oceniť, že sa na tento aspekt Obsidian „nevyflákol“. Vaša posádka nie je len nemým pozorovateľom, ale vytvára dojem zúčastnenosti a živosti. Murder on Eridanos je vďaka veľmi dobrým dovetkom k inak mierne nadpriemernej hre, škoda len, že to najlepšie z celého obsahu si Obsidian nechal až na úplný koniec. Oveľa viac by som si toto DLC vedel predstaviť ako prvý dodatok k hre,

na ktorý by priamo nadväzovala ďalšia expanzia – kde by si dal Obsidian aj reálne záležať na tom, ako sa s hrou celkovo rozlúči, a hlavne by viac pracoval s jednou postavou, ktorá vám bude v Murder on Eridanos predstavená. Nuž, možno sa dočkáme v prípadnom druhom dieli. Snáď..

Verdikt

The Outer Worlds – Murder on Eridanos na plnej čiare prekonáva nielen predchádzajúce DLC „Peril on Gorgon“, ktoré bolo skutočne sklamaním, ale aj väčšinu základnej hry celkovo. Škoda, že si táto expanzia nedokáže udržať vysoký štandard po celý čas, pretože antiklimatický koniec zamrzí asi po všetkých stránkach – no predtým vás čakajú hodiny a hodiny slušnej zábavy.

Mário Lórenc



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná	Výrobca: Obsidian Ent.	Zapožičal: Private Division
------------------------	----------------------------------	---------------------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá zápletka a dobrý príbeh	- škoda toho záveru...
+ detektívne prvky	
+ atmosféra novej planéty a jej prostredie	

HODNOTENIE:

★★★★☆

NENECHAJTE SI UJŠŤ **ONLINE** FILMOVÉ NOVINKY



#bontonfilmvasbavi

 **BONTONFILM**

NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Stanislav Jakúbek*

AMD Radeon RX 6700 XT



V čase akútneho nedostatku grafických kariet, za ktorý sa môžeme pod'akovat' skalperom a minerom, sa AMD rozhodlo predstaviť svetu d'alšieho člena rodiny RX 6000 grafických kariet postavených na architektúre RDNA 2 s označením RX 6700 XT.

Táto grafická karta príde na trh s odporúčanou predajnou cenou 479 USD, avšak vzhľadom na všeobecný nedostatok grafických kariet však už tušíme, že jej reálna predajná cena bude o dosť vyššia.

AMD Radeon RX 6700 XT má k dispozícii 40 výpočtových jednotiek s taktom do 2424 MHz, 96 MB Infinity Cache, 12 GB GDDR6 pamäť a pri záťaži si zapýta 230 W.

Karta bude podporovať technológiu Smart Access Memory (SAM). AMD túto kartu označuje ako „ideálny bod“ pre hranie v 1440 p rozlíšení, a odhliadnuc od toho, že výkonom výrazne prekonáva RTX 2080 Super, je nastavená tak, aby súperila aj s aktuálnymi kartami od konkurenčnej Nvidie.

AMD tvrdí, že vo vybraných hrách prekonáva RTX 3060 Ti a dokonca aj RTX 3070.

Navyše, vďaka 12 GB GDDR6 pamäti (RTX 3070 disponuje len 8 GB) bude podľa AMD táto karta užitočná aj dlhšiu dobu, keďže nové hry zaberajú čoraz viac pamäte.

Logitech G333



Logitech G uvádza najnovší prírastok do svojej oceňovanej rodiny hráčskych zvukových produktov, hráčske slúchadlá Logitech G333 Gaming Earphones.

G333, prvé slúchadlá do uší od značky Logitech G, sú navrhnuté špeciálne pre hráčov. Vďaka duálnym zvukovým meničom v každom špunte jeden pre hlboké basy, druhý pre stredné

a vysoké tóny prinášajú zvukový zážitok s bohatou zvukovou scénou, ktorá odhalí každý detail herného prostredia a jasne oddelí hlasový chat. Káblové slúchadlá G333 sú kompatibilné s PC, konzolami Xbox, PlayStation a Nintendo Switch, rovnako ako s mobilnými zariadeniami, tabletmi a ďalšími zariadeniami, a to vďaka konektoru jack 3,5 mm a priloženému adaptéru na USB-C.

Aby sa pohodlne vošli do uší, dodávajú sa so špuntmi z mäkkého silikónu v troch veľkostiach. Robustné hliníkové puzdro a ploché káble, ktoré sa nezamotávajú, zaisťujú spoľahlivosť, odolnosť a prvotriedny vzhľad aj dojem. Tieto slúchadlá disponujú tiež vysoko kvalitným in-line mikrofónom a integrovaným ovládaním zvuku priamo na kábli. Dodávajú sa s vlastným mäkkým puzdrom pre bezpečný transport.

Logitech G333 sú v predaji v troch farebných prevedeniach čiernej, bielej a fialovej farbe za odporúčanú maloobchodnú cenu 49 eur.

HyperX Alloy Origins 60



Nová šesťdesiatpercentná klávesnica HyperX 60 má kompletne RGB podsvietenie s dômyselným umiestnením svetiel pre výraznejšie a žiarivejšie farby.

Klávesy sú osvedčené double shot PBT so zvýraznenou druhotnou funkciou. Alloy Origins 60 je prvou šesťdesiatpercentnou klávesnicou HyperX s lineárnymi spínačmi HyperX Red. Spínače sú navrhnuté s kratšou dráhou k bodu spínania a potrebujú tak menej času na stlačenie ako ostatné spínače na trhu. Odolnosť a stabilitu zabezpečuje pevný rám z leteckého hliníka a kompaktný dizajn poskytne hráčom dostatok priestoru na stole pre neobmedzený pohyb myšou.

Klávesnica HyperX Alloy Origins 60 je dostupná za 114,90 eur.

Razer Kiyo Pro



Srdcom novej kamery Kiyo Pro je pokročilý CMOS senzor typu 1/2.8 s technológiou STARVIS.

STARVIS je technológia pixelov osvetľovaných zozadu, používaná v CMOS senzoroch v bezpečnostných kamerách na získanie kvalitného obrazu za použitia svetla z viditeľného i takmer infračerveného pásma. Využitie tejto technológie zaisťuje pri videokonferenciách čistý obraz s konzistentným jasom, a to pri celom rade svetelných podmienok, ktoré pri práci z domu najčastejšie panujú. Kiyo Pro ponúka nekomprimovaný obraz vo FullHD (1080 p) rozlíšení a s frekvenciou 60 snímkov za sekundu pre neprekonateľnú vernosť zobrazenia a detailov.

Razer Kiyo Pro je dostupná za 209,99 eur.

Fractal Design Meshify 2 Compact



V nadväznosti na tradičné inteligentné využitie priestoru a voľného prúdenia vzduchu predstavil dizajnový tím spoločnosti Fractal pri sérii Meshify 2 rad nových funkcií.

Medzi ne patrí trojica vysokorýchlostných (10 Gb/s) predných USB portov s rýchlym nabíjaním, vrátane jedného USB 3.1 Gen 2 Typu C, bočnica z tvrdeného skla bez

kotviacich skrutiek, plne odnímateľný horný panel poskytujúci vynikajúci prístup a predný filter, ktorý možno za účelom zvýšenia prietoku vzduchu ľahko odňať z čelnej mriežky skrine.

Skriňa nadväzuje na odkaz svojich predchodcov svojou ostrou uhlovou asymetriou predného panelu a štandardným vysoko-výkonným filtrovaním prúdenia vzduchu od čelných vstupov cez kľúčové komponenty až k výstupom. Skriňa disponuje priestorom pre grafickú kartu dĺžky až 360 mm v kombinácii s 240 mm radiátorom v hornej pozícii alebo až 360/280 mm predný radiátor s grafickou kartou do dĺžky 305 mm. Do skrine možno osadiť až 7 × 120 mm alebo 4 × 140 mm ventilátorov. Podpora dvojice 2,5"/3,5" diskov a až štyroch SSD (dva držiačky SSD priložené) ponúka flexibilné možnosti pre úložné zariadenia.

Meshify 2 Compact je dostupná za 99,99 eur, verzie s bočnicou z tvrdeného skla za 108,99 eur.

ASUS TUF A15 Gaming FA506QR

KEĎ SA V CENOVY DOSTUPNOM KÚSKU OBJAVIA TOP KOMPONENTY



Spoločnosť Asus toho od začiatku roka predstavila naozaj pozhnane, najviac asi na konferencii CES, ktorá sa tento rok odohrávala úplne vo virtuálnom priestore. Spomedzi veľkého počtu novinek mohli hráčov zaujať nielen profesionálnejšie kúsky alebo čisto herne zamerané ROG produkty, ale aj vynovené produkty z radu TUF Gaming, ktoré si tiež zaslúžili svoje miesto na výsluní. Takým je aj tohtoročný model notebooku TUF Gaming A15, ktorý k nám do redakcie prišiel na kratšie zoznámenie v inžinierskej verzii.

Inžinierska verzia znamená, že daný produkt nemusí mať vychytených všetkých softvérových škriatkov, resp. niektoré menej dôležité hardvérové komponenty môžu byť pred oficiálnym zaradením do obchodov pozmenené.

Preto sa aj v tomto článku zameriame iba na voľne dostupné informácie, dizajn, ergonómiu a v neposlednom

rade aj schopnosti hardvéru, hoci bez testov a benchmarkov. Nový Asus TUF A15 FA506, ako už meno napovedá, sa radí do segmentu 15,6 palcových notebookov, ktoré ponúkajú dobrú rovnováhu medzi mobilitou a dostatočne veľkou obrazovkou na hranie, či už doma

alebo na cestách. Šasi je aj tu z veľkej časti plastové s kovovými prvkami, no použitie plastov nebude pri „cenovo dostupnejších“ modelových radoch žiadnym prekvapením. Dizajnom sa nový A15 oproti minuloročným modelom príliš nezmenil. Pri zaužívanom formáte





je len logické, že sa bude meniť hlavne vnútro, keďže minulý rok predstavili takmer všetci veľkí hráči na poli hardvéru nové komponenty, či už išlo o procesory alebo grafické karty.

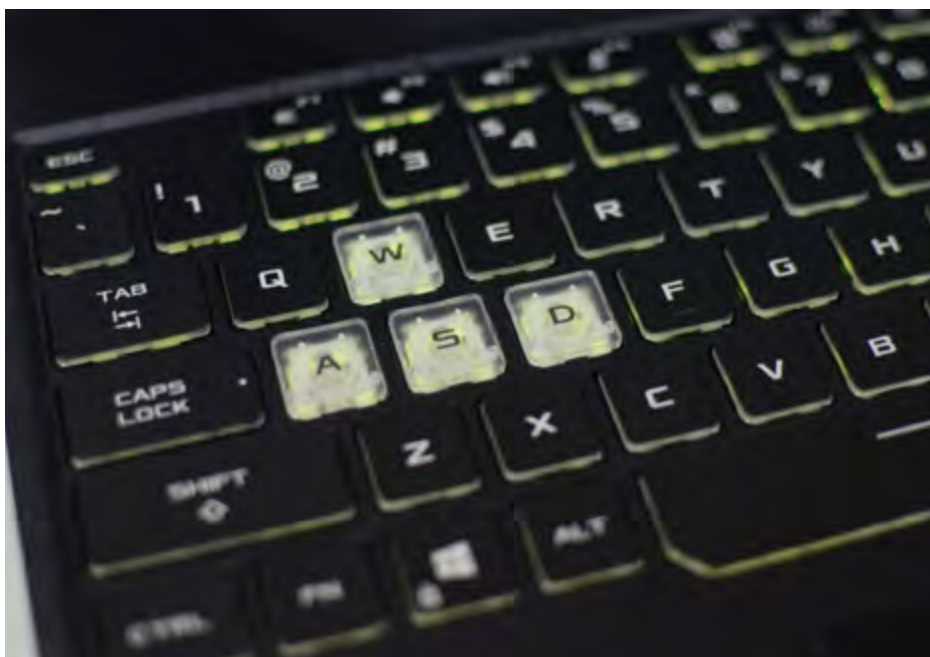
Po otvorení moderne ladeného veka s veľkým čiernym logom TUF privíta hráčov plnohodnotná klávesnica s NUM-padom, hoci niekoho možno zamrzí absencia programovateľných makro tlačidiel. Samozrejmosťou pri hernom notebooku je podpora RGB podsvietenia klávesnice a viditeľne odlišené tlačidlá WASD.

A hoci je to pri hernejších a cenovo dostupnejších strojoch skôr výnimkou ako pravidlom, klávesnica je naozaj kvalitná a príjemná na písanie. Na druhej strane, touchpad je stále miernym sklamaním. Áno, ešte stále je (nielen) pri herných notebookoch tradíciou osádzať touchpad, vhodný azda len na bežné používanie. Ako však väčšina mobilných hráčov vie, normálna myš, či už drôtová, alebo bezdrôtová, to istí.

Keď sme sa už dostatočne povenovali vzhľad a ergonómii, môžeme sa konečne zamerať na to naozaj dôležité. Prvým veľkým krokom, ak nie rovnou skokom v kvalite komponentov, je nový displej, ktorý sa v porovnaní s minuloročnými modelmi vzdal už takmer všedného 15.6" Full HD panelu s obnovovacou frekvenciou 144 Hz a vymenil ho za 240 Hz IPS kúsok.

Hoci ide o IPS panel, stále treba myslieť na to, že je zameraný na hráčov, čiže jeho farebnosť ani svietivosť nie sú príliš dych berúce, no ako celok ho môžeme len a len pochváliť.

Rýchla obrazovka by však bola na nič, ak by v notebooku nebol dostatočne silný hardvér, ktorý by ju poháňal. V tomto prípade nový A15 naozaj neberie



zajatcov. Tohtoročný top model totiž do vienkaj dostal najnovší ZEN 3 procesor Ryzen 7 5800H od spoločnosti AMD, postavený na architektúre TSMC 7 nm FinFET, 8 fyzických a 16 logických jadier, integrovaný grafický čip AMD Radeon a boost až do 4,4 GHz.

Procesor je logicky spojený s rýchlou DDR4 3200 Mhz RAM (koncový model s 16 GB kapacitou, nami testovaný kúsok mal 32 GB), a to celé môže zaklincovať už len výkonná grafická karta, ktorou je v tomto prípade RTX 3070. Samozrejme, ide o mobilnú verziu, ktorá sa od svojho stolového náprotivku v mnohých smeroch líši, no ani tie najnáročnejšie moderné hry jej nebudú robiť priveľké problémy.

Okrem týchto komponentov sa môže TUF Gaming A15 FA506QR pochváliť ešte rýchlym SSD s kapacitou 1 TB (hoci nami testovaný model ponúkal dvojicu diskov), WiFi 6 (AX) a plejádou tradičných konektorov, dokonca aj s jedným

USB-C (cez ktoré však, nanešťastie, nie je možné notebook nabíjať).

Asus tento model ponúka od sumy 1700 eur, čo sa môže zdať celkom dosť veľa. Táto kombinácia hardvéru je však u konkurencie dostupná väčšinou za sumy blížiace sa skôr ku hranici 2000 eur, takže celkovo ho môžeme považovať za „výhodnú kúpu“.

Pokiaľ sa k nám dostane aj dokončený model reflektujúci kúsok mieriace do obchodov, veľmi radi vám prinesieme aj výsledky testov a rozoberieme, ako si TUF A15 z modelového roku 2021 poradil s náročnými hrami. Nateraz však môžeme povedať, že napriek nedostatkom niektorých komponentov je notebook typu A15 možno jedinou dobrou voľbou pre ľudí, ktorí majú chuť kvalitne hrať bez nutnosti platiť za notebook prestrelené ceny.

Daniel Paulini

Nixie Clock od Noyce Joyce

POSTAV SI SÁM



Učíme sa každý deň, ja osobne som sa napríklad v čase písania tohto textu naučil, že pozerat' sa dnes pod nohy je vec dôležitejšia než nosit' správne nasadené rúško. Ako inak by som si však po dlhej dobe pripomenul, aký pocit to je vstúpiť do psieho výkalu o veľkosti žltého melónu, zatiaľ čo máte obuté čerstvo kúpené tenisky? Hold, ako píšem vyššie, človek sa nikdy neprestane učiť a zatiaľ čo si moje tenisky dopriavali sol'ný kúpeľ, zobral som si ďalší produkt na test nevediac, do čoho idem. Spomínate si ešte na môj test zaujímavého koncipovaného a všestranného 3D pera od českej spoločnosti 3Dsimo? Tak ten istý tím aktuálne prichádza s ďalšou nemenej originálnou koncepciou sebarealizácie, a to v podobe unikátnych stavebníc Noyce Joyce.

Noyce Joyce je vlastne nápad, ako motivovať mladších nadšencov do techniky pomocou sebarealizácie, bez akéhokoľvek strachu z prípadného neúspechu. Konzument si tu kupuje pochopiteľne normovaný a overený produkt, ktorý má len jednu jedinú „chybu“, a tou je skutočnosť,

že ho je nutné poskladať. V mojom prípade ide o vôbec najnovšiu stavebnicu spomínanej firmy, ktorá v sebe niesla ten v prvom odseku toľko spomínaný proces učenia. Sám mám už len zopár rokov do štyridsiatky a musím sa vám priznať, že o číslicových výbojkách zvaných digitróny

som nikdy nepočul. Iste, registroval som ich v zmysle nejakého steampunku – či už v seriáloch alebo filmoch, ako doplnok technológie s istým retro nádychom, ale nikdy som sa o pozadie fungovania niečoho takého reálne nezaujímal. Prišiel však čas sa zasa niečo naučiť a vďaka stavebnici



Nixie Clock (Nixie je priamo obchodná značka strojcov digitrónových žiaroviek a ide o skratku odvodenú z Numeric Indicator eXperimental No. 1) som sa mohol opäť raz obohatiť nielen o kus doteraz nepoznanej histórie, ale zároveň posunúť svoju technickú zručnosť na ďalšiu úroveň.

Vznik digitrónu sa datuje do roku 1954

V prípade digitrónových stolných hodín sa vám do rúk dostane reálny kus raritnej technológie. Tieto číselné žiarovky totižto zažili svoj vrchol ešte v šesťdesiatych rokoch minulého storočia a dnes sa už samozrejme dávno nevyrábajú, predovšetkým kvôli nástupu modernejších súčiastok. O to cennejšie je mať doma reálne a funkčné digitálne hodiny obsahujúce šesticu digitrónových výbojok podliehajúcich dvojročnej záruke. Ešte než som sa vôbec pustil do nejakého skladania, podrobne som si preštudoval celú históriu týchto elektronických súčiastok, čo berie rovnako ako pádny argument, prečo prípadne darovať niečo také svojim blízkym a rodine. Pri mladšom publiku sa odporúča vložiť takto sofistikovanú elektroniku do rúk o niečo starších jedincov ako by ste pri kategórii stavebníc asi čakali. Ostatne, priamo na balení výrobcovia uvádzajú vek štrnásť rokov a vyššie. Nemusíte však byť sklamaní, firma 3Dsimo má vo svojom portfóliu zástup ďalších zaujímavých skladačiek, ktoré sú určené aj pre mladších, a možno sa v budúcnosti, rovnako prostredníctvom mojich testov, budeme môcť pozrieť aj týmto smerom. Dost' však bolo otáľania, pod' me konečne strhnúť papierový prebal a pozrieť sa na obsah balenia.

Súčasná cena za tieto netradičné a dizajnom jedinečné hodiny sa pohybuje na hranici stopäťdesiat eur, a preto vás asi neprekvapím informáciou, že po rozbalení inak nie práve luxusne



pôsobiacieho papierového prebalu na vás vyskočí molitanový zásobník plný dôkladne uložených súčiastok. To najcennejšie, hviezdne digitróny, sú tu doslova uložené ako diet'a v bavlnke, a tak sa nemusíte obávať, že by vám nie vždy šetrná kuriérska služba priniesla domov len za hrst' rozlámaného skla s neónovým oparom (žiarovky sa pôvodne plnili plynom, a to prevažne neónom). Všetky ostatné súčiastky tvoria štýlové plošné spoje z kovu a sklenených vláskien, ktoré do seba zapadajú práve ako tol'ko opakovaná stavebnica. Úlohou vás, natešených konštruktérov, je roztriediť si obsah balenia pekne na stole, zobrať do ruky virtuálny návod umiestnený priamo na webovej stránke výrobcu a krok po kroku si hodiny zložiť. Na prípadnú otázku, ako príliš náročné je to celé postaviť, by som osobne odpovedal „stredne“. Ostatne, toto slovíčko umiestnil na obal aj sám výrobca, a to s časovým harmonogramom od jednej do dvoch hodín. Mne samotnému sa podarilo skončiť celý proces za necelú hodinku a to si do toho ešte zarátajte totálnu paniku a stres v samom závere, kde som pri poslednom kroku nastrkal digitróny úplne naopak než bolo uvedené v návode. Našťastie aj na toto asi výrobca myslel a nič závažné sa nakoniec nestalo, aj keď hrúbka potu na mojom čele predpovedala menšiu srdcovú príhodu.

Hodiny môžete zavesiť aj na stenu

Zatiaľ čo píšem tento text a len pred časom zneuctené tenisky sú už vymotené ako hrozienka, na čele stola v mojej kancelárii práve sedí kus jedinečnej retro technológie. Nixie Clock, akonáhle som zapojil USB kábel do priloženého adaptéra, okamžite oživil priestor a všetky oči okoloidúcich padali len a len ich smerom. Nejde ani tak o skutočnosť, že som si tie hodiny postavil sám (naozaj to nie je zas až tak náročné, keďže jednotlivé spoje súčiastok do seba zapadajú presne), ale skôr o auru, aká vyžaruje z tohto jedinečného produktu. Môžeme sa tu teraz rozprávať o životnosti samotných digitrónov, avšak firma 3Dsimo vám dáva na všetko tradičnú záruku a ak už krabica na prvý pohľad nepôsobí príliš exkluzívnym dojmom, tak jej obsah je úplným opakom. Milujem kombináciu moderného dizajnu s retro technológiou a ak ste rovnako takto zameraní a chcete svoj domov (prípadne pracovisko) ozvláštniť niečím originálnym, Nixie Clock z ponuky stavebníc Noyce Joyce je pre vás tou správnu voľbou. Treba sa však pripraviť na vyššiu cenu, čo je ale samozrejme spojené s exkluzívnou číslicových výbojok a rovnako na trochu drsnejšiu manipuláciu so súčiastkami pri ich skladaní

Verdikt

Steampunk hodiny do každej domácnosti!.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: 3Dsimo
Cena s DPH: 150€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Raritná technológia
- + Dizajn a kvalita materiálu
- + Ukazuje čas aj dátum
- + Na stenu aj na stôl
- Obal

HODNOTENIE:



Xiaomi Mi Smart Band 5

KONKURENCIA TRAS SA!



Čínsky gigant v oblasti produkcie spotrebnej elektroniky, spoločnosť Xiaomi, sa za posledné roky dokázal s prehl'adom etablovať aj na našom špecificky vyhradenom území, k čomu mu dozaista pomohlo hneď niekoľko skutočností. Tou najzásadnejšou je bezpochyby neochvejný pomer ceny a výkonu, na ktorý tunajší spotrebiteľ počuje ako pes na trénerskú píšťalku a rovnako tak aj fakt, že ich výrobky dnes siahajú ďaleko za hranicu bežného rámcovania. Úprimne, ak sa niekedy vyložene nudím a náhodou nemôžem v posteli zaspať po tom, čo som do seba obrátil dva galóny kofeínom ochutenej minerálky, skočím na istú nemenovanú čínsku stránku, kde zoženiete všetko od špáradiel do ucha až po kilogram obohateného uránu a nechám si vybehnúť zoznam aktuálnych Xiaomi produktov. Garantujem vám, že v dvoch z desiatich prípadov sa moje obočie podvihne v nemom úžase, čože to z tej ich továrne

zase vyliezlo za nápad. V tomto texte si však spoločne nebudeme hodnotiť ani ich nový ryžovar a ani skladací dáždnik, ktorý by sa bez problémov uchytil aj pri filmovaní ďalšieho Blade Runnera, dnes sa pozrieme na jeden z mnohých nástrojov, ktorým si aj to naše domáce publikum dokázali oмотаť okolo prsta.

Piata generácia fitnes náramku Mi Smart Band so sebou za banálnu sumu – niečo málo cez štyridsať eur – prináša funkcie, aké by ste našli v prémiových hodinkách niekoľkonásobne vyššej hodnoty. Ak sa budeme rozprávať o cenovke samotnej, tak konkurencia tu bledne závisťou a sotva by ste niečo takto vybavené hľadali





u iných výrobcov. Začnime klasicky pri tom, čo vám pri rozbalení krabičky udrie ako prvé do očí. Oproti minulej verzii sa na vás začne usmievat' krásne farebný AMOLED displej s uhlopriečkou 1,1 palca, ktorý svojím tvarom pripomína tabletku na zápchu vhodnú ideálne pre dostihové kone. Táto, inak dizajnom príjemná ampulka, ktorá sa pochopiteľne zasaduje do gumového náramku s klasickým úchytom okolo zápastia, sa pomocou priloženej nabíjačky po novom dobíja jednoduchým princípom magnetu a dokáže zariadenie udržať pri živote celých štrnásť dní. Keď sa raz v segmente smart hodín dostaneme čo i len z polovice na tento údaj, budeme môcť hovoriť o skutočnom pokroku. Nemiešajme tu však hrušky s jablkami, keďže fitness náramky sú stále primárne určené na monitoring vášho tela

pri aktívnej alebo pasívnej fyzickej námahe a všetko ostatné, čo prípadne môžu svojmu majiteľovi ponúknuť, sa berie už len ako bonus. A na Mi Smart Band 5 je tých bonusov viac než dost', to mi verte.

Vyspal som sa, ujo počítač?

Majiteľov predchádzajúcej verzie možno číslo päť na prvý pohľad nepoše vyložene do kolien, ale som osobne ochotný prijať aj minimálne zmeny hardvéru s ročnou reedíciou, ktorého cena neprekročí bežnú návštevu dezinfekciu vystriekaného kina, kde si chudobný študent musí vybaviť bezúročnú pôžičku, aby mohol svoju drahú polovičku pozvať na malý popcorn a deci kapustovej šťavy podávanej v papieri. Ako som už naznačil vyššie, tak očividnou novinkou je zväčšenie displeja, a to v tomto

prípade o celých dvadsať percent, čím sa čitateľnosť prezentovaných údajov stáva o dost' jednoduchšia. Aj keď zariadenie nemá aktívne sledovanie okolitého svetla, sotva by ste sa mali báť, že pri nastavení najvyššieho stupňa jas sa vám životnosť batérie nejako výrazne skrúti. Cez to všetko je tu ale istý predpoklad kroku vzad, keďže hore uvádzaná výdrž akumulátora je zhruba o jednu tretinu menšia, než ponúkal minuloročný model. Ako ste však určite pochopili, stále sa tu rozprávame o poriadnej kapacite, ktorá vás nenúti neustále kalkulovať s tým, že čoskoro si náramok musíte rýchlo niekde napojiť do siete. Ostatne, pomocou skladného USB rozhrania ste schopní tento tracker nabiť priamo cez PC, zatiaľ čo absolvujete svoje každodenné pracovné povinnosti. Počas testu som pri záťažovom využívaní väčšiny funkcií dostal výdrž batérie na hranicu dvanásť dní, čo je podľa mojej mienky viac ako nadštandardné a verím, že v tomto so mnou budete plne súhlasiť.

Podme už však priamo na tie toľko spomínané funkcie. Softvér sa vás už pri prvom spustení spýta na niekoľko osobných údajov, ktoré následne preženie cez tabuľky algoritmu aplikácie PAI a na základe vedecky podložených štúdií vám monitoruje denné fungovanie. To je rozdelené do niekoľkých stupňov a okrem ideálneho tepu či vhodnej stresovej vlny vás náramok vedie takzvaným chodníčkom dokonalého zdravia. Ak ste majiteľom telefónu od Samsungu alebo využivate podobné fitness aplikácie u konkurenčného Apple, určite princíp PAI pochopíte behom sekundy a možno zistíte, že vo finále toho dokáže poskytnúť viac než len obyčajné podpichovanie v štýle „už sedíš príliš dlho





na tom svojom tlstom zadku, nechcel by si konečne začať aj niečo robiť?'. Veľkou novinkou je konečne aj rozšírenie monitorovania spánku o dobre známu REM fázu, bez ktorej by sme ráno vyzerali ako živá reklama na dvakrát strávené lečo.

To však pri funkciách, aké si majitelia minulého modelu nemohli spustiť, nekončí. Ďalšia škála sa dotýka navýšenia sledovania športových výkonov, kde sme sa z pôvodných šiestich disciplín dostali na celých jedenásť – a označenie fitness náramok získava na význame. Pre nežnejšie pohlavie (to je to jedno zo zhruba sedemdesiatich) je tu dokonca pridaný monitoring ovulácie a menštruačného cyklu s kompletnou škálou automatického upozorňovania na blížiacu sa zmenu.

Utopené v štatistikách

Za predpokladu, že sa svoj nový fitness náramok s logom značky Xiaomi budete snažiť využiť na sto percent, pripravte sa na záplavu často zbytočných štatistik. Osobne som tento produkt testoval súbežne s novou verziou smart hodínok

Galaxy Watch a sotva som dokázal postrehnúť nejaké zásadné rozdiely, či už počas monitoringu spánku alebo priamo analýzy cvičenia ako takého. A to sa tu rozprávame o cenovom rozdieli na hranici štyroch stoviek eur. Mi Smart Band 5 preto beriem ako výkonom úžasného pomocníka, ktorý je aj pomocou dlhej výdrže batérie schopný vám podávať podrobné správy o počte krokov, tepe srdca, úrovne stresu, spánkovej derivácii a ďalších pridružených aspektoch. Zariadenie sa dokáže oprieť o akcelerometer a je mimo iného schopné s dostatočnou presnosťou vypočítať atribúty ako rýchlosť, vzdialenosť a tempo. Drvivá väčšina funkcií, aké očakávate od v tomto texte toľkokrát spomínaných smart hodínok, je tu prítomná a čo je dôležité, všetko funguje nad očakávanie dobre. Notifikácie z mobilného telefónu prepojené na vibrácie náramku, ako aj inteligentný nočný režim, jednoducho to, čo vám napadne, sa v tomto prípade dá nastaviť a prispôbiť – dokonca aj vzhľad krásne farebného AMOLED displeja.

Záverom som si pripravil aj nejaké to prskanie. Asi najzásadnejší problém môže

spočívať v nie práve prehľadnej aplikácii výrobcu, kde sa všetky hore glorifikované monitorinky ukladajú. Užívateľ je doslova zavalený číslami a grafmi, z ktorých vytiahnuť konkrétny údaj môže znamenať dosť veľký problém, nehovoriac o tom, že lokalizácia pre náš trh sa dá len s námahou definovať ako bezchybná.

Ak by ste si tento produkt kúpili a používali ho priamo v krajine výrobcu, dostalo by sa vám oveľa väčšej porcie možností. Mohli by ste s ním napríklad platiť v obchode alebo ho ovládať priamo hlasom, ako už ale asi tušíte, nič z týchto funkcií sa u nás nedá využiť, a tak to môže zvädzať aj k istej forme kritiky na margo spoločnosti Xiaomi.

Cez to všetko sme si dúfam v tomto texte však jasne potvrdili, že v súčasnosti by ste na scéne len s námahou hľadali podobne výkonný a spoľahlivý fitness náramok, ktorý sa vo svojej cenovej relácii radí k extrémne dostupnému tovaru. Preto to vidím nasledovne.

Nech už prechádzate z minulého modelu na aktuálny, alebo len stojíte pred bránou chuti kúpiť si niečo takéto, v prípade voľby s logom Mi Smart Band 5 nemáte prečo váhať.

Verdikt

Jasná voľba s minimom kompromisov!

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi Cena s DPH: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Cena
+ Výkon
+ Dizajn
+ Batéria
- Mi aplikácia

HODNOTENIE:



Audictus Conqueror

SLÚCHADLÁ SO ZAUJÍMAVÝM ZVUKOM



Spoločnosť Audictus možno nepoznáte. Ide o šikovnú pol'skú firmu, ktorá sa zaoberá prevažne zvukovými perifériami, teda slúchadlami a headsetmi. Väčšinu ich slúchadiel môžeme charakterizovať ako zlatú strednú cestu, pri ktorej je jasne poznateľný skvelý pomer ceny a výkonu – často býva veľmi slušný a vo svojej cenovke nadpriemerný. V tejto recenzii sa pozrieme na slúchadlá Audictus Conqueror, ktoré disponujú modernými technológiami a zvukom, na ktorý tak rýchlo nezapomeniete.

Balenie

Z obsahu balenia som bol milo prekvapený. Vnútri som totiž okrem samotných slúchadiel našiel aj tvrdé textilné puzdro určené na cestovanie a bezpečný prenos samotného produktu, pričom to obsahovalo aj používateľskú príručku a stručný manuál. V priehradke bola aj dvojica káblov, jeden bol určený na nabíjanie a druhý na káblové prepojenie slúchadiel so zariadením. Vonkajšia strana balenia obsahovala štandardné veci ako popis a ilustráciu produktu, ako aj logo a názov spoločnosti.

Spracovanie a dizajn

Povrch headsetu je tvorený ABS plastom, ekologickou kožou a hliníkom. Zatiaľ čo hliníkové vonkajšie časti náušníkov

pôsobia prémiovo, plastové časti nevyzerajú byť ani dostatočne pevné, ani dostatočne kvalitné. A to som sa ešte nedostal k ekologickej koži na povrchu náušníkov, ktorá vyzerá dosť lacno.

Z hľadiska dizajnu však musím povedať, že Audictus vôbec neodviedol zlú prácu. Je vidieť, že sa snažili vytvoriť elegantné slúchadlá, ktoré disponujú štýlovým a prémiovým dizajnom, no pri podrobnejšom ohmataní a prezretí tento efekt strácajú a na jeho miesto sa dostaví skôr pocit priemernosti a nevýraznosti.

Používanie

Po dôkladnejšom prezretí slúchadiel a toho, čím všetkým vlastne disponujú, som zostal mierne prekvapený, no takisto aj plný očakávaní. Dozvedel som sa totiž, že disponujú technológiou ANC, ktorá by sa mala starať o aktívne potlačanie okolitého hluku.

Slúchadlá som teda zapojil, jednoducho a rýchlo som ich spároval s mobilným telefónom a pustil sa do testovania. Po vyskúšaní viacerých hudobných žánrov som si zaznamenal niekoľko poznatkov. Prvým z nich je, že slúchadlá disponujú priestorovým zvukom, hoci neviem, koľko kanálový presne je, pretože túto informáciu výrobca neuvádza ani na

stránke produktu, ani na krabici. Ďalším plusom je výdrž batérie. Conqueror má v sebe zabudovanú 900 mAh Li-Ion batériu, ktorá si udržiava výdrž až 30 hodín.

Všeobecne ma kvalita zvuku milo prekvapila, hlavne vďaka vyladeniu výšok a stredov. Basy boli taktiež skvelé, no uvítal by som, ak by boli ešte o trochu výraznejšie. Taktiež by som rád ocenil dostatočne čistý zvuk, ale verím, že by sa s ním dalo viac pohrať. Značným plusom je prítomnosť Bluetooth 5.0, vďaka ktorému je dosah aj pripojenie maximálne svižné a plynulé.

Náušníky sedia okolo uší výborne, sú síce možno až príliš mäkké, no na komforte to veľa neuberá a nemusíte sa teda báť toho, že by vás headset mohol aj po dlhšej chvíli tlačiť. Ešte by som rád spomenul funkciu ANC, ktorá sa po zapnutí snažila stlmiť okolitý hluk, no to sa jej veľmi nepodarilo. Rozdiel nebol až taký značný, výrobca sa mohol radšej sústrediť na iné problémy a muchy tohto zariadenia.

Záverčné hodnotenie

Slúchadlá Audictus Conqueror možno nie sú dokonalé spracovaním a ani dizajnom, no určite vás majú čím prekvapiť. Či už je reč o komforte alebo o zvuku, ani jedno neopustíte a budete milo prekvapení. Za približne 94 eur si môžete dopriať priestorový zvuk s vyladenými výškami, stredmi a aj basami, ktoré stoja za to. Spoločnosti Audictus by som však do budúcnosti poradiť, aby sa namiesto pridávania inovatívnych technológií radšej vyhrali s dizajnom a spracovaním.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Audictus	94€

PLUSY A MÍNUSY:

+ zvuk	- spracovanie
+ puzdro	- cena
+ USB-C	

HODNOTENIE:



Niceboy Oryx X410 Epic

NAOZAJ EPIC?



Po tom, čo sme vám pred pár mesiacmi priniesli recenziu na zaujímavú hoenycomb hernú myš od lokálneho výrobcu hardvéru značky Niceboy, sa dnes opäť dostávame pod rovnaké továrenské a trošku rohaté logo len s tým rozdielom, že pomocníka s DPI výbavou meníme za ďalšieho tímového kolegu vašej prípadnej „Nice“ zostavy, čo je v tomto prevedení headset s označením X410 Epic. Či sú tieto cenovo dostupné klapky na uši, ako to ja rád nazývam, schopné vám prípadne a adekvátne nahradiť tie súčasné, si rozoberieme v nasledujúcom texte.

Za uvedenou skratkou Oryx X410 Epic nájdete striktné herný káblový headset v hodnote len niečo málo pod päťdesiat eur, čím sa automaticky ocitáme v nižšej triede, a teda je preto logickým postupom preveriť schopnosti, s akými sa daný produkt pýši. Prvou jeho zásadnou zbraňou je virtuálny

7.1 zvuk, čo samo o sebe môže znieť viac ako honosne, avšak ak pravidelne čítate našu hodnotiacu tabuľku podobne koncipovaných a lacných slúchadiel, tak už tušíte, že daná schopnosť je často skôr len bezcennou snahou upútať pozornosť konzumenta než niečím, čo by stálo za reč.

Aj z tohto dôvodu som práve skúmanie priestorového zvuku bral pri teste ako prioritu číslo jedna. Keďže ide primárne o gaming náradie, oprel som X410 o niekoľko súčasných akčných FPS noviniiek, a to vrátane osobného sklamania formátu Call of Duty Black Ops: Cold War.

Virtuálny 7.1 zvuk obštal

Na moje prekvapenie to Oryx aj cez pochopiteľné obavy, ktoré pramenili z testov často oveľa drahšej konkurencie, zvládol viac ako so ct'ou. Jediné, čo mu

v súvislosti s virtuálnym priestorovým echom môžem vytknúť, je nemožnosť ho deaktivovať, a to ani prostredníctvom na kábli umiestnenom ovládači či dodatočným softvérom. Tento aspekt sa však v danej cenovej relácii asi dal tak trochu očakávať. Tak či onak, po stránke zvuku sa predmetný PC headset dokázal so ct'ou obhájiť aj pri vhození do centra najnovšieho albumu západnej rap legendy menom Busta Rhymes. Tento pán bol schopný aj pomocou basovo jemne predimenzovanej linky poriadne rozvibrovať 50 mm meniče a donútiť ich tancovať priamo na kraji mojich uší. Zvuk, tiahnuc sa z koženkou obalených náušníkov, ma preto potešil a myslím, že zatiaľ čo čakáte na pripojenie do online hry, môžete si prostredníctvom X410 dopriať aj trochu tej hudobnej kultúry. V tomto ohľade rozhodne headset neurazí, aj keď pod drobnohľadom pedantných audiofilov by to asi vyzeralo o niečo menej slávnejšie.

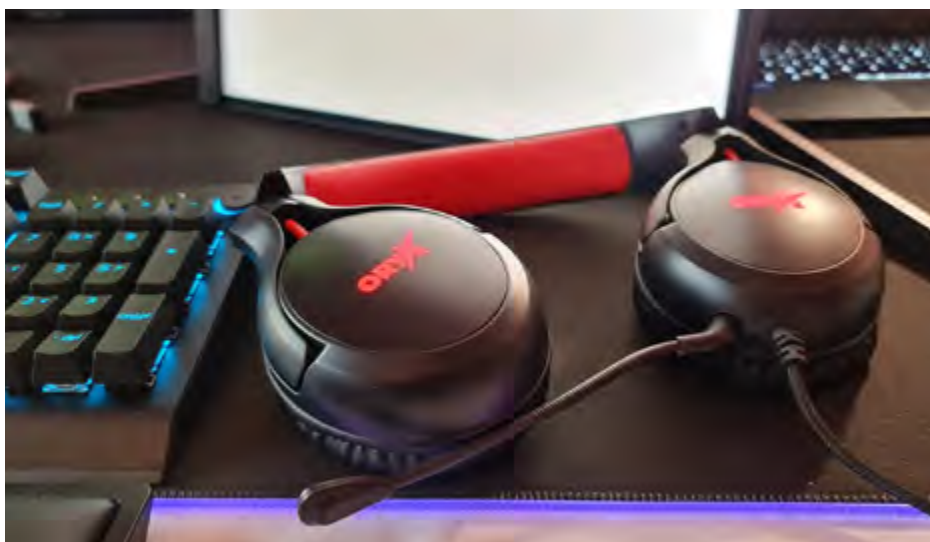


Pomer ceny a výkonu rozhoduje

Schopnosť užiť si hudobné predstavenie, respektíve zámer strojcov tohto headsetu umožniť vám niečo podobné, deklaruje aj odnímateľný mikrofón. Ten je sám o sebe možné jednoduchým príkazom prepnúť do „Mute“ režimu prostredníctvom spomínaného ovládača na dostatočne dlhom pletenom USB kábli a rovnako tak ste pomocou dvoch tlačidiel schopní posúvať zvukové stopy, vypínať podsvietenie z vonkajších strán mušlí alebo regulovať celkovú hlasitosť. Celá interakcia je sprevádzaná jednoduchou indikáciou LED svetielok, ktoré vám vcelku slušne napovedajú, čo sa teraz s celým zariadením vlastne deje. Celá moja zmes skúseností s X410 sa niesla na akejsi obstojnej vlne a to až do momentu, kedy som počas aktívneho používania začal pociťovať rastúci stupeň nepohodlia. Po dizajnovej stránke ide o neutrálne zostrojené klapky na uši, na ktorých je výrazným znakom svietiace logo a typická červená farba na podstielke hlavového mostu. A práve na tomto kameni úrazu sa teraz zastavíme.

Duralová vzpera

Výrobca do vrchnej časti vložil pevný kus kovu, ktorým si dozaista zabezpečil dostatočnú celistvosť inak celoplastového výrobku. Avšak na môj typ hlavy, ktorý rozhodne nenaplnia predstavu o vreci na



banány, sa samotné mušle v spojení so spomínaným mostom dotýkajú uší až prehnane silno. Pri niekoľkohodinovom hraní som sa tak po zložení headsetu cítil, ako keby mi niekto zhodil z hlavy kilogramové závažia. Pritom slúchadlá samotné vážia zhruba 300 gramov, čo nie je nič neštandardné a šokujúce. Preto sa v tomto bode nemám prečo stotožniť s tvrdením výrobcu, že ide o dostatočne pohodlný headset, ktorý by ste mohli mať na sebe pokojne aj celý deň. Je samozrejme jasné, že pre rôzne veľkosti a proporcie hláv konzumentov môžu tieto slúchadlá v praxi znamenať porciu odlišných skúseností, každopádne ešte než sa rozhodnete do X410

investovať, mali by ste s opísaným problémom relevantne počítať.

Samotným záverom snád' už len očakávané zhrnutie. Spoločnosť Niceboy sa s ich Oryx X410 Epic snaží viac ako úspešne preniknúť do sféry cenovo nenáročného herného náradia, kde v prípade týchto slúchadiel môžeme hovoriť o uspokojivom mikrofóne (jeho citlivosť je slušná ako aj kvalita prenosu vášho hlasu sa nevymyká priemeru) a rovnako kvalitnom zvuku prenášanom do dlhodobu nie už tak extra pohodlných náušníkov.

Verdikt

Herný headset so slušným presahom do hudby a s príjemnou cenovkou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Niceboy
Cena s DPH: 45€

PLUSY A MÍNUSY:

- + 7.1
- + Nielen na hry
- + Podsvietenie
- + Cena
- Bez podpory softvéru
- Nepohodlie

HODNOTENIE:



CZC Bastion herné kreslo

TRÓN



Ako svojho času povedal Borat Margaret Sagdiyev: „Mám kreslo, a tak som kráľom vo svojom hrade.“ Kto by to bol ešte pred pár rokmi tušil, že tak ako spomínaný kazašský novinár na voľnej nohe, aj milióny iných jemu podobných nadšencov do hier budú dnes čeliť priam enormnému náporu noviniek zo segmentu herných kresiel. Stolička, šamlík, diván, posteľ a záchodová misa. Nech už v súčasnosti na hranie používate čokoľvek, boli časy, kedy to nepotrebovalo špeciálny výraz a žiadne delenie. Nuž, časy sa ale menia a v súčasnosti je tých zmien asi viac než možno stíhame vstrebať. Tak či onak, sekcia s rýdzo herným nábytkom sa ešte dá aspoň ako tak sledovať a nepocit'ovať z toho psychickú únavu, o to viac, ak tu na sondu do tohto spotrebného a často rozmerovo veľkého náradia máte práve mňa. Dnes vás preto pozývam na test novinky z kategórie takzvaného „dobrého sedenia“ určitejšie však tradične nielen pre nadšencov hier ako takých.

Česká spoločnosť CZC, ktorú si logicky asi spojíte skôr s hardvérom a elektronikou

všeobecne, sa pred nejakým tým rokom rozhodla začať ponúkať aj klasické herné kreslá a vôbec to posledné, ktoré im len čerstvo vyliezlo z továrne, opatrili nášivkou Bastion 650. Aby to ale malo celé nejaký ten komerčný podtón, v prípade Bastion GX650A sa rozprávame o limitovanej Dark edícii, čiže kresle vhodnom pre milovníkov tmavých pot'ahov. Jedna zo vzoriek doputovala aj mne do redakcie a akonáhle ju kuriér vykopol zo svojej obúchanej dodávky, pustil som sa rovno do skladania. Za tie roky sa mi pod rukami vystriedalo už niekoľko herných stoličiek (ak ma pamäť neklame, tak ich bolo už päť), a práve preto som sa do rozmerovo nie práve veľkej krabice s logom spomínaného výrobcu pustil bez nejakého výrazného rešpektu. Zvuk čepele noža krájajúceho lepenku zanikol v hluku okoloidúcich vozidiel a obsah balenia sa začal pomaličky hromadiť pri mojich zimou roztrasených nohách. Celé kreslo vo svojom rozloženom stave tvorí už tradične opierka a sedacia časť ako akési hlavné oporné body. Už pri skladaní som však mal možnosť ohmatať si kovového pavúka, teda päťramenný

kríž s úchytnými o plastové kolieska (výška 60 mm), a porovnávať s predchádzajúcimi konkurenčnými výrobkami. V tomto bode sa Bastion nemá začo hanbiť, keďže herné kreslá musia predovšetkým uniesť masívnu váhu milovníkov interaktívnych diel a čo si budeme hovoriť, drvivá väčšina hráčov sfúkne hranicu sto kilogramov bez toho, aby sa zapotili.

Do 160 kg

Toto konkrétne kreslo bez problémov pojme aj poriadne masívnu hmotu, a to až do úrovne stošesťdesiatich kilogramov. Avšak ako sa mi to celé vlastne skladalo? Každá dôležitá súčiastka je zabalená separátne a k dispozícii je vám pomerne jasne definovaný návod v papierovej podobe, ako aj jeden univerzálny kl'úč na mechanické časti. Skladanie mne osobne zabralo niečo málo cez štyridsať minút, a to hlavne z dôvodu, že som nie úplne pozeral do návodu a spoliehal sa skôr na skúsenosti z predchádzajúcich recenzií. Nanešťastie sa všetky skrutky zabalené do jedného vrečka podobali na seba až



tak silno, že som si vôbec neuvedomil ich odlišnú dĺžku (boli tam naozaj minimálne rozdiely). A tak sa stalo, že som tie väčšie z nich zaskrutkoval tam, kam patrili menšie a pri následnom kroku som zrazu narazil na problém. Spojovací materiál by bolo v tomto prípade určite lepšie označiť nejakou indíciou, napríklad inou farbou, aby bolo okamžite jasné, čo kam patrí. Problémy som si však samozrejme spôsobil predovšetkým sám, keďže manuál ležal nepovšimnute na zemi, ale aj s ním by som musel dané skrutky zbytočne skúmať a triediť, čo by už spomenutá farebná odlišnosť automaticky eliminovala. A vôbec najideálnejšia pomôcka pri skladaní herných kresiel spočíva v už vopred zaskrutkovaných súčiastkach tam, kam patria, kedy užívateľ pri skladaní jednoducho skrutky zase vyberie a po priložení práve spájanej časti zase aplikuje späť na to isté miesto. Tento postup som z ponuky minulých testov herných kresiel objavil len u jednej firmy (išlo o HP) a dodnes si ho nemôžem vynachváliť. Celý proces spájania kresla Bastion sa ale aj cez malé problémy podaril a moje pozadie, vrátane chrbta, mohlo začať hodnotiť to najpodstatnejšie, kam predovšetkým spadá pohodlie pri dlhodobom užívaní a celková funkčnosť.

Veľkou hviezdou nastavení a funkčnosti je v tomto prípade takzvaný Lumbar Adjustor, čiže koliesko umiestnené na boku kresla, ktorým si môžete regulovať tlak operadla na vašu bedrovú časť. Veľmi užitočná pomôcka pre každého, kto pri hrách, alebo pri akejkol'vek kancelárskej práci, presedí celý deň a chce následne



odísť bez toho, aby si volal sanitku. Čo sa týka variability funkčnosti, tak na druhom mieste sú rozhodne lakt'ové opierky s príjemnou karbónovou úpravou (ide samozrejme len o povrchový efekt). Tie je možné regulovať všetkými smermi a po dlhšom čase sa mi zdalo, že ich plastové kĺby začínajú vykazovať čoraz väčšiu vôľu v pohybe. Kreslo ako také obsahuje dva vankúšiky s pamäťovou penou, kde ten bedrový nedisponuje žiadnou formou úchytu o kreslo samotné. Toto je vec, aká mňa osobne dost' zarazila, keďže som z predchádzajúcich testov vyzoroval snahu výrobcov uchytiť každý vankúš tak, aby vás pri používaní neotravoval vlastnou svojvôľou pohybu. CZC sa ale rozhodlo ho len tak pohodit' do priestoru, možno práve vďaka onomu koliesku s regulovaným tlakom na bedrá, ktoré by malo zabrániť potrebe onoho druhého vankúšika. Všetky ostatné možnosti mechanickej regulácie už spadajú pod nutný štandard. Herný trón Bastion môžete pomocou príslušnej páky sklopiť až na úroveň 165 stupňov a pri prepnutí na režim hojdania si tak zo stoličky spravíte provizórnu posteľ. Až na jemné odchýlky u lakt'ových opierok pôsobí celá konštrukcia kresla dostatočne pevným dojmom a nemusíte sa preto obávať, že by to s vami švihlo o zem.

Aj pre široké zadky

Materiál tu zastupuje látka so semišovou úpravou, aká je podľa slov výrobcu ideálna na dlhodobú údržbu v zmysle čistenia. Osobne som mal kreslo na mesiac doma a keďže jeho tmavý odtieň logicky začal po čase prit'ahovať rôzne menšie či väčšie kúsky prachu a omrvínok, skúšal som tvrdenie výrobcu overiť pomocou vlhčenej utierky. Tento spôsob čistenia sa ukázal byť najvhodnejší, a tak musím s CZC súhlasiť, že ak si na kreslo vyložene nevykydnete hrniec segedínskeho guláša,

ktorý by svojou konzistenciou okamžite prenikol cez látku až do penovej výplne, dokážete svoj hradný trón ošetrovať pohodlne aj niekoľko rokov bez výrazných kozmetických väd. Veľmi sa mi páčili precízne nášivky s logom, ktoré nie sú žiadnou trápnu nálepkou, akú by ste svojou hlavou zodrali už po pár dňoch a rovnako dobre vyzerali aj samotné švy v tých najkritickejších bodoch inak dobre vzdušného pot'ahu. Na sedacej časti som síce objavil menší kaz – nezastrihnutú a trčiacu niť, ale to je vec, aká sa dala odstrániť pomocou moderného vynálezu zvaného nožnice. To najdôležitejšie a najpodstatnejšie sa celkovo spája s príjemným pocitom z dlhodobého používania, kedy sa môj chrbát a krk mohli spolať na dostatočnú oporu a zadok sám sa po pár hodinách nechcel so mnou nechať rozvíesť. Dobré viete, ako ten čas nemilosrdne uteká, či už hráte hry alebo píšete hromady textu a z tohto dôvodu nemám prečo temnú verziu kresla Bastion neodporúčať ako kandidáta pre každého, kto v súčasnosti uvažuje o kúpe nového herného nábytku určeného na sedenie.

Verdikt

Každý hráč potrebuje svoj trón a Bastion je vhodnou voľbou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CZC Cena s DPH: 270€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Pevná konštrukcia
- + Bedrová časť
- + Možnosti nastavenia
- + Materiál
- Menšia vôľa v opierkach
- Bedrový vankúš nemá úchyt

HODNOTENIE:



Samsung Galaxy S21 Ultra

VÄČŠÍ ZNAMENÁ AUTOMATICKY LEPŠÍ?



Je to len pár týždňov, čo som sa so slzou v oku, ako ten slávny indián z americkej reklamy na ekologickú katastrofu, lúčil s balíčkom obsahujúcim dizajnový jedinečný Galaxy S21 a už tu máme jeho oveľa drahšiu, ale aj zásadne väčšiu, náhradu. Prívlastok Ultra sa nám v podaní spoločnosti Samsung už dlhší čas zaužíval ako štandard pre akýsi výkonnostný strop, respektíve pre opis vlajkovej lode danej firmy, a tak vás asi nijako nešokujem informáciou, že je to práve tento mobilný telefón, ktorý vás môže vo verzii s 16 GB RAM a 512 GB pamäťou prísť takmer na tisícpäťsto eur. Mne do redakcie síce privliekli finančne o niečo zhovievavejší kúsok (12 gigabitová operačná pamäť a 128 gigabitové úložisko), ale ani jeho cenovka, pohybujúca sa na rozmedzí medzi ojazdeným automobилоm s vlastnou flórou a plastickou operáciou poprsia u rumunského lekára menom Grigore, automaticky neotvára všetky peňaženky

v okolí kilometra od vášho domu. Prečo vám to tu popisujem takýmto sugestívnym a jemne bizarným spôsobom? No jednak ma to samozrejme baví, ale hlavne chcem, aby bolo už v úvode tohto článku nad slnko jasné, že v oblasti smartfónov s logom známeho juhokórejského koncernu, Samsung, si už nič drahšie zaobstarat' nemôžete. Samozrejme v prípade, ak nie ste princ z arabských emirátov a netúžite po telefóne vykladanom žltými kameňmi Donalda Trumpa.

Fólia už v základe

Spomínaná cenovka mala o to väčšiu váhu ešte v čase predobjednávok, kedy ste si jedným ťahom mohli zaobstarat' aj vysoko kvalitné bezdrôtové slúchadlá Galaxy Buds Pro alebo ich staršiu verziu súčasne po boku ďalšej novinky z dielne Samsungu, BT lokalizátoru SmartTag. Tu zase len platí, že kto neskoro chodí, sám

sebe škodí, aj keď odhodlat' sa skrátiť svoj vlastný domáci rozpočet o viac než tisíc eur nie je samozrejme nejaká banalita. Paradoxne to, čo vám Samsung chcel dávať za predčasné objednávky, sa už nezhoduje s ich novodobou politikou finálneho obsahu základného balenia. Galaxy S21 Ultra, ostatne tak ako aj klasická S21, totižto prichádza v podozrivo tenkom balení. Ako už asi tušíte, dôvodom je absencia adaptéru a rovnako aj káblových slúchadiel. Jediné, čo vám výrobca ponúka, je klasická kovová spinka na poškrabkanie za uchem a USB-C kabeľáč určená na nabíjanie zariadenia – aspoň, že ten telefón tam nezabudli pribalit'.

Šampanské

Dost' bolo lacných vtipov okolo cien a využitia krabice, pod'me konečne rovno na vec. S21 je vo svojej ultimátnej verzii skutočným kusom exkluzívneho



hardvéru. Konštrukciu tu tvorí zmes Gorilla Glass Victus (na zadnej strane s matným prevedením) a kovového rámu, kde sa fotoaparát snaží, tak ako u klasickej S21, splynúť s pravou zadnou stranou telefónu. Nutné povedať, že mu to v tomto prevedení ide o niečo horšie, ale stále trvám na tom, že na rozdiel od Note 20 Ultra sa tu dizajnérom podaril priam majstrovský kúsok.

Mobil svojím celkovým prevedením vykazuje isté známky originality a konštrukčnej finesy, s akou sa súčasná konkurencia bude vo svojich odpovediach musieť poriadne popasovať. Spomínaná zadná strana je pripravená aj na masťnejšie prsty a ak máte často spotené ruky, nemusí to vďaka matnému povrchu automaticky znamenať žiadnu katastrofu. Osobne som testovaný telefón mal celý čas v obale a keď už som musel niečo vyložiť čistiť, tak to bol klasický výrez na fotoaparát, kde sa dokáže hojne hromadiť nečistota z vreciek nohavíc. V nich je mobil so svojou, pre sériu rekordnou, celkovou váhou 228 gramov jasne cítiť a rovnako tak aj pri bežnom prehadzovaní z jednej



ruky do druhej. Tak, ako som sa nedávno rozplýval nad spracovaním S21, na seba v rovnakej miere vylievam ono pomyselné šampanské aj v prípade S21 Ultra.

Snímač odtlačkov prstov

Zásadné rozdiely medzi základnou verziou a v tomto texte riešenou Ultra formou spočívajú v kvalite displeju, typológii vnútorností a samozrejme aj fotoaparátu. Všetko ostatné ako keby ste prehnali cez kopírovací stroj a nech už sa budeme rozprávať o spol'ahlivosti ultrasonického snímaču odtlačku prstov umiestneným pod vrchný panel (bezpečnosť procesu odomykania tu zaručuje aj snímanie tváre), alebo certifikácií plnej odolnosti voči vode a prachu, všetko tu je a funguje na jednotku s hviezdíčkou.

Aby som ale nezabudol aj na negatíva, tak v žiadnej z troch verzií S21 nenájdete slot pre microSD karty, čo môže pre značnú časť konzumentov znamenať menší problém. Pre mňa osobne je to asi už vec sotva podstatná, keďže roky fungujem na cloudovom úložisku, ale čo je pre jedného zbytočnosť, sa pre iných môže stať významným nedostatkom. Jedinecnosť S21 Ultra som však plne docenil napríklad pri podpore nabíjania s

45 W, čo je už konečne snaha dotiahnuť sa na Star Trekovú rýchlosť plnenia akumulátorov, akú poznáme z tábora konkurenčnej firmy One Plus.

Za každých okolností

Presuňme sa teraz k zhodnoteniu kvality AMOLED displeja. Určite ste zaznamenali účelové zníženie rozlíšenia u S21 minimálne voči minuloročným modelom, čo vyvolalo zbytočné internetové diskusie. Faktom totižto ostáva, že ak si teraz počas písania tohto textu zoberiem do ruky S21 základ s FHD rozlíšením a dám ho vedľa Ultra verzie s QHD, nedokážem vidieť zásadný rozdiel, a to som ešte nezačal ani popíjať (nezabúdajme na etiketu; whisky neotváraš nikdy pred piatou hodinou).

Pre 6,8 palcov veľkú obrazovku s minimálnym rámkom a jemne zaoblenými hranami je sotva badať výrazné zmeny v rozlíšení, a tak sa nároky konzumenta musia skôr uberať smerom k obnovovacej frekvencii. Galaxy S21 Ultra dokáže naservírovať 120 Hz, a to aj s funkciou dynamického prispôsobovania voči aktuálnemu využitiu zariadenia. Ide tu o šetrenie batérie, aké je v prípade tohto telefónu dost' zásadným bodom na zozname. Ostatne, kapacita 5000 mAh





zvládne jeden deň aj s pár kompromismi, ale sotva už o niečo navyše. Displej je krásne čitateľný a paleta jeho celkovej prezentácie znesie aj tie najprísnejšie porovnávania s konkurenciou, veď jas na hranici tisícpäťsto nitov je údaj, ktorý hovorí sám za seba.

Náprava reputácie

Pod kapotou S21 Ultra sa skrýva procesor Exynos 2100 (určený pre náš trh), ktorý sa na rozdiel od minuloročných modelov tak výrazne nepotí, a preto dokáže znížiť celkovú záťaž na batériu v zariadení. Aj vďaka tomuto výkonnému motoru môžete pomocou telefónu hrať akékoľvek hry a súčasne upravovať multimediálny obsah, to všetko bez straty celkovej plynulosti.

Ak už spomínam editáciu obsahu, určite vám môže prísť vhod trochu prekvapivá podpora pre elektronické pero S Pen, ktoré poznáme skôr ako neoddeliteľnú súčasť radu Note. V Galaxy S21 Ultra ho však nemáte kam skryť a jediná možnosť, v prípade ak si ho kúpite, je zároveň investovať aj do špeciálneho obalu pre tohto inak samozrejme praktického

pomocníka. Pero sa dá využívať v rovnakej miere ako v minuloročnom rade Note.

Úžasný zvuk

Na samotný záver recenzie na Samsung Galaxy S21 Ultra som si nechal vôbec tú najpodstatnejšiu čerešničku na inak celkovo chutnej torte. Fotoaparát sa v tomto prevedení môže pýšiť hlavným 108 Mpx senzorom s optickou stabilizáciou a na rozdiel od minulého roku aj s laserovým zaostrovaním. Celkovo je vám po ruke až päť snímačov, kde jeden logicky využívate na selfie z prednej strany a zbytok sa stará o zachytávanie toho najpodstatnejšieho z vášho každodenného života.

Celkové zachytenie farieb, ako aj dynamický rozsah, je vec, pre ktorú ja osobne ostávam verný kvalite značky Samsung a u tohto zariadenia je každá jedna fotografia dôkazovým materiálom, nech už sa fotí za dokonalého, alebo takzvané dokonale pokazeného počasia. Umelá inteligencia je schopná spájať pixely do jedného celku a vytvárať očarujúce snímky plné detailov, a to všetko bez rušivých elementov (ak



teda práve nefotografujete nejakú rodinnú oslavu, keďže telefón zatiaľ nemá ako eliminovať otravných príbuzných – možno ďalší model). Fotoobjektívy excelujú v drvivej väčšine situácií a jediným problémom sa ukázala byť v mojom prípade snaha zachytiť menšie objekty zblízka tak, aby nebola výsledná fotka až prehnane rozostrená mimo uzamknutého detailu. Naopak, ultraširoké snímanie doznalo vylepšenia o automatické zaostrovanie, a preto do jedného obrázku po novom natlačíte oveľa viac detailov.

8K video

Samsung sa popri S21 Ultra znova posunul na novú úroveň kvality. V zozname schopností tohto mobilného telefónu by sme síce mohli nájsť aj pár zbytočných vecí, ako je napríklad možnosť zachytávať videá v 8K, ale to je len dôkaz toho, ako sa spomínaný výrobca snaží prísť každý jeden rok s komplexným mobilom bez zásadných limitov. Súčasný kalendárny rok však prišlo aj pár symbolických amputácií a okrem chudobného balenia sa už zákazník nemôže tešiť ani na slot pre microSD karty.

Kto však potrebuje k životu ten najvýkonnejší Android na scéne a zároveň chce pocítiť luxus v spojení exkluzívnych materiálov a podmanivého dizajnu, práve pre neho bol odliaty tento štýlový hardvér. Mohli by sme sa tu spoločne priesť o to, či by nebolo vhodné finálne číslo zraziť o jeden bod nižšie – hlavne na základe vymenovaných negatív, avšak trend mobilných telefónov sa začína opierať o čoraz komplikovanejšie nároky koncového zákazníka a vyhovieť každému je už teraz priam nadľudský výkon. Dizajn S21 sa mne osobne páčil o kúsok viac, ale do jeho útrobov nikto nenatlačil dva teleobjektívy aj s režisérom, ktorému ešte v ústach dymí zapálená fajka, preto som s konečným spracovaním najvyššej verzie viac ako spokojný.

Verdikt

Návrat na trón.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung
Cena s DPH: 1 250€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Výkon
+ Fotoaparát
+ Displej
+ Rýchlosť nabíjania
- Obsah balenia
- absencia microSD slotu

HODNOTENIE:



MSI Clutch GM41 Lightweight

AK VÁS UŽ NEBAVÍ POUŽÍVAŤ ŤAŽKÉ HERNÉ MYŠI, MÁME PRE VÁS JEDEN ZAUJÍMAVÝ TIP.



Firma MSI už vyše 34 rokov prináša tie najlepšie herné produkty. Jej portfólio zahŕňa všetko možné, či už sa bavíme o samotných herných strojoch v podobe PC zostáv a notebookov, alebo máme na mysli rôznorodé príslušenstvo. Jednou z absolútnych novínok je aj ultral'ahká myš zo série Clutch s modelovým označením GM41 a prívlastkom „Lightweight“. Tento model sa dostal aj k nám do redakcie a my sme sa mu bližšie pozreli na zub.

Myš disponuje rozmermi 130,1 × 67 × 38,3 mm a váhou len 65 g. Hoci preferujem t'azšie kúsky, musím povedať, že testovať takto l'ahkú hernú myš bola naozaj zaujímavá skúsenosť. Vo všeobecnosti je dizajnovo viac prispôsobená l'udom s menšími rukami. Na l'avej strane sa nachádzajú dve funkčné tlačidlá a po oboch bočných stranách, ako aj na koliesku, je protišmyková vrstva s diamantovým vzorom. DPI tlačidlo nájdeme na spodnej strane myši a k dispozícii je až päť úrovní DPI (400/800/1600/3200/6400). Zadná časť už tradične patrí RGB logu

MSI. Oproti poslednej testovanej myši od MSI s modelovým označením GM20 sa vylepšenia dočkali spínače aj optický senzor – spínače vydržia tentokrát až trikrát viac stlačení (60 miliónov) a použitý senzor od firmy PixArt nesie označenie PAW 3389. Spočiatku sme sa trochu obávali dvoch vecí. Prvou bola samotná váha zariadenia a tou druhou absencia podložky pod palec. Model GM20 nás v tomto smere poriadne rozmaznal. Opak bol však pravdou a po chvíli používania sme na nejakú podložku pod palec úplne zabudli.

Myš sedí v ruke naozaj skvele a protišmykové časti s diamantovými vzormi skutočne plnia svoj účel. Napriek tomu, že preferujeme t'azšie myši, tak sme si po relatívne krátkom čase dokázali na tých 65 gramov zvyknúť. Následne tak bolo hranie naozaj príjemné, preto ak hľadáte kvalitné mimoriadne l'ahké zariadenie, tak ste ho pravdepodobne našli. Náročnejších hráčov poteší možnosť nastaviť si l'ubovoll'nú hodnotu DPI pomocou aplikácie MSI Dragon Center. Bavíme sa síce primárne

o hernom zariadení, ale súčasná situácia, kde množstvo l'udí pracuje z domu, nám poskytla možnosť otestovať túto myš aj v pracovnom prostredí. Práve v tomto prípade úplne excelovala a s prehľadom patrila medzi tie najlepšie pracovné periférie, ktoré sme doteraz vyskúšali. Nízka váha, pohodlné držanie a výborná presnosť z nej robia ideálne zariadenie na 8 až 12 hodín práce s PC.

Všetky myši zo série Clutch majú plnú podporu spomínaného programu MSI Dragon Center, v ktorom si ich každý používateľ dokáže prispôbiť tak, ako mu to najviac vyhovuje. RGB podsvietenie, zmena tlačidiel, vlastné DPI či tzv. „polling rate“.

Jednou z prezentovaných výhod zariadenia bol tzv. „FriXionFree“ kábel, ktorý sa vyznačuje tým, že znižuje trenie o podložku na absolútne minimum. Zvyšuje tak kvalitu hrania, keďže kábel sa tak nezachytáva o nič, čo je pod ním. Síce sme s tým ani doteraz nemávali problémy, ale keďže sa neobjavili ani teraz, tak budeme predpokladať, že to svoj účel splnilo.

Verdikt

Myš MSI Clutch GM41 Lightweight je, ako už názov napovedá, mimoriadne l'ahké, ale aj kvalitné herné zariadenie. Počas testovania splnila všetky naše očakávania, pričom sa ani nepotvrdili naše obavy týkajúce sa príliš nízkej hmotnosti a chýbajúcej podložky pod palec. Každý, kto hľadá naozaj l'ahkú hernú či pracovnú myš, by mal brať toto zariadenie do úvahy.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nízka hmotnosť	- nič
+ použité špičkové komponenty	
+ široké možnosti nastavenia myši	

HODNOTENIE:



HyperX Pulsefire Haste

ULTRALAHKÁ HERNÁ PC MYŠ, KTORÁ JE KOMPATIBILNÁ S PS4 A XBOX ONE



Trend odľahčovania sa nevyhol už ani PC perifériám, akými sú napríklad myši. Spoločnosť HyperX predstavila svoju ultraľahkú myš Pulsefire Haste. Ide o veľmi zaujímavo vyzerajúci a pôsobiaci kúsok, ktorý nás však v redakcii v mnohom priam šokoval.

Obal a jeho obsah

HyperX sa rozhodol zaujať svojho nového používateľa okamžite – už pri rozbalovaní produktu. Balenie je z dizajnového veľmi pekného a kvalitného papiera.

Myška je zabalená na papierovej podložke s odklápacím viečkom, na ktorého spodnej strane je veľmi elegantne prichytený kábel, takže už samotné rozbalovanie je malý zážitok. Obsah obalu nás taktiež milo potešil, pretože okrem myšky a produktovej dokumentácie sme tu našli aj štyri textúrované gumové

gripy, ktoré sú presne tvarované na telo myšky, a tlačidlá, ktoré môže používateľ kedykoľvek nalepiť. Tiež sa tu nachádzajú náhradné PTFE slidery. Balenie a jeho obsah preto naozaj vyzdvihujeme.

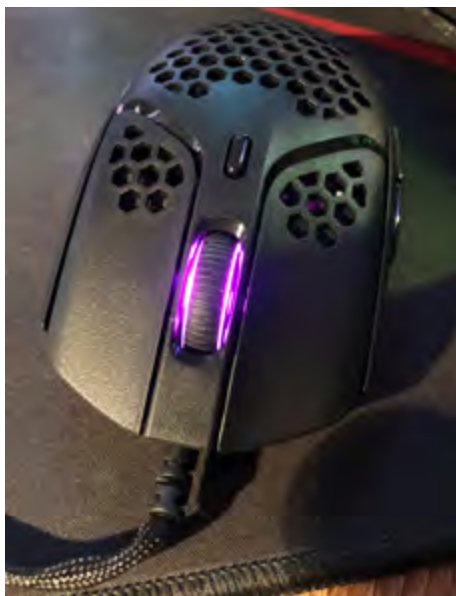
Prvé dojmy a spracovanie

Telo myšky je veľmi zaujímavé, je totiž plastové a extrémne odľahčené. Materiálom sa tu naozaj šetrilo (v tom dobrom slova zmysle).

V podstate je tu len toľko materiálu, aby sa používateľovi myš dobre držala a pohodlne sa s ňou manipulovalo, vnútro je úplne duté a je krásne vidieť všetku elektroniku, ktorá je vnútri.

Opletaný kábel HyperFlex je extrémne mäkký a poddajný, pričom jeho dĺžka je 180 cm. Takýmto dizajnom sa podarilo konštruktérom dosiahnuť váhu, ktorá





berie dych, pričom samotné telo (bez kábla) myšky váži len 59 g. Váha s káblom je 80 g.

Softvér a používanie

Myš Pulsefire Haste je svojimi parametrami pripravená splniť náročné požiadavky hráčov – disponuje senzorom Pixart 3335, obnovovacou frekvenciou maximálne 1000Hz, citlivosťou 16000dpi, akceleráciou 40G a spínačmi TTC Golden micro, ktoré garantujú funkčnosť 60 miliónov kliknutí a majú aj špeciálnu protiprachovú úpravu. Od myši tohto určenia je očakávané, že

bude mať čo najmenší odpor pri kĺzaní. Tento problém v HyperX vyriešili použitím PTFE sliderov, ktoré sa s ľahkosťou kĺžu na drevenom stole a aj na akejkoľvek podložke. Softvér HyperX NGenuity ponúka síce menej nastavení ako niektorí konkurenti, no nachádzame v ňom všetko podstatné – vytváranie profilov (ktoré sú rýchlo prepínateľné tlačidlom pod scrollovacím kolieskom), zmenu DPI, obnovovacej frekvencie, podsvietenia scrollovacieho kolieska, pričom veľmi nás potešila aj možnosť mapovania tlačidiel. Je veľmi návykové nastaviť si „pracovný

profil“ a používať bočné tlačidlá ako „kopírovať“ a „vložiť“, prípadne akúkoľvek inú a často používanú preferovanú funkciu.

Používanie myši bolo veľkým zážitkom, pretože HyperX Pulsefire Haste posúva pohodlie a hlavne ľahkosť používania na úplne novú úroveň. Tvar periférie je neutrálny a veľmi pekne padne do ruky, bezproblémovo sa používa so spôsobom úchytu „finger tip“ aj „claw grip“, pričom používatelia s menšími rukami s ľahkosťou využijú aj „palm grip“.

Všetci používatelia, ktorí majú radi ľahké myši, budú prekvapení, s akou ľahkosťou sa dajú ovládať akékoľvek FPS, MOBA, RTS či iné hry – s najvyšším dôrazom práve na myš. Navyše, používanie elektroniky, ktorá má odhalené svoje elektronické vnútro, má isté neopísateľné a špeciálne čaro, do ktorého sa mnohí z nás zaľúbili.

Zhrnutie

HyperX Pulsefire Haste posúva komfort a použiteľnosť myši na inú úroveň. Naším náročným herným testom prešla výborne, skvele sa hodí aj na kancelársku prácu a bude sa tešiť obrovskej obľube u ľudí, ktorí majú radi ľahké, resp. ultralight myši.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HyperX Cena s DPH: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

- + ľahkosť, ktorá berie dych
- + presnosť
- + zážitok z používania
- softvér HyperX NGenuity

HODNOTENIE:



CREATIVE SXFI Trio

PRÉMIOVÉ KÁBLOVÉ ŠPUNTY S TECHNOLOGIOU SXFI



Po dlhom čakaní sme sa dočkali implementácie funkcie SXFI aj do špuntov. Stručne povedané, je to vytváranie virtuálneho priestorového zvukového efektu. Jeho najväčšia zaujímavosť je však tá, že individualizáciu profilov má na starosti aplikácia v smartfóne, ktorá pomocou fotoaparátov smartfónu naskenuje tvár a uši poslucháča a prispôbí parametre presne na mieru.

Obal a jeho obsah

K prémiovým slúchadlám, akými Creative SXFI Trio sú, patrí aj prémiové balenie, preto prichádzajú v ozdobenej krabičke s magneticky zaklápatel'ným viečkom. Slúchadlá sú usadené v plastovom držiaku spolu s piatimi náhradnými párami gumených nástavcov do uší vo veľkostiach

10, 11, 12, 13, 14 a 16mm a s presným označením ich veľkosti. Ďalej sa v balení nachádzajú veci ako silikónové transportné puzdičko, praktický štipec na uchytenie slúchadiel o oblečenie, redukcia z USB-A na USB-C (nepozlátená) a produktová dokumentácia. Úroveň a bohatý obsah balenia nás preto okamžite uspokojili.

Prvé dojmy a spracovanie

Rovnako ako balenie, slúchadlá už na prvý pohľad vyzerajú prémiovo. Výrobca sa pýši špeciálnou technológiou 80 centimetrov dlhého kábla, ktorý vychádza z SXFI modulu a je ukončený USBčkom, pri ktorom v Creative zvolili kevlarom zosilnenú med' s dvojitém tienením, ktorá je chránená pevným opletením. SXFI modulu disponuje štyrmi ovládacími

tlačidlami – regulovanie hlasitosti, play/pause a zapínanie a vypínanie funkcie SXFI, o ktorom stave nás informuje malinká LED dióda umiestnená priamo nad tlačidlom. Z modulu sú ešte vyvedené dva káblíky, pre každé slúchadlo jeden. Tie sú dlhé 33 cm, na pravom slúchadle je umiestnený nenápadný mikrofón a povrchová úprava káblov je pogumovaná. Treba si uvedomiť, že technológia SXFI vyžaduje audiofilné OFC káble (Oxygen Free Copper) schopné vysokorýchlostného dátového prenosu. Telo slúchadiel je vyrobené z vysokoodolného dvojfarebného plastu.

Používanie

Množstvo pribalených nastavcov do uší zaručuje, že slúchadlá pohodlne sadnú naozaj takmer komukoľvek. Už pri prvom



nasadení do uší musíme veľmi pochváliť pohodlie a fakt, že slúchadlá naozaj dokonale držia v ušiach, a to nielen v pokoji, ale aj počas náročných fyzických aktivít.

Parametre slúchadiel sú high-endové a zaručujú brilantovo čistý zvuk – frekvenčný rozsah 8 Hz – 30 kHz, intermodulačné skreslenie menej ako 0,008%, tri akustické meniče (dva pre stredy a výšky, jeden pre basy) a tiež spomínaný OFC kábel.

Kvalita zvuku bez zapnutého SXFI by sa v podstate dala označiť za audiofilnú. Slúchadlá nádherne hrajú, nechýbajú im basy, stredy a ani výšky, zvukové stopy sa dajú aj pri veľmi vysokých hlasitostiach jednoznačne identifikovať, nedochádza k žiadnemu zlievaniu zvukových stôp a nepočuť ani žiaden šum či skreslenie. Nenašli sme ani jeden hudobný žáner, s ktorým by si Creative SXFI Trio hravo neporadili. Často máme v redakcii slúchadlá, ktoré aj pri najvyššej hlasitosti hrajú stále ticho, pri SXFI Trio to však neplatí. Počas testovania na počítači sme dokonca ani raz nepoužili hlasitosť

vyššiu ako 70%. Zážitok z hrania PC hier či pozerania filmov je rovnako dokonalý ako ten hudobný. Slúchadlá nie sú vybavené aktívnym potlačaním hluku, avšak veľmi chválime, ako dobre dokážu izolovať poslucháča od okolia. Pochvala tiež patrí mikrofónu, ktorý má vynikajúcu čistotu a citlivosť, hlavne počas súčasného obdobia, v ktorom prevláda home office a školská výučba online, je veľmi dobre využitelný, pričom počas testovacích telefonátov bola radosť doň rozprávať.

Najväčšou zaujímavosťou je však unikátna funkcia SXFI. Pre jej správne fungovanie je potrebné stiahnuť si do svojho smartfónu aplikáciu SXFI App, ktorá je dostupná na AppStore i na Google Play. Po jej spustení vyžaduje softvér skenovanie oboch uší a tváre využitím prednej či zadnej kamery na telefóne. Aplikácia potom vyhodnotí naskenované údaje a nasleduje vytvorenie a optimalizácia profilu pre poslucháča. SXFI sľubuje používateľom vylepšený zážitok, čiže filmy si užijete rovnako ako v kine, hudba bude znieť tak, akoby ste práve stáli na koncerte, a herný zážitok

sa vyrovná skutočnému bojovému nasadeniu. Táto funkcia je zaujímavou vymoženosťou, ktorá si isto nájde mnoho fanúšikov, avšak my sme väčšinou slúchadlá používali s vypnutou SXFI.

Potlačala totiž basy, príliš zdvihla stredy, výšky boli počuť niekde v úzadí a pridala reverb efekt (ozvenu), ktorý sa nie vždy hodil do práve prebiehajúceho deja filmu/hry. Uznávame však, že pri niektorých špecifických filmoch, scénach či hrách malo SXFI úspech. Napríklad počúvanie koncertu Yngwieho Malmstena s japonskými filharmonickým orchestrom z roku 2002 práve so zapnutým SXFI malo svoje čaro.

Zhrnutie

Creative SXFI Trio sú vynikajúce káblové slúchadlá, ktorým sa nedá nič vyčítať. Chváluo šetriť nemôžeme – parametre, pohodlie pri nosení, kvalita vypracovania či zvukový prejav sú špičkové. Funkcia SXFI síce nemusí vyhovovať každému, resp. nehodí sa na všetko, avšak ani s jej vypnutím tieto slúchadlá nestrácajú žiadnu zo svojich kvalít. Preto nie je hanbou priznať, že sme z týchto slúchadiel zostali unesení.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative Cena s DPH: 130€

PLUSY A MÍNUSY:

- + učebnicový príklad kvalitného zvuku na špunty
- + vynikajúce pohodlie počas nosenia
- nemajú certifikáciu vodeodolnosti

HODNOTENIE:



Samsung SSD 870 EVO

PREDBEHNUTIE Z LAVEJ STRANY



Položili ste si niekedy otázku, že čo všetko ešte firma Samsung nevyrába? Tento juhokórejský nadnárodný podnik sa, samozrejme, rok čo rok snaží našu planétu zásobiť tradičnou spotrebnou elektronikou, pri ktorej by sme si mohli vytvoriť originálne haiku zložené zo slov ako televízor, práčka, telefón, chladnička či vysávač. Avšak toto sú veci hlboko zakorenené v akýchsi spotrebiteľských predsudkoch a málokto možno vie, že samotný Samsung sa už dlhý čas stará aj o produkciu vysoko kvalitných SSD diskov, ktoré by ste mohli nájsť v tradičných desktopoch alebo prenosných počítačoch. Na jeden takýto Solid State Drive sa teraz spoločne pozrieme, zatiaľ čo po mojej vyššie položenej otázke budete v duchu zrátať situácie, pri ktorých vám logo spoločnosti Samsung len tak nenápadne brnklo po nose bez toho, aby ste si to uvedomili.

Skutočnosťou, že je to práve Samsung, ktorý zo svojich tovární chrlí vôbec tie najkvalitnejšie SSD disky súčasnosti, by sme mohli vlastne začať. Rýchlosť zápisu a načítavania údajov sa stala nesmierne dôležitou veličinou, ktorá nám má zjednodušiť tie každodenné preteky s tikajúcimi hodinami.

Často sme vo svojej práci hodnotení na základe rýchlosti a práve v tejto dobe, keď drvivá väčšina pracovníkov sedí v domácom prostredí s notebookom položeným tam, kde ešte pred pár hodinami chladol hrniec nedeľnej polievky, je čas ako taký alfou a omegou. SSD 870 EVO prichádza ako novinka v piatich verziách (od 250 GB až po 4 TB) a ide o dva a pol palcový disk, ktorý je primárne určený do laptopov so SATA 3.0. Kto hľadá ideálne SSD na kancelársku, mediálnu alebo rýdzo zábavnú prácu, kde sa vám obrovské množstvo dát z hier

musí čo najskôr dostať z bodu A do bodu B, nájde dozaista práve v spomínanom rade EVO od Samsungu to svoje pravé orechové. Problémom snáď môže byť len nie úplne ľudová cena, kde ten najmenší disk s kapacitou 250 GB stojí na hranici 45 eur, pričom ten vôbec najväčší by vám mal skrátiť rozpočet o 500 eur. Prémiová kvalita si hold žiada prémiové ceny.

Tenký a ľahký

Disk je založený na vlastnom 3-bitovom trojvrstvovom článku (TLC) spoločnosti Samsung, pričom to všetko je podporené vlastným radičom MKX.

Pri rýchlosti čítania, ktorá tu dosahuje overenú úroveň 560 MB/s, sa musí každý jeden z vás pousmiať a začať uznanlivo kývať do rytmu melódie zvanej spokojnosť. Nič iné z vašej strany



neočakávam ani pri uvedení rýchlosti zápisu, ktorá bola stanovená na 530 MB/s. Samozrejme, tento štandard patriaci pod SATA 3.0 sa bude postupom času jemne degradovať a pamäťové bunky skôr či neskôr začnú mávať bielou vlajkou. Na takéto problémy však výrobca, pochopiteľne, myslel, preto svoj rad SSD diskov EVO opatril viac ako príjemnou päťročnou záručnou dobou. Vaša investícia tak nemusí nutne prinášať neistotu a strach z budúcnosti. Ak je niečo vyložene hodné toľko skloňovanej a pre niekoho možno

prehnannej cenovky, tak je to priložený softvér s priam magickými schopnosťami. Program Samsung Magician, ktorý kúpou jedného z variantov daného radu SSD získate, sa ponukou svojich možností a vôbec celým spracovaním môže suverénne zaradiť medzi to najlepšie, čo je v súčasnosti na scéne s diskami dostupné. Prehľadné a funkčné, to sú hlavné piliere uvedeného softvéru.

Schopnosť disku reagovať na potrebu prenosu dát rôznych veľkostí som overoval prostredníctvom hrania

hier, ako aj bežnej audiovizuálnej prezentácie, kam spadajú programy pre úpravu rôznych súborov – najčastejšie, samozrejme, v 4K rozlíšení. Vo všetkých atribútoch hodnotiacej tabuľky sa disk spoločnosti Samsung ukázal byť vhodným kandidátom na predbehnutie akejkoľvek konkurencie dostupnej na trhu, čo by pre vás mal byť ten najdôležitejší zásek do pozitív pri prípadnom procese rozhodovania sa o kúpe nového SSD. Čo sa týka jednotiek SATA, sotva by ste našli vhodnejšieho kandidáta – pri istých situáciách by sa tento hardvér dokonca dokázal dotiahnuť aj na sekcii diskov M.2. A to je presne to. V prípade, ak vaše PC, respektíve notebook nemá inú možnosť než práve SSD uvarené s príchutou SATA, sotva by som vám mohol odporučiť niečo lepšie než rad 870 EVO. Do redakcie mi síce dorazila menšia verzia s 500 GB úložiskom, ale aj napriek tomu všetkému som s diskom bol viac ako spokojný.

Verdikt

Absolútny strop výkonu v sekcii SATA.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung Cena s DPH: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výkon - nič
 + Softvér
 + Dostupná 4 TB verzia
 + 5-ročná záruka

HODNOTENIE:



Genesis Nitro 890

ČAČKY A MAČKY SÚ PREČ, OSTALO TO PODSTATNÉ



Spomínate na dobu, kedy sa so slovíčkami ako „videohry“ a „hranie sa“ spájalo len máločo navyše? Dnes je gaming kultúra priam preplnená separátnymi cestičkami, ktoré sú vydláždené spotrebným materiálom všetkého možného aj nemožného druhu. Rozprávame sa tu o obrovskom výbuchu fúzií s potravinárskym biznisom, liečivami a podpornými látkami, čomu v rovnako silnej miere kraluje aj nábytkárske odvetvie. Sotva si už spomínam na dobu, keď som sa ja sám profiloval ako rýdzo herný redaktor a publicista, v každom prípade však ten, čo sa nedokáže prispôsobiť danej dobe, nemá šancu sa udržať v povedomí a nech už má v sebe akýkoľvek zápal pre danú vec a chuť tvoriť, ostane vo finále prevalcovaný mohutným kolesom plným trendových požiadaviek. Preto tu dnes pred vami sedím (doslova), svojsky pokorný ako vždy, avšak opierajúc svoje pozadie o kreslo určené primárne na interaktívnu zábavu. Herné stoličky, rovnako tak ako desiatky iných podružných sekcií z hráčskeho odvetvia, sú dnes už bežnou praxou, preto aj môj zadok už mal tú šancu takpovediac ochutnať z mnohých studní poznania. Na logo u nás nesmierne známejšie a stále viac a viac populárnejšej spoločnosti Genesis som sa v súvislosti s recenziou úplne novej hernej

stoličky Nitro 890 symbolicky posadil už druhýkrát po sebe a tak vám v texte nižšie budem vedieť ponúknuť aj akúsi retrospektívnu sondu do kvality vývoja pred troch rokov a súčasne aj dnes.

Tri zažltnuté kalendáre, ktoré vyleteli komínom času, delia kreslo Nitro 500 a do už spomínanej novinky Nitro 890. Medzičlánkom sa stala herná stolička vybavená okázalým RGB osvetlením a vreckom na externú batériu, čo už však v tomto prípade čakať, našťastie, nemusíme. Aby ste mi dostatočne rozumeli, nemám nič proti ambientným svetielkam, najmä ak sú rozumne umiestnené a dokážu vytvárať akýsi doplnok v zmysle atmosféry, avšak ja som sa pri sedení na produkte s názvom Trit 600 cítil ako ozdoba na vianočnom stromčeku. Pri tomto najnovšom pokuse zaujať konzumenta túžiaceho po rýdzo hernom kresle preto nečakajte žiadne LED indikácie, ani iné formy extravagancie, keďže rad Nitro ostáva verný svojim minulým modelom – hoci predsa len pridáva aj niečo navyše. Začnime najzásadnejšou informáciou, ktorá má priamu súvislosť s dobou, akú dnes prežívame. Nosnosť kresla bola stanovená do 150 kg, čím výrobca dáva tzv. zelenú každému jednému z vás, kto už počas tohto

domáceho a sociálneho väzenia nabral nejaký ten kilogram navyše. Dopady pandemických opatrení na naše telá sú tak minimalizované aj výberom jednotlivých materiálov, aké Genesis pri tvorbe ich produktu použil.

Krásne vyšívané logo

Čo sa týka nosného pavúka, ide o kov obalený hrubou vrstvou plastu, do ktorého sú zasadené nylónové kolieska s pomerne slušnou stabilitou (nemajte strach, podlaha po nich ostáva ako nová). O sile plynového piestu udržať všetky tie naše brušné nadstavby som vás informoval vyššie, prejdime preto rovno do sekcie potažov. Poliáci sa tu rozhodli spojiť umelú kožu s látkou, a to dostatočne silnými švami. Nedávno som takto testoval konkurenčné kreslo od českej firmy CZC, ktoré v prípade spájacích nití vykazovalo isté vizuálne nedostatky, čo však nie je ani náhodou prípad spoločnosti Genesis. Ani po dôkladnom prezretí jednotlivých dielikov kresla som nenašiel čo i len jeden kozmetický prehrešok, začo dávam palec smerom hore. Kreslo pôsobí príjemne na dotyk a rovnako slušne sa čistí už len vďaka dnes bežne dostupným vlhčeným utierkam na nábytok. Šírka sedacej časti bola stanovená na viac než pol metra



a tak ani tie, odpustite mi ten eufemizmus, objemnejšie kufre nebudú mať problém nájsť si na nej svoje ideálne miesto na dlhodobé zahniezdenie. Po celodennom sedení na Nitro 890 som preto nemal problém vstať vzpriamene ako pravítko a odkráčať do chladničky pre vychladené pivo. V tomto bode sa potvrdilo to, čo som sám konštatoval už počas dnes tri roky starého testu verzie Nitro 500. Na rozdiel od neho však konštruktéri tentokrát siahli po nastaviteľnom tlaku na bedrovú časť, ktorý je regulovaný kolieskom umiestneným na boku hlavného operadla – pôvodne išlo o klasický vankúšik s pamäťovou penou.

Tam, kde sa dá hovoriť o dostatku čo do šírky sedadla, sa rovnako kladne môžeme rozprávať o hlavnom operadle. S pomocou páky je možné ho sklopiť do vodorovnej polohy a s prehľadom sa na tomto kresle prespať. Je zaujímavé, že kreslá tejto značky sú jedny z mála, ktoré môžete sklopiť úplne a na dosiahnutie vodorovnej polohy sa preto netreba spoliehať vyložene na funkciu húpania (tá je tu ale, samozrejme, rovnako možná). Laktové opierky sú takmer plne variabilné, ak by som im však mal niečo vytknúť, bude to rozhodne absencia bočného posunu, ktorý je vhodný pre útlejšie postavy.

Kde je ten návod?

V každom teste zo sekcie herných kresiel nemôžem opomenúť opis a hodnotenie procesu samotného skladania. Nitro 890, čo je vo finále viac než dvadsaťdva kilogramov vážiaci produkt, prišlo zabalené v tradičnej



forme. Novinkou – a tu sa zase opieram o skúsenosti z minulých testov – bola kazeta s pekne roztriedenými skrutkami a maticami, ako aj jednoduchšie spracovaný návod. Ten som síce nejaký čas nemohol vôbec nájsť a myslel som si, že ho snáď výrobca v tomto prípade ani účelovo nedodal, avšak nakoniec sa zjavil pri uchopení sedacej časti (nájdete ho zasunutý zospodu). Hoci sa v podobných článkoch sám stále opieram o test konkurenčného HP OMEN kresla, kde výrobca jednoducho nechal všetok spojovací materiál priamo v častiach, kam patrí a proces skladania tak svojim zákazníkom neuveriteľne zjednodušil, ani v prípade Nitro 890 nejde o nič extrémne komplikované, čo by ste nemali mať zvládnuté za tridsať minút.

Po dvoch rokoch intenzívneho redakčného využívania herného kresla Nitro 500 sa z dolnej časti kovového pavúka odtrhol jeden úchyt kolieska. Inak táto stolička slúžila verne a bez zásadných mechanických poškodení. V

prípade najnovšej verzie daného radu Nitro však už nič také nehrozí, keďže celý pavúk prešiel dizajnovou premenou a jednotlivé zvary boli spevnené a obalené do plastu. Preto nevidím dôvod vám v tomto texte opisovaného pomocníka pre herné, ale aj bežné kancelárske využitie neodporúčať. Jeho látkový povrch je dostatočne vzdušný a nebudete tak mať problém na ňom obsedieť ani v čase najvyšších teplôt. Variabilná bedrová opora pomáha hlavne pri celodennom používaní a vankúš umiestnený tradične ako záhlavná lomka krčná opora plní svoju funkciu viac než dobre. Kreslo samo o sebe vyzerá elegantne, čomu dopomáha červené prešívanie, ako aj po vizuálnej stránke krásne vyhotovené logo na zadnej strane chrbtového operadla. V danej cenovej relácii ide o adekvátny výrobok, po akom môžete s prehľadom siahnuť.

Verdikt

Viac než len solídne kreslo určené do herného, ale aj kancelárskeho prostredia.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis Cena s DPH: 230€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výber materiálov - nič
+ Bedrová opora
+ Celková pevnosť
+ Dizajn

HODNOTENIE:



ROG Zephyrus G14 (GA401QM)

STARÁ ZNÁMA ŠTRNÁSTKA



Štrnásťpalcové herné notebooky sú rozhodne trendom súčasnosti, avšak na scéne je len pár vyložene atraktívnych modelov, pri ktorých sa oplatí uvažovať o prípadnej investícii. Sekcia republiky pre hráčov, ktorú poznáte pod skratkou ROG, sa v tejto súvislosti mne už neraz postarala o stretnutie s akýmsi starým dobrým kamarátom, o ktorého sa môžete bez problémov oprieť, nech už vaše srdce piští po hraní hier alebo príležitostnej kancelárskej práci. V nasledujúcom texte sa preto spoločne porozprávame o rade Zephyrus, kde dominantou nie je len poriadne odolné šasi, ale aj slušný výkon pulzujúci cez okienko tej pomyslenej strojovne a v neposlednom rade voči konkurencii priam netradičná výdrž batérie. Verím, že som vás už týmto krátkym úvodom poriadne navnadil, nebudeme to preto d'alej zdržovať a ideme si jedným prstom otvoriť veko od kompaktného laptopu ROG Zephyrus G14.

Kvalitné audio

Do redakcie mi dorazila konfigurácia GA401QM, kde dost' výrazne tepe srdce v podobe procesora AMD Ryzen 9-4900HS za asistencie NVIDIA GeForce RTX 3060, a to všetko so 16 GB operačnej pamäte. Po stránke výkonu som tak mal možnosť ochutnať z poriadne silného vývaru, ak použijem svoju obľúbenú gastronomickú terminológiu, ktorý sa nez'akne ani tých najmodernejších herných produkcií. Ešte než si však spoločne povieme, ako sa mi na tomto takmer dva kilogramy vážiacom notebooku hralo, pod'me si stručne prebehnúť jeho proporcie.

Aby som ostal verný faktom, tak klasická váha pod tlakom tela G14 zastavila svoju ručičku na čísle 1,7 kg. Dôvodom je už spomínané celokovové telo, ktoré sa tu stará o dostatočnú ochranu pred vonkajšími vplyvmi a

cez to všetko, ako sa súčasné trendy snažia podobne koncipované prenosné počítače výrazne zoštíh'ovať, ROG sa do takýchto extrémov nehrnie.

Nejde ale o nejakú prehnane objemnú rárohu, akú by ste nedokázali pohodlne prenášať len tak v ruke pokojne aj celý deň. Zariadenie o veľkosti 324 x 19,9 x 220 mm ponúka krásne celistvú hmotu zo zmesi horčíka a hliníka, ktorá myslí na čo najefektívnejšie chladenie a už uvedené ochranu počas drsnejšej manipulácie.

Pri otvorení zariadenia vás možno jemne zamrzí absencia webovej kamery, tú výrobca evidentne nechcel natlačiť do inak tenkých rámkov okolo IPS panelu s Full HD rozlíšením – v tomto prípade je, pochopiteľne, priestor na vyššiu konfiguráciu, čo už je otázka vašich preferencií a rozpočtu, v každom prípade pri štrnásťpalcových obrazovkách



by som dával prednosť snímkovaniu pred vyšším rozlíšením. Testovaný model ponúkal displej so 144 Hz.

Dve farebné verzie

Na trhu sa tento konkrétny model objavuje v dvoch farebných prevedeniach. Testovaná vzorka prišla vo verzii Moonlight White, čo je krásne biela farba s typickými ROG insígniami, aké vám asi nemusím nejako bližšie predstavovať. Komu by však biela nebola po chuti, môže siahnuť po tmavom odtieni zvanom Eclipse Grey.

Manipulácia s notebookom je otázkou používania jedného prsta a pri opise automatického zdvíhania zadnej strany laptopu, kde pochopiteľne úraduje patentovaný systém pántov, už chytám pocit tisícnásobného dejã v u – notoricky známa ASUS vec, ktorá je už roky rokúce súčasťou všetkých notebookov od uvedeného výrobcu, tu, samozrejme, nemôže absentovať. Za predpokladu, že sa pri výbere vlastnej konfigurácie tohto zariadenia rozhodnete trochu priplatiť, môžete mať na vonkajšej strane veľa tzv. AniMe Matrix panel, čo je sústava miniatúrnych LED svetielok. Vďaka internému rozhraniu je preto možné



prenášať rôzne zaujímavé obrázky a nápisy priamo na notebook z vonkajšej strany, čím by ste mohli na seba prilákať pohľad vášho okolia, zatiaľ čo stojíte v rade na pravidelné čistenie nosa pomocou tyčinky.

Poznámka autora: za tie roky, čo testujem ROG notebooky s rôznou konfiguráciou, som tento AniMe Matrix panel nemal dôvod využívať dlhšie než pár sekúnd a z dlhodobého hľadiska som to celé začal definovať ako zbytočnosť, ktorá vo finále len zvyšuje cenu produktu. Prejdime teraz ešte stručne k celkovej konektivitě. Po stranách sa nachádza

celkovo sedem fyzických vstupov – ide o vstup pre nabíjačku, HDMI 2.0, Audio vstup, duo USB 3.0 a rovnako tak dvakrát USB-C (možnosť nabíjania priamo cez cčko určite poteší). Všetko potrebné, ak nerátam LAN vstup, doplná konektivita cez Wi-Fi 6 a Bluetooth v5.1.

A čo to vlastne stojí?

Všetko je a vždy aj bude otázka peňazí, v každom prípade určite dobre viete, že pre jednotlivé zloženie čriev daného produktu existujú rôzne stupne tzv. vysávania zlatých mincí rovno z vášho účtu. Pre ROG Zephyrus G14 (GA401QM), tak ako vám ho tu opisujem, bola cena stanovená tesne pod hranicu dvoch tisíc eur. Za túto sumu dostanete vysoko výkonný prenosný herný notebook, kde som sa až sám čudoval, čo všetko to malé zariadenie rozbehne, a to nielen v zmysle grafických detailov, ale aj čo do snímkovania.

Mnou stále hojne využívaný zát'ažový test pomocou Microsoft Flight Simulator dopadol na výbornú, a to aj v sprievode stredných detailov, kde by sa ešte dalo jemne pritlačiť na pedál – áno, aj v lietadlách sú pedále. U hier staršieho formátu vám potom odporúčam sa neobmedzovať vôbec a rovno to tam súkať s maximálnymi hodnotami, určite budete rovnako prekvapení tak, ako som bol ja počas recenzovania. Skúšal som dokonca aj pripojiť našu redakčnú VR súpravu a vrátiť sa do sveta Half-Life: Alyx, čo mi bolo umožnené, ale tu už sa treba držať





trochu pri zemi a technické nároky zrazit' o pár schodíkov nižšie – hranie ako také ale bolo možné a nešlo vyložene o sekajúcu sa katastrofu. A keď už máme samotný notebook v plnej zát'aži, čo pri spustení vyššie menovanej hry prišlo automaticky, určite by bolo vhodné spomenúť aj kvalitu chladenia. ROG Zephyrus G14 sa počas krátkej chvíle dokázal zahriať na úroveň deväťdesiatich stupňov Celzia, ale ani po dvoch hodinách intenzívnej zát'aže nevykazoval známky vyššieho prehrievania. Na šasi som nenašiel žiadne konkrétne body, ktoré by v súvislosti s teplom boli na ľudský dotyk nepríjemné, čo je určite veľké plus a posun oproti minulým modelom. Na stole som totiž v poslednej dobe mal niekoľko konkurenčných strojov, ktoré by práve latku ohľadom spolaľhivého chladenia dokázali len sotva preliezť.

Bezpečnosť vďaka čítačke odtlačkov prstov

Ešte než sa s týmto textom vrhneme do poslednej a finálnej zákruty, určite vám dlhujem krátku spomienku na kvalitu klávesnice. Nízko profilové spínače s o trochu tvrdším odporom, než som sám bežne zvyknutý, tu dokážu poslúžiť obstojne aj pri kancelárskych úkonoch, ale pri dlhodobom tvorení textu sa môže prejaviť celková stiesnenosť rozloženia



jednotlivých písmen, čo už treba brať ako jemné negatívum. Rovnako tak som stále celkom rozčarovaný ohľadom kvality bodového podsvietenia u radu Zephyrus, stále totiž nedokáže pokryť stopercentnú plochu klávesov. Výsledkom je tak presvitanie tam, kde by ste to neočakávali, a efekt tmavých bodov u niektorých klávesov. Hoci som bol z klávesnice, akú všeobecne používam viac než len na bežné úkony, v tomto prípade jemne sklamaný, náladu som si mohol spraviť pri skúške batérie. ROG Zephyrus G14 vás pri socializácii na internete a jase na strednej úrovni dokáže podržať viac než trinásť hodín čistého času, čo je údaj, s akým sa máte dôvod začať právom

usmievať. Ak sa náhodou dostanete mimo možnosti priameho nabíjania, môžete si pokojne odložiť pár hodín na hranie a ešte popritom do večera prezerat' sociálne siete, to všetko bez obáv z náhleho odstrihnutia.

Obrovská výdrž batérie

ROG Zephyrus G14 obstál takmer vo všetkých bodoch môjho testu. Ak teraz dáme bokom nie práve komfortnú a dobre podsvietenú klávesnicu a absenciu webovej kamery, ide o jeden z najvyváženejších štrnásťpalcových herných notebookov na trhu, ktorý vám svojou konfiguráciou umožní hrať staršiu, ale aj súčasnú produkciu, a to všetko je aj s výraznou výdržou batérie zabalené do odolného kovového tela s pekným dizajnom.

Verdikt

Jeden z najlepších štrnásťpalcových notebookov na trhu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Cena s DPH: 2 000€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Podsvietenie klávesnice
+ Kompaktnosť	- Absencia webovej kamery
+ Výkon	
+ Batéria	
+ Chladenie	

HODNOTENIE:



MSI Immerse GH20

SPRÁVNA VOĽBA PRI OBMEDZENOM ROZPOČTE



Nie vždy dokáže headset ponúknuť dostatočné pohodlie pri hraní. Tento prípad to však, našťastie, nebude, a to dokonca aj v prípade, že pri hraní nosíte okuliare.

Spoločnosť MSI už vyše tri dekády patrí medzi stabilné firmy na trhu a pravidelne prináša hráčom tie najlepšie herné produkty. Taiwanská firma ponúka širokú škálu produktov, medzi ktoré môžeme zaradiť herné zariadenia, ale aj rôzne príslušenstvo. Portfóliu firmy nechýba ani spektrum slúchadiel a headsetov, do ktorých patrí aj model Immerse GH20.

MSI Immerse GH20 sú uzavreté slúchadlá s rozmermi 172 × 83 × 196 mm a hmotnosťou príjemných 245 gramov. Kábel je dlhý 1,5 m a je zakončený 2in1 jackom. Jedným z pekných prekvapení bola redukcia z 2in1 jacku na pôvodný a osobitný jack pre slúchadla a mikrofón, ktorá bola prítomná v balení. Na kábli sa nachádza ovládanie hlasitosti zvuku a mikrofónu, to však pôsobí veľmi lacným dojmom a pri nešetrnom zaobchádzaní by sa mohlo ľahko poškodiť. Samotná konštrukcia takisto nepôsobí veľmi kvalitne a snaha o čo najnižšiu hmotnosť si evidentne vybrala svoju daň. Na druhej strane treba povedať, že slúchadlá na hlave sedeli výborne a 2,5 cm široký plyšový náušník, ktorý je prispôbený pre hráčov s okuliarmi, naozaj plní svoj účel. Na ľavom slúchadle sa nachádza mikrofón, ktorý síce

spĺňa súčasné kvalitatívne štandardy, ale ak ho nepoužívate, tak dosť zavadzia.

Slúchadlá patria medzi lacnejšie kúsky, hlavne ak sa bavíme o týchto „zvučných“ výrobcov, medzi ktorých MSI určite patrí. Nízka cena sa tak musela niekde podpísať. Podľa nás ale najprv na tie pozitívne aspekty produktu. Ide o mimoriadne ľahké a príjemné slúchadlá, ktorých nosenie neprekáža ani po dlhých hodinách hrania. Jedným z hlavných lákadiel, ktoré firma MSI pri predstavení slúchadiel prezentovala, boli už spomínané náušníky vhodné aj pre hráčov, ktorí potrebujú okuliare. Našťastie, mohli sme to otestovať a je to naozaj tak.

Ani po niekoľkých hodinách s nasadenými okuliarmi sme nepocítili akýkoľvek diskomfort. Kvalita zvuku sa nedá hodnotiť negatívne, pretože náročný hráč si nebude vyberať slúchadlá v tejto cenovej kategórii, pričom komukoľvek, kto zháňa headset do 40 eur, takáto kvalita bohato postačí.

Medzi negatíva patrí na pohľad a dotyk veľmi lacná konštrukcia a umiestnenie mikrofónu. Každý, kto siahne po týchto slúchadlách, si na nich bude musieť dávať poriadny pozor, keďže použité plasty vyzerajú naozaj krehko. Autori sa snažili dosiahnuť čo najnižšiu možnú hmotnosť a odniesla si to práve kvalita konštrukcie. Navyše, hoci pevne veríme, že sme mali len smolu a dostali

sme chybný kus, tak mechanizmus na prispôbenie veľkosti slúchadiel na pravej strane bol poškodený a často skĺzol na svoju maximálnu možnú dĺžku. Druhým negatívom je umiestnenie mikrofónu. Ak hráte výlučne online hry v partii, tak vám to prekážať určite nebude. Problém nastáva, keď nie je mikrofón potrebný – nedá sa totiž dostatočne efektívne skryť a pri hraní tak dosť prekáža.

Verdikt

Slúchadlá MSI Immerse GH20 ponúkajú primeranú kvalitu za primeranú cenu. Nízka hmotnosť a príjemné materiály poskytujú pohodlie na vysokej úrovni aj počas dlhých hodín strávených pri hraní. Naopak, menej kvalitná konštrukcia a zlé umiestnenie mikrofónu môžu nejdnému, hlavne výbušnejšiemu hráčovi prekážať.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožička:	Cena s DPH:
MSI	35€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nízka hmotnosť	- nekvalitná konštrukcia
+ prispôbenie hráčom s okuliarmi	- umiestnenie mikrofónu
+ pohodlie pri používaní	

HODNOTENIE:



Genesis Holm 510 RGB

ŽIADNA CHUDOBA, BA NAOPAK



V tomto čísle nášho a vášho obl'úbeného magazínu vám prinášame sondu do aktuálnej ponuky herného nábytku od spoločnosti Genesis. Po ich obmene pohodlných kresiel série Nitro prichádza na rad aj produkt priamo súvisiaci s identickou túžbou po praktickosti spojenej s vizuálne očarujúcim dizajnom. Rad Holm, na rozdiel od stoličiek, nezažíva síce až také časté formy redizajnu, ale ak už príde zo strany výrobcu k nejakej zmene, tá je automaticky viac než len kozmetická. Je to len niekol'ko rokov, čo som sám mohol testovať produkt Holm 300 RGB a už toho času, aj po boku kolegov, s ktorými sme mu dávali takpovediac poriadne zabrat', som bol z výsledku viac ako nadšený. Spomínam si, že v pomere cena a výkon by ste v tej dobe na scéne nenašli pre trojstovku žiadnu adekvátnu konkurenciu. Aj z tohto dôvodu som ponuku na test priameho nasledovníka, ktorý sa rozmermi tentokrát snaží ukrojiť zase o kus viac z vášho osobného priestoru, prijal s veľkým očakávaním. A už hneď v úvode tejto spleti písmeniek vám môžem prezradiť, že na nejaké sklamanie nakoniec neprišlo.

Kov a drevo

Pol'skú spoločnosť Genesis môžeme právom vnímať ako továreň na lacnejšie hardvérové periférie, ktorá gro marketingu cieľi na študentov a zárobkovo menej schopných konzumentov. Takúto charakteristiku však netreba považovať za nejako urážlivú ani pre jednu ani pre druhú stranu, keďže výsledná kvalita drvivej väčšiny všetkých tých klávesníc, myši a slúchadiel prekonáva akékoľvek požiadavky, a to aj zo strany náročnejších hráčov. Ja sám som počas recenzovania niektorých výrobkov nesúcich ich logo nakoniec žasol, čo všetko sa dá ponúknuť v takej minimálnej cenovej relácii a ešte si na tom aj odložiť do vlastnej kasy. V prípade segmentu herných stolov, na aké sa kladie niekol'ko dost' dôležitých kritérií, sa Genesis, samozrejme, nesnaží ušetriť na úkor použitých materiálov, čo sa vo väčšej miere prejavilo aj na finálnej cenovke Holm 500 RGB. Ide preto o produkt v hodnote tristo eur, ktorý však po stránke dizajnu a zoči-voči svojmu predchodcovi prešiel niekol'kými zásadnými zmenami. Tou prvou je tvar

samotných nôh, ktoré tentokrát pripomínajú posledné písmeno v našej abecede. Nosné časti, ak dáme na stranu hlavnú dosku, sú kompletne vyrobené z mohutného kovu a natreté hrubou vrstvou čiernej a voči škrabancom odolnej farby. Ak by som mal pri tejto konštrukcii percentuálne vyjadriť podiel plastu, išlo by o sotva desatinné číslo, keďže jediná prítomnosť iného než kovového materiálu (doska je drevená s nálepkou imitujúcou karbón) spočíva vo variabilných gumových kolieskach zakrútených do dvoch hlavných nôh.

Je časť vyložiť karty na stôl

Päťstovka disponuje RGB osvetlením umiestneným na spodnej hrane dosky smerom od vášho tela, ktoré môžete jednoducho regulovať pomocou pribaleného ovládača (je tu niekol'ko diskotekových režimov, za ktoré by každý rumunský majiteľ kolotočov dal kus svojej zadnej stoličky z mačacieho zlata). Prečo to spomínam? Samotné RGB síce môže krásne dotvoriť atmosféru herného kútika, aj toho vášho, ak si na svetelnú



estetiku potrpíte, ale z praktického hľadiska je to to najposlednejšie, čo by vás pri výbere herného nábytku malo trápiť. Mám tu aj jeden menší flashback v súvislosti s modelom Holm 300, ktorý rovnako disponoval identickým systémom osvetlenia, avšak len v iných rozmeroch. V redakcii sme mali stôl umiestnený viac než dva roky, a to s priamym pripojením do desktopu a po čase sa stalo bežnou praxou, že svetlá sa sami zapínali bez toho, aby ich o to niekto požiadal alebo svojvoľne menili štýl blikania – z prskaviek išli na vlny a cez efekt pulzovania sa vracali späť k stroboskopickému vyvolávaniu satana. Preto ak prípadne budete uvažovať o kúpe herného stola značky Genesis a nemáte potrebu si hádzať farebné žabky o stenu, prírodný USB kábel radšej ani nikam nezasúvajte.

Výborná stabilita

Skladanie spadá skôr do kategórie nenáročných, aj keď váha hlavnej dosky v rozmeroch 160 x 75 centimetrov môže slabšie svaly jemne šokovať. Všetko je úhladne zabalené a to najcitlivejšie, karbónová nálepka na drevenej doske, disponuje ochranou rohov tak, aby ste si produkt nepoškodili už počas montovania. V balení nájdete presný počet šraubov, ako aj imbusový kľúč, vďaka čomu ste si schopní už do pol hodinky od rozbalenia spokojne opierať ruky nad hotovou prácou. Opäť tu budem jemne porovnávať Holm 300 a Holm 500, keďže predchádzajúca verzia, ako som písal v úvode, potešila všetkých, čo si za ňu aspoň krátko sadli. Herné stoly, to nie je len doska a nejaké tie nohy. U hier je nutné mať možnosť interakcie s iným hardvérom, čo je pochopiteľne aj tento prípad.

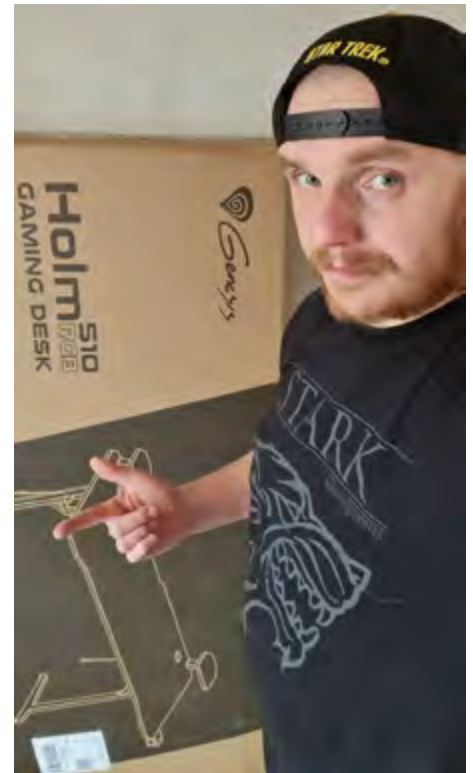
A kam si mám dať ovládač?

Po stranách sa našiel priestor na odkladanie headsetu, ako aj vášho obľúbeného nápoja (štvorcová fliaška whisky sa tam opäť

nezmestí a na rozdiel od trojstovky je cup holder o dosť nižší) a čo je zaujímavé, tak po novom máte možnosť vybrať si z dvoch miest, kam hák na slúchadlá a držiak na nápoje umiestniť – buď priamo na hranu stola, alebo z jeho boku. Absenciu držiaka na gamepad som vnímal trochu rozpačito a keďže som bol na tento doplnok zvyknutý, jednoducho som ho odmontoval zo starého stola a pripojil na nový. Tu vás, ak by ste chceli spraviť to isté, musím ale varovať, keďže vzdialenosť medzi úchytmi je o niečo menšia, a tak som samotný držiak mohol pripojiť len pomocou jednej skrutky. V čase, keď Genesis promoval práve tento stôl, sa v ich portfóliu objavili špeciálne herné reproduktory, ktoré sa na všetkých PR fotografiách priamo spájajú s Holm 500 RGB. Dizajnéri im vymysleli dve menšie plochy na kovových ramenách, ktoré sa pomocou kompaktného úchytu môžu premiestňovať ľubovoľne po celom obvode hrany stola. Kto by nechcel tieto zvýšené malé stolíky používať na reproduktory, môže si tam logicky položiť čokoľvek, čo mu len napadne (ja som ich pasoval za nosník next-gen konzol). Sú to však zároveň pristávacie plochy pre miniatúrne vrtulníky, ktoré v zmysle úchytu považujem za najväčšie negatívum celého produktu. Pripevňujú sa na základe priameho šraubovania kovu do spodnej strany drevenej dosky, čím sa jej povrch poškodzuje, a to dosť fatálne. Pritom by stačilo do nosníka implementovať kovovú vložku, aká by tlak šraubou rozložila po väčšej ploche. Skrutkujte preto s citom, inak si svoj nový stôl zmrzačíte ešte skôr, než vám ho niekto ocení srdiečkom na Instagrame.

Poriadok je základ

Tesne za svetelnou lištou a pod malým výrezom pre tiahnutie kabeláže sa nachádza odkladací priestor pre predĺžovací kábel. Práve tam je možné si naťahať všetku prebytočnú kabeláž a upratať si pod nohami nepríjemné čierne slíže, ktoré za žiadnych okolností nepôsobia nijako



moderne. Priamo na dostatočne veľkej doske s krásnym karbónovým efektom sa nachádza, tak ako u trojstovky, USB HUB 3.0 s tromi vstupmi a plocha pre bezdrôtové nabíjanie. Osobne som na tento herný výrobok takpovediac naložil dva veľké monitory, dve klávesnice a hromadu príslušenstva – napriek tomu všetkému ale ostalo po bokoch ešte dosť priestoru na čokoľvek, čo vám len napadne. Na základe dlhodobých skúseností s minulým modelom si dovoľím tvrdiť, že po kúpe Holm 500 RGB si domov dotiahnete viac než len solídneho pomocníka na každodenné využitie, ktorý svojím spracovaním prekoná akékoľvek vaše potreby. Jediné, čo mu musím trochu vyhodit' na oči je nie práve dobre vyriešený systém úchytu plôch pre reproduktory, čo je však možné regulovať vlastnou modifikáciou.

Verdikt

Dostatočne vysoký, veľký a viac než len praktický herný stôl.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis Cena s DPH: 300€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + použité materiály
- + doplnky
- + pevnosť
- držiaky na reproduktory
- absencia držiaku na gamepad

HODNOTENIE:



Lenovo Yoga ANC Headphones

PERFEKTNÉ BLUETOOTH SLÚCHADLÁ



Spoločnosť Lenovo je veľkým hráčom v oblasti elektroniky. Medzi hlavnú oblasť jej záujmu patrí najmä výroba počítačov, monitorov, notebookov, rôznych periférií a iných zaujímavých vecí, ktoré stoja za povšimnutie. Nedávno z jej dielne vyšli aj bezdrôtové slúchadlá, ktorým sa v tejto recenzii pozrieme na zúbok. Reč je o Yoga ANC, ktoré sa pýšia technológiou aktívneho potlačenia okolitého hluku, dizajnom, kvalitou zvuku a v neposlednom rade aj komfortom. O spoločnosti je známe, že jej produkty bývajú naozaj veľmi kvalitné, pričom nezáleží na tom, akú cenovku si zvolíte – či už nižšiu, alebo sa zameriate na prémiové modely. Pod' me sa teda pozrieť, či je tento výrobok výnimkou, alebo potvrdzuje, čo sa o spoločnosti tvrdí.

Balenie

V momente, ako sa mi do rúk dostala krabica, sa mi zapáčil jej jednoduchý a zároveň nevidaný zovňajšok, ktorý na sebe mal jednoduchú siluetu produktu, jeho názov a meno spoločnosti.

Zaujímavé však bolo hlavne vnútro. Po jeho otvorení som bol príjemne prekvapený pevným prenosným obalom, ktorý je k zariadeniu dodávaný.

Ten ma zaujal najmä svojím jednoduchým a elegantným dizajnom, ktorý v kombinácii s jemnou krémovou farbou pôsobil naozaj prémiovo. V jeho vnútri som našiel nejaké papiere, nabíjací USB-C kábel a samotné slúchadlá.

Vyhotovenie a dizajn

Musím uznať, že Lenovo si pri výrobe týchto slúchadiel dalo naozaj veľmi záležať. Potvrdzuje to napríklad kvalita kože, ktorá pokrýva náušníky a strednú časť medzi nimi. Tá je zároveň aj s náušníkmi veľmi mäkká a pohodlná aj po dlhšom počúvaní. Tým, ako sú slúchadlá mäkké a prispôsobivé, dochádza k veľmi dobrej izolácii okolitého hluku, tam však taktiež nájdeme jediné drobné mínus. Tepló, aké budete cítiť na ušiach, nemusí sadnúť každému, pričom po dlhšom používaní sa môžu uši mierne potiť, čo vie byť nepríjemné.

Čo sa týka dizajnu, ide podľa mňa o veľmi podarený kúsok. Je navrhnutý tak, aby vyzeral elegantne a prémiovo a tak



aj pôsobí. Taktiež oceňujem praktické umiestnenie ovládacích tlačidiel na náušníkoch, vďaka čomu sa vám všetko bude ovládať jednoducho a príjemne. No a keď už hovoríme o praktickosti, rád by som dodal aj to, že slúchadlá sú skladateľné a kĺby pri náušníkoch sú spravené tak, aby bolo všetko plynulé a jemné. Slušná aj je aj hmotnosť produktu, ktorá sa zmestila pod 220 gramov.

Používanie

Moje skúsenosti z používania by som zhodnotil ako veľmi dobré. Kvalitou bol zvuk perfektný a nemám mu čo vytknúť. Po vypočutí skladieb z rôznych žánrov

som zistil, že produkt má naozaj takmer dokonalý pomer výšok, stredov a basov. Takmer dokonalý tvrdím preto, lebo by som uvítal mierne silnejšie basy, nejde však o nič zásadné a zvuk je naozaj veľmi dobrý. Dôležitým parametrom je aj čistota zvuku, ktorá ma taktiež príjemne prekvapila.

Hlavným t'ahákom týchto slúchadiel ale je technológia ANC, ktorú si môžete nastaviť na dve úrovne – silnejšiu a slabšiu. Po jej vyskúšaní som nezaznamenal veľmi výraznú zmenu, skôr by som povedal, že okolitý hluk viac tlmia samotné náušníky. Funkciu môžete rovnakým tlačidlom aj vypnúť, čo vám odporúčam v prípade, že sa nenachádzate v hlučnom prostredí, pretože

tento režim dosť znižuje výdrž batérie. Keď už hovoríme o batérii, tak Lenovo sl'ubuje 14 hodín výdrže pri vypnutom ANC, pričom ak ho máte na najsilnejšej úrovni, nerátajte s výdržou viac než 6-7 hodín. Slúchadlá dokážete nabiť približne do 3 hodín. To všetko nie je žiadny zázrak, vzhľadom na cenu som totiž očakával o dosť vyššiu výdrž. Spomenúť by som mal aj možnosť pripojenia dvoch zariadení naraz pomocou Bluetooth 5.0 a za zmienku tiež stojí vysoko kvalitný mikrofón s redukciou šumu, ktorý príjemne prekvapí pri hovoroch. Ten je zložený až zo šiestich interných mikrofónov, z ktorých štyri sú určené na ENC, teda potlačenie okolitého hluku a redukcii šumu.

Záverečné hodnotenie

Yoga ANC Headphones by som zhodnotil ako výborné slúchadlá, ktoré sa veľmi zapáčia tým, ktorí chcú skvelý zvuk, komfort a prémiový dizajn. Za cenu približne 150 eur si môžete dopriať slúchadlá vhodné k smartfónu aj k počítaču, ktoré svojimi vlastnosťami môžeme v tejto cenovej kategórii zaradiť k nadpriemerným. Som si istý, že ich kúpu neol'utujete.

Matúš Kuril'ak



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Cena s DPH: 150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita zvuku
+ dizajn
+ spracovanie
- nižšia výdrž batérie

HODNOTENIE:



AORUS Gen4 7000s SSD 2TB

POKROK NEZASTAVÍŠ. A TOTO SSD UŽ DUPLÓM NIE



Je šialené, ako rýchlo napredujú technológie. Ešte pred pár rokmi si museli aj tí najväčší nadšenci vystačiť s archaickými HDD, ktorých rýchlosti nikdy nedokázali naplniť ani staré SATA rozhrania. Príchod bežných SSD predstavoval revolúciu, ktorá sa odrazila nielen na rýchlejšom načítaní hier, ale celkovo zrýchlila aj bežnú prácu s počítačmi. Nie nadarmo sa hovorí, že najlepším vylepšením pre starší počítač či notebook je nové SSD-čko. Teraz sa však už stále viac rozširuje nový štandard PCIe 4.0, ktorý znamená naozaj obrovskú priepustnosť dát, a s ním aj nová generácia SSD diskov. Medzi ne definitívne patrí aj úplná novinka AORUS Gen4 7000s SSD 2TB, kúsok, ktorý nielenže konkuruje tým najrýchlejším z minulej generácie, ale zvládne ich hravo porážať aj vtedy, keď sa spoja do RAIDu.

Nový SSD disk značky Aorus sa objavil v obchodoch len nedávno a my sme dostali možnosť pozrieť sa zblízka nielen na parametre, ale aj si vyskúšať, ako sa s ním žije každodenne. Samozrejme, na jeho otestovanie je potrebný ten správny hardvér, preto sa v testovacom počítači zišli matičná

doska Aorus X570 Master a procesor Ryzen 7 3700X. Prečo vlastne treba premýšľať nad správnym hardvérom? Nový štandard PCIe 4.0, ktorý oproti predošlej generácii prináša rad vylepšení, totiž na starších matičných doskách a so staršími procesormi jednoducho nefunguje, takže si na to treba dať pozor a najnovšiu generáciu diskov si kupovať len ku kompatibilnému hardvéru.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

AORUS Gen4 7000s SSD dorazil v – aspoň rozmermi – nenápadnej krabičke, ktorá je vyzdobená iba strieborným písmom a logom AORUS na vrchnej strane a bližšími informáciami na spodku obalu. Tieto informácie spomínajú najmä podporu PCIe 4.0 x4 a rýchlosti čítania až do 7000(! !)





a zápisu do 6850 MB/s. Vďaka faktu, že ide o menší disk, sa vyhol takmer všade prítomnému podsvieteniu, no samotný dizajn pasívneho chladiča je dostatočne zaujímavý aj bez dodatočných svetielok. Vnútri krabičky je disk naozaj bezpečne uložený v odolnej pene, vďaka čomu by som sa krabičku nebál ani hodiť o stenu (hoci som túto skutočnosť pre istotu radšej netestoval, je to príjemné vedieť pre prípadnú prepravu kuriérskou službou). A jeho bezpečné uloženie je naozaj dôležité, keďže s vyšším výkonom prichádza aj vyšší výdaj tepla, takže pasívny chladič nie je iba na ukážku a pri horšom uložení by sa mohol potenciálne poškodiť. Spojenie čiernej a striebornej farby mu naozaj pristane a vďaka svojej nenápadnosti by mal pasovať do väčšiny počítačov bez toho, aby sa bil s ich farebnou schémou.



Softvér

Tak ako aj pri predošlých Aorus/Gigabyte SSD diskoch, aj pri AORUS Gen4 7000s SSD si môžu majitelia stiahnuť šikovnú aplikáciu SSD Tool Box, vďaka ktorej je možné pozrieť si všetky dôležité parametre a informácie o disku, ako sú teplota, využitie či zostávajúca životnosť.

Prípadne ho viete skontrolovať cez S.M.A.R.T. (Self-Monitoring, Analysis and Reporting Technology), čo je monitorovací systém schopný odhaliť potenciálne problémy alebo chyby na diskoch.

SSD Tool Box však nie je na bežné fungovanie nevyhnutný, takže je len na vás, či si ho na svoj počítač nainštalujete.

Komponenty a avizované parametre

AORUS Gen4 7000s SSD disky sú momentálne dostupné v kapacitách 1TB a 2TB. Obe verzie ponúkajú pamäťové moduly s architektúrou 3D TLC NAND FLASH a životnosť až 700, respektíve 1400 TBW. Použitie TLC (Triple Level Cell) musím definitívne pochváliť, keďže stále viac spoločností ponúka disky s QLC architektúrou, ktorá neponúka takú životnosť a ani rýchlosť, hoci takéto disky bývajú o čosi lacnejšie. Po stránke rýchlostí si ubuže AORUS pri 2 TB modeli už avizované čísla až 7000 MB/s pri čítaní a 6850 MB/s pri zapisovaní. Pri 1TB modeli mierne klesne rýchlosť zápisu na hodnotu 5500 MB/s, no tým, že sme mali možnosť otestovať iba 2TB verziu, nemôžeme avizované čísla pri 1TB potvrdiť, ani vyvrátiť.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované 10-krát a výsledok je ich priemer.

Zhrnutie

AORUS Gen4 7000s SSD je šialenosť. Šialenosť, ktorú potrebujem vo svojom živote. A to napriek faktu, že rozdiel pri bežnom používaní tohto disku a jedného z najrýchlejších diskov PCIe Gen 3.0 generácie nie je až taký priepastný ako pri prechode z HDD aj na bežné SATA SSD. Ako sa však hovorí, čas sú peniaze.

A každých pár sekúnd ušetrených pri otvorení programov či pár minút pri kopírovaní súborov je viac času, ktorý môže človek minúť na niečo iné. S cenou okolo 400 eur však nejde o žiadny malý nákup a treba si ho naozaj premyslieť. Kto však nemá našetrené, nemusí zúfať. Predsa len, boli tu doby, keď aj bežné 500 GB SATA SSD stáli tak veľa.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte Cena s DPH: 400€

PLUSY A MÍNUSY:

+ masívny chladič
+ šikovný softvér
+ moderný dizajn

- vyššia cena
- zvláštna farba chladiča

HODNOTENIE:



Genesis Helium 300BT

NA GITAROVÉ RIFY A ROCKOVÉ CHRAPLÁKY TO FAKT NIE JE



V živote mladého človeka nastane nespočet dôležitých chvíľ. Chvíľ, ktoré sú zásadné, ktoré ho formujú a ktoré častokrát navždy ovplyvnia jeho ďalšie smerovanie či budúcnosť. Výber nových reproduktorov k takýmto chvíľam, samozrejme, nepatrí, ale to neznamená, že by ste mu nemali venovať náležitú pozornosť a nakoniec si nevybrať to najlepšie, čo môžete.

Zároveň si nebudeme klamať, chvíľ a výberu nových reproduktorov k počítaču u mladých ľudí nastáva veľmi často vtedy, keď môžu iba snívaj o tom, že by mali peniaze.

Resp. mali peniaze na niečo skutočne high end (či v tomto prípade skôr HiFi). Nuž a vtedy nastáva ten krásny proces

hľadania kompromisu v pomere cena/výkon. A práve to je moment, keď sa konečne po rozvláčnom úvode dostávam k tomu, aby som vám povedal, že Genesis Helium 300BT je 2.0 sústava reproduktorov, ktoré by ste pri svojej ceste internetovými fórami mohli zväžiť. Podme sa pozrieť na moje príhody a skúsenosti s nimi.

Obal a jeho obsah

Vždy ma zaujímalo, prečo máme v recenzii kategóriu obal. Pre obalových fetišistov však uvediem, že krabica má tvar hranolu, je čierno-červeno-biela a má zaujímavé riešené otváranie. Ak nezabudnem, nájdete ho vo fotkách.

Obsah krabice je o dosť zaujímavejší, i keď skromný. Dva reproduktory, dve

igelitové vrecká s káblami a tona výplne. Eto vsjo. Zaujme, že reproduktory sú dosť veľké a aj pomerne ťažké.

Dizajn a rgb podsvietenie

Asi by bolo príliš naivné čakať od výrobcov reproduktorov, že do dizajnu audio sústavy za 65€ budú sypať toľko peňazí ako slovenskí oligarchovia do sudcovského zboru. Ale, keďže je najväčším ťahákom reproduktorov to, že majú ár-dží-bí podsvietenie, asi predsa len výrobca chce, aby sa na ne niekto sem-tam aj pozrel.

Genesis Helium 300BT sa snažia klamať telom. Tvária sa ako repráky o niekoľko desiatok eur drahšie. Okrem podsvietenia je to vidieť napríklad na tom, že chcú imitovať kevlarový povrch reproduktorov. V



skutočnosti sú reproduktory, samozrejme, vpredu plastové a skrinka je drevená, i keď má to drevo asi 3 mm a je to skôr niečo ako preglejka a „kevlar“ je na tom nalepený. Napriek tomu oceňujem, že to nie je komplet plast. Dokonca napíšem, že mne sa rebráky páčili a dokonale sa

hodia na moju poličku z IKEA, ktorá je tiež z „dreva“. Čo ma však dokonale sra... hnevalo je umiestnenie ovládacích a pripájacích prvkov na pravú stranu ľavého rebráku. Potom to totiž vyzerá tak, že vám kábel na jednej strane trčí z boku rebráku, ale na druhom už je normálne

privedený do zadnej časti. Prial by som tomu chytrákovi čo toto vymyslel skrývať ten kábel tak, aby ho nebolo vidieť.

Navyššie celé „ovládacie centrum“, rozumej konektory, posuvníky a prepínače, vyzerá naozaj veľmi lacno, ba priam nevábne.

Pod'me ale na to najdôležitejšie, na to, čo zrejme bude tieto repro predávať. LED podsvietenie je hitom dnešných dní, a ak doma nemáte LED pásikom olepenú hranu stola, postele, skrine, kuchynskej linky a záchodovej dosky ste totálny mimoň, ktorý na to určite nemá alebo ostal žiť niekde na zlome druhohôr a tret'ohôr, pretože ružová WC misa – to proste chceš!

Genesis Helium 300BT preto, samozrejme, podsvietenie majú a sú určené ľuďom, ktorí sú trendy, žijú tu a teraz a Covid im nezničil podnikanie, život a dýchaciu sústavu. Helium 300BT majú LED-ky na prednej strane a ak skutočne máte radi žiaru LED svietidiel, budete nadšení. Ak máte do 13 rokov budete nadšení kontinuálne, ak do 18 rokov tak budete nadšení hádam aj mesiac, my starší cca do prvého epileptického záchvatu. Moja 4 roky stará budúcnosť národa vydržala do mámivých LED očí pozerat' bez pohybu aj hodinu v kuse ako kobra na píšťalu. Skúšal som ju pritom preprogramovať na malý výkonný upratovací stroj, ale nevyšlo to.

Ľuďom, ktorí sú oveľa šikovnejší ako ja, je umožnené tieto reproduktory pripojiť so základnou doskou svojho počítača. Výrobca u seba na stránke dokonca tvrdí, že ide o prvé takéto repro. Odmenou za to je, že



okrem pár univerzálnych profilov svietenia dostanete aj nastavbu v podobe napríklad toho, že vám repro blikajú a svietia do tónov hudby, prípadne iného zvuku, ktorý práve reproduktory vydávajú. Toto by som určite ocenil napríklad pri Fíha Tralala či Mirovi Jarošovi. Žiaľ, v mojich podmienkach sa prepojenie so základnou doskou nedalo otestovať a tak si len youtubovými videami podkutý predstavujem, že je to vlastne fajn záležitosť na vytvorenie kvalitnej atmosféry.

Ako už som ale napísal, aj bez toho je to zábava. Svietiacich profilov je dosť, takže okrem dúhových svetelných efektov si, samozrejme, môžete svietiť aj jednou obľúbenou farbou a synchronizovať sa tak napríklad so spomínanou podsvietenou záchodovou doskou. Akurát vtedy nesmú byť rebráky prepojené s matičnou doskou a musia byť v režime EXO.

Reproduktory sú kompatibilné s Polychrome RGB, Mystic Light Sync, RGB Fusion aj AuraSync. Ak niečo z toho využívate, želim vám príjemne strávený čas nastavovaním dokonalého odtieňa tyrkysovozelenej.

Zvuk

Uff, zas som sa rozpísal... Pod'me teda rýchlo na to, čo je pri reproduktoroch snád' ešte aj v tomto tisícročí skutočne najdôležitejšie. Na reprodukciu zvukov. Ak ste audiofili a na audio si potrpíte, nechápem, prečo čítate recenziu na repro za 65€. Okamžite vypadnite a kúpte si niečo od Bang&Olufsen, aby ste potom mohli verbálne onanovať

na Facebooku a príslušných fórach, že na to máte a Imagine Dragons na tom znejú úplne jak na koncoši vo Viedni.

Pre nás, zvyšných 98,17 % úplne obyčajných socie... ehm, konzumentov hudby ponúkajú Genesis Helium 300 BT pomerne slušnú kvalitu. Prosím, berte to v kontexte toho, že sú to repro za plusmínus 60€, primárne sú určené k PC a výkon je 24 W. Dokopy. Ešte zašuchocer papierom a doplním, že frekvenčný rozsah výrobca uvádza od 100 do 20 000 Hz.

Pri hráčskom používaní nemám veľmi čo vytknúť. Zvuk je podaný verne a aj pri vyššej hlasitosti dostatočne neskeslene. Poteší, že reproduktory nezlyhávajú ani pri hovorenom slove, takže počúvanie podcastov nebude utrpenie. Chcem však naozaj zdôrazniť, že hodnotenie vzťahujem na danú kategóriu a cenu. Reproduktory sa nevyrovnajú ani mierne nadpriemernej 2.1 sústave.

Subwoofer tu jednoducho chýba viac ako Matovičovi sebareflexia. Ak chcete cez repro počúvať aj hudbu, odporučil by som ich skôr tým, ktorí majú radi elektronickú muziku. Na gitarové rify a rockové chrapláky to fakt nie je.

Basy si v určitom rozsahu môžete nastaviť priamo na reproduktoroch. Výrobca uvádza použitie systému Bass Reflex, čo je typ puzdra reproduktora so vstavaným prieduchom, ktorý poskytuje extrémne silné a dokonale reprodukovateľné basy – to som odpísal z letáku. Podľa mňa sa radšej pohrajte s ekvalizérom, dosiahnete lepšie výsledky. Výšky sú



podľa môjho názoru dostatočne čistě, Joža Ráža to zvládne, Stevena Tylera ako kedy, ACDC by som neskušal.

Pokiaľ patríte medzi bystrejších čitateľov a ja nepochybujem o tom, že nás čítajú iba takí, asi ste sa dovŕpili, že písmená BT v názve reproduktorov znamenajú Bluetooth. A tak, hoci samozrejme, rebráky pripojíte aj pomocou kábla (k sebe iba pomocou neho), umožňujú aj konektivitu a ovládanie cez bluetooth.

Bez problémov ich tak spárujete s vaším telefónom, prípadne tabletom, či iným bluetooth zariadením a môžete ním streamovať hudbu. Ocenil som, že je implementovaná už 5.0 verzia Bluetooth, čo doteraz nie je úplným štandardom, a už vôbec nie pri tejto cenovke. Na rozdiel od iných tak nebol problém ani s dosahom v byte a hudba mi nesekala, ani keď bol telefón od reproduktorov ďalej.

Zhrnutie

Aby som to nakoniec nejakto zhrnul. Genesis Helium 300BT sú fajn rebráky za, podľa mňa, rozumnú cenu. Pokiaľ pre vás napríklad dostatočnú kvalitu na počúvanie hudby predstavujú prenosné bluetooth reproduktory, myslím si, že vás nesklamú. Ak však máte hudbu naozaj radi a hru si nevychutnáte inak ako s dokonalým zvukom, radšej pošetríte euríčka a investujte do vyššej triedy reproduktorov, prípadne do slúchadiel.

Braňo Hujo



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	56€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Na danú cenovku dobrý zvuk	- Otravný ovládací panel
+ Subjektívne príjemný dizajn	- Kvalita spracovania je priemerná

HODNOTENIE:



Aorus Z590 Pro AX

SKVELÁ DOSKA URČENÁ PRE...?



Minulý rok som sa pozastavoval nad tým, že procesory Intel 10tej generácie nie sú žiadnou veľkou revolúciou, avšak nedá sa im uprieť to, že stále ponúkajú ten najlepší výkon v hrách. Časy sa však menia a Intel takpovediac už nie je na koni. Veľká časť nadšencov jednoducho musela uznať, že presedlanie na Ryzen kúsky im prinesie viac FPS, ako keby ostali na procesoroch od modrého tímu. Šťastím zástancovia Intelu definitívne nežiarili ani pri ohlásení poslednej, 11tej, generácie desktopových procesorov, ktoré sa ešte stále snažia vydupať nejaké zlepšenie výkonu z už archaickej 14nm architektúry. A to aj na úkor počtu jadier, ktoré boli pri najvyšších modeloch procesorov odobrané. Svet IT však nespí a stále prináša novú funkcionálnu a tak ku novým Intel procesorom prišli aj nové

matičné dosky z chipsetom Z590. Jeden z top modelov, s označením Aorus Z590 Pro AX, sa zastavil aj u nás v redakcii.

Na úvod musím napísať, že napriek mojej neustálej kritike Intelu dúfam nebudem považovaný za AMD fanboy-a. Som si dobre vedomý, že aj pri AMD ide len o firmu, pre ktorú je zárobok stále na prvom mieste, čo dokázali zvýšením cien pri Ryzen 5xxx procesoroch. A hoci v súkromnom počítači už pár rokov fungujem na AMD platforme, som si nedávno kúpil aj Intel procesor.

Hoci išlo len o model i3-10100F, neodolal som konečne cenovo dostupnému Intel kúsku ponúkajúcejmu 4C/8T konfiguráciu. Teraz ale už späť ku Intelu 11tej generácie, chipsetu Z590 a hlavnej hviezde tohoto textu, doske Aorus Z590 Pro AX.

Obal a jeho obsah

Krabica s doskou Aorus Z590 Pro AX perfektne zapadá do dizajnového jazyka, na ktorý sme si pri Aorus produktoch, a najmä matičných doskách, mohli zvyknúť. Veľký orol plus kombinácia čierneho obalu a strieborno-oranžovo-fialových detailov vyzerá stále dobre.

Aj pri doske Aorus Z590 Pro AX takmer okamžite napovedá o jej potenciálne kvalitnom prevedení váha samotnej krabice. Oproti lacným doskám, ktoré často pozostávajú len z tenšieho PCB, malých pasívnych chladičov na komponentoch napájania a celkovo menšieho počtu komponentov, sú high-end dosky úctyhodne ťažké. Ďalší indikátor ceny/kvality dosky je príslušenstvo, ktoré je s



ňou dodávané. Lacné dosky? To je väčšinou zopár brožúrok, pár SATA káblov, možno skrutky pre M.2 SSD a sem tam nálepka s logom spoločnosti. Na tomto nie je nič zlé, predsa len, keď je rozpočet limitovaný, načo budem priplácať za veci, ktoré nevyužijem.

Aorus Z590 Pro AX v balení ponúka nielen všetko tradičné, teda štvoricu SATA káblov, pár brožúrok a nálepku, ale poteší dvojica tepelných snímačov, G-Connector na zjednodušenie pripojenia konektorov na skrinke, predlžovací RGB káblík a ako už aj meno dosky (AX) napovedá, aj WiFi/BT anténa.

Prvé dojmy a spracovanie

Aorus Z590 Pro AX sa po stránke výzoru naozaj podarila. Kombinácia šedej, striebornej a čiernej na čisto čiernom PCB doske naozaj pristane. Poteší tiež funkčné rebrovanie na chladičoch VRM a komponentoch napájania, avšak ako som si všimol už pri jednej Aorus doske dávnejšie, aj pri Aorus Z590 Pro AX mierne kazí výsledný dojem krikl'avo oranžová tepelná podložka, ktorá mierne vytŕča vo vrchnej časti dosky. Avšak nie je viditeľná až tak jednoducho a pri osadení vzdušného chladiča sa šanca na jej spozorovanie znižuje v praxi na nulu. Iba to stále mierne zamrzí, že pri takom kvalitnom prevedení dosky a dôraze na dizajn nesiahli v továrni po šedých,

alebo čiernych podložkách. Na záver, RGB podsvietenie pri high-end doskách v posledných rokoch išlo mierne do útlmu a tak sa na Z590 Pro AX nachádza len na ľavej strane, na kryte zadného panelu a tam, kde sa nachádza zvukový kodek.

V čom sa chipset Z590 líši od predchodcu

Rozdielov oproti predošlej generácii Intel matičných dosiek nie je priveľa, avšak nie sú natoľko neďôležité, aby som ich nespomenul. Prvým veľkým plusom Z590 chipsetu je natívna podpora PCIe

Gen 4.0, čo znamená až 20 liniek z procesorov 11tej generácie do PCIe x16 slotu a do kompatibilných M.2 slotov. Z590 dosky by tiež mali podporovať pripojenie 3.2 Gen 2x2 (Type-C, 20 GB/s) pre až 3 porty, čo bolo pri Z490 nereálne. Na záver, nové Z590 dosky by mali častejšie ponúkať Thunderbolt 4 a taktiež WiFi 6E schopný lepších prenosových rýchlostí cez 6 GHz pásmo.

Rozvrhnutie dosky a konektory

Aorus Z590 Pro AX ponúka naozaj bohaté možnosti pripojenia. Na zadnom





paneli sa nachádza až 13 USB portov (4x USB 2.0, 4x USB 3.2 Gen1, 4x USB 3.2 Gen 2 Typ A a jeden USB 3.2 Gen 2 Typ C), výstupy pre antény WiFi 6 (AX), audio konektory a SPDIF, HDMI port a na záver ethernet port s rýchlosťou 2.5G.

Tu mierne zamrzí, že na lacnejších doskách je už často vidieť dvojicu LAN portov, respektíve na niektorých drahších kúskoch už 5G konektor, avšak Aorus Z590 Pro AX disponuje spomínanou WiFi AX, vďaka čomu nie je druhý ethernet tak potrebný. Kryt zadného panelu je samozrejme integrovaný na doske.

Doska disponuje trojicou PCIe slotov, z toho najvrchnejší je spevnený takzvaným PCIe Armor-om. Doska nedisponuje žiadnymi PCIe x1 slotmi, čo by mohlo chýbať niektorým záujemcom so starším príslušenstvom, ako zvukovými, či inými rozširujúcimi kartami. PCIe porty na doske fungujú v režime x16, x4, x4, no v prípade zapojenia viacerých grafických kariet klesá priepustnosť vrchného slotu na x8. Skvelou správou je, že Intel konečne s 11tou generáciou procesorov podporuje natívne PCIe Gen 4.0 a to až na 20tich linkách. Horšou správou je, že Gen 4.0 je iba najvrchnejší x16 slot. Okrem neho sú však Gen 4.0 aj 3 zo štyroch M.2

slotov, takže túto dosku je možné osadiť naozaj obrovským a rýchlym úložiskom bez použitia jedného zo šiestich SATA portov. Konektorov chladenia sa na doske nachádza akurátne množstvo, 1x 4-pin pre CPU, jeden 4-pin pre pumpu vodného chladenia, štyri 4-pin pre bežné ventilátory a dvojica hybridných system fan/water pump konektorov.

RGB konektory sú tiež v dostatočnom množstve, ktoré predstavuje dvojica tradičných RGB LED konektorov a dva ARGB výstupy. Zvukový kodek na Z590 Pro AX je najnovší Realtek ALC4080, vďaka čomu je zvuk z tejto dosky naozaj kvalitný. Na doske sa na záver nachádzajú dva interné USB 2.0 porty, USB 3.2 Gen 1, USB-C konektor, TPM, 2x Thunderbolt add-in card konektor, TPM header, dva konektory pre tepelné snímače a tlačidlá Q-Flash Plus a Clear CMOS.

Napájanie a VRM

Aorus dosky sa už niekoľko generácií berú ako ukážka kvalitného napájania a inak tomu nie je ani pri Z590 Pro AX. Táto doska dostala do vienka 12+1 fázové digital PWM riešenie hodnotené na 90A. O napájanie procesoru a dosky sa stará tradičný 24-PIN konektor a spojenie 8-PIN+4-PIN

konektorov, vďaka čomu by pri použití kvalitného zdroja nemalo dochádzať k takmer žiadnemu rušeniu signálu.

Robustné riešenie napájania je ešte doplnené už spomínanými pasívnymi chladičmi, vďaka ktorým teploty VRM nikdy nepresiahli, ba sa ani nepriblížili ku nebezpečným číslam a to ako pri normálnom používaní, tak počas stres-testovania s pretaktovaným procesorom.

Zhrnutie

Odhliadnuc od zlých rozhodnutí, vďaka ktorým sa spoločnosť Intel ocitla tam, kde momentálne je, nie je potenciálne spojenie Z590 dosiek s Intel procesormi 10tej a hlavne 11tej generácie takou zlou možnosťou. Najmä pokiaľ tou doskou bude Aorus Z590 Pro AX, nakoľko tento model ponúka všetko, čo aj náročnejší používateľ môže potrebovať a ešte veľa viac.

Kvalitné napájanie, obrovské možnosti pripojenia úložiska, natívna podpora PCIe Gen4, moderný dizajn aj stráviteľná cena robia z Aorus Z590 Pro AX naozaj dobrú voľbu. Problém sa však nachádza na strane Intelu, ktorý zatiaľ nie je schopný podať naozaj novú generáciu procesorov a jeho fanúšikovia tak musia, takpovediac, šliapať vodu a platiť za nové procesory ponúkajúce len o pár percent (ak vôbec) lepší výkon oproti predošlým modelom.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte **Cena s DPH:** 320€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Podpora PCIe Gen 4.0
+ Kvalitné napájanie
- Ťažko odporúčať s ponukou Intel procesorov

HODNOTENIE:



Motorola Moto G9 Power

OBRIA VÝDRŽ PRI CENOVEJ DOSTUPNOSTI



Rad smartfónov Moto G na Slovensku asi ani netreba priveľmi predstavovať. V našich končinách ide stále o jeden z najlepšie predávaných modelových radov, čomu môžu tieto smartfóny podakovať spojeniu obstojného výkonu, kvality a veľkých možností vybrať si ten správny Moto G model pre svoje špecifické potreby. Stačí vám jednoduchší smartfón na bežné používanie ako komunikácia, či pozeranie videa? Moto G9 Play. Ste náročnejší používateľ a vyžadujete už o niečo vyšší výkon a lepší fotoák? Moto G9 Plus. Radi by ste sa vybrali zlatou strednou cestou medzi predošlými dvoma modelmi, no navyše neradi často nabíjate svoje zariadenia? Odpoveďou je Motorola Moto G9 Power. A práve model G9 Power sa u nás v redakcii tentokrát zastavil na recenzii.

Tak ako aj pri minuloročných kúskoch je asi najlepšie hneď na úvod recenzie napísať,

že slovíčko "Power" v mene tohoto modelu nie je odkazom na ultra výkonný procesor určený pre hráčov a náročných, ale sa odvoláva na kapacitu batérie a jeho dlhú výdrž. Trend neustáleho ponúkania ľahších a výkonnejších smartfónov je stále tu, no bez veľkých prelomov na poli batérií sa často výdrž skracovala na úkor výkonu.

Obal a jeho obsah

Tradične kompaktná krabička v tmavomodrej farbe so známym a opäť obľúbeným Motorola logom ukrýva nielen samotný smartfón, ale aj všetky doplnky ako USB-C – USB kábel, 20W rýchlo-nabíjačku, mäkký plastový obal, nástroj na vybratie SIM držiaku a dve brožúrky.

Pribalený obal poteší, rovnako ako rýchlo-nabíjačka a skvelou správou je aj USB-C konektor, ktorý síce na Moto G zariadenia

pribudol už pred pár rokmi, no na cenovo dostupnejších kúskoch vždy poteší.

Prvé dojmy a spracovanie

Moto G9 Power okolo seba síce nešíri auru prémiových materiálov, no telo z matného plastu veľmi šikovne odpudzuje odtlačky prstov a nečistoty. Jeho výhodou je tiež jednoduchosť s akou sa drží v ruke bez toho, aby sa šmýkalo aj bez použitia pribaleného silikónového obalu. Rozmery je G9 Power vcelku "macek" a to najmä po stránke dĺžky na výšku. Predsa len, zmestíť 6.8 palcový displej do menšieho smartfónu nie je také jednoduché. Mne osobne vyšší displej vyhovoval, no viem si predstaviť, že používatelia s krátkymi prstami by často museli využívať obe ruky na plnohodnotnú obsluhu. Pocitu kvality však pridáva mierne vyššia váha zariadenia, spôsobená nielen väčším displejom, ale z časti aj veľkou



batériou, ktorá sa v G9 Power ukrýva. Po stránke dizajnu sa tento smartfón drží pravidiel, ktoré Motorola nastavila už s predošlými Moto zariadeniami, takže je na ňom možné očakávať čítačku odtlačkov prstov na zadnej strane a selfie kameru ukrytú v diere vyrezanej do displeju. Pri čítačke odtlačkov prstov však mierne zamrzí jej umiestnenie, ktoré sa aj mojím veľkým rukám zdalo príliš vysoké a musel som spočiatku prstom tápať po zadnej strane smartfónu, kým som ju našiel.

Telo, komponenty a výkon

G9 Power sa môže 'pochváliť' 6.8 palcovým IPS LCD displejom s výrezom na selfie kameru, ktorý má rozlíšenie 1640 x 720 pixelov. Displej nie je v ničom prevratný, ponúka stráviteľné farebné prevedenie, používateľné pozorovacie uhly a dá sa naňho spol'ahnúť aj vonku, za slnečného počasia. Veľké zázraky však od neho neočakávajte. Na bežné používanie, či na príležitostné hranie a filmy jednoducho postačí, rovnako ako mono reproduktor ukrytý v spodnej časti. Výkon G9 Power je papierovo obstojný, osemjadrový procesor Qualcomm Snapdragon 662 postavený na 11nm architektúre v spojení s grafickým čipom Adreno 610 a 4 GB RAM zvládne menej náročné hry, a mal by si poradiť aj s ľahším multi-taskingom, no neočakávajte od neho žiadne priepastné výkony. Čo ma skôr zarazilo je, že pri používaní G9 Power som mal občas dojem, ako keby procesor nestíhal poháňať bežné aplikácie a navigáciu po menu. Už v samotných aplikáciách je fungovanie dobré,

no je možné, že Motorole niekde v G9 Power straší akýsi softvérový škriatok. Hlavnou hviezdou tohoto smartfónu však nie je displej, ani procesor, ale spojenie tohoto hardvéru s Li-Po batériou o kapacite 6000 mAh, vďaka ktorej by mal G9 Power prežiť viacero dní používania bez nutnosti nabíjať ho.

Túto výdrž môžem osobne potvrdiť, nakoľko som pri používaní G9 Power na fotenie, hranie, počúvanie hudby a browsovanie po internete musel vytiahnuť nabíjačku až koncom druhého dňa, po viac ako 15 hodinách 'screen-on-time'. A keď som ho používal ako sekundárne zariadenie a nehrával na ňom hry, nutnosť nabíjania sa objavila až po takmer šiestich dňoch.

Softvér a vychytávky

G9 Power je poháňaný operačným systémom Android 10, v čom Motorola mierne predbieha viacero spoločností, ktoré svoje cenovo dostupné kusy ponúka stále s predošlou verziou 8.0 Oreo. A nakoľko ide o Motorola zariadenie, potenciálny zákazník môže stále očakávať nadmieru čistý systém bez nepotrebných aplikácií. Jedinou výnimkou je už overené a obľúbené zakomponovanie Moto akcií. Celý zoznam akcií môže vyzerať dlhý - Zbudenie displeju nadvihnutím, Ovládanie médií, Snímka obrazovky tromi prstami, Navigácia jedným tlačidlom, Rýchla snímka, Rýchly prístup k baterke, Zmenšit' potiahnutím prstom, Stlmit' zvonenie po zdvihnutí, Editor snímok obrazovky, Nerušit' po otočení, no každý, kto s týmito funkciami prišiel do styku na dlhšie ako pár

minút, si ich veľmi rýchlo osvojil a môžu mu na inom zariadení vcelku chýbať. A kto ich nepotrebuje si ich jednoducho vypne v Moto aplikácii. Múdra je na G7 Power aj obrazovka, ktorá pri pohnutí, alebo nadvihnutí smartfónu ukáže dôležité informácie ako čas a upozornenia, a ktorej šikovnosť som si tiež po chvíľke používania obľúbil, no stále rozsvetovanie, aj pri menších otrasoch, môže niektorým ľuďom prekážať.

Fotoaparát(y)

Teoreticky ponúka Moto G9 Power až štvoricu snímačov, no v praxi jeho majiteľa využijú len jeden, respektíve dva. Na zadnej strane sa nachádzajú 64 MP so svetelnosťou f/1.8, ďalej 2 MP macro objektív so svetelnosťou f/2.4 a na záver 2 MP, f/2.4 snímač schopný merať 'hĺbku/vzdialenosť'. Hlavný objektív dokáže spájať 4 pixely do jedného, vďaka čomu nafotí obstojné fotky s rozlíšením 16 MP aj v mierne horších svetelných podmienkach, no zázraky od neho nečakajte.

Pri naozaj slabom osvetlení nastupuje zrnitosť, chýba tu optická stabilizácia obrazu a zamrzí aj možnosť nahrávať videá len v rozlíšení 1080p, hoci staršie G Power modely zvládli aj 4K. Na prednej strane poteší selfie závislák 16 MP aparát s clonou f/2.2, ktorý síce nedisponuje samostatným bleskom, no dokáže nasvietiť tvár samotným displejom, aby aj selfička v tmavých priestoroch vyzerala použiteľne.

Zhrnutie

Moto G9 Power sa drží zaužívaného receptu cenovo dostupných smartfónov, ktorým je ponúknut' väčšinu parametrov v 'obstojnom' a používateľnom stave a pridať niečo navyše. Áno, obrazovka by mohla byť lepšia, fot'ák kvalitnejší, procesor výkonnejší. No to by už nešlo o smartfón, ktorý je možné kúpiť za menej ako 170 eur. Pri zotrvaní v kategórii 'cenovo dostupný' budú jednoducho produkty vždy zmesou kompromisov, avšak Moto G9 Power sa podarilo nielen byť dostupným, ale ponúknuť aj niečo navyše, za čo si získa určite veľa fanúšikov.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Motorola Cena s DPH: 165€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dlhá výdrž batérie
- + 4 GB RAM
- + Moto akcie
- + Skvelý pomer cena/výkon
- Podpriemerný displej
- Umiestnenie čítačky odtlačkov prstov

HODNOTENIE:



ThinkPad X1 Yoga Gen 5

KEĎ SI IDEŠ VLASTNOU CESTOU



Ponuka konvertibilných notebookov do vrecka – tak nazývam všetko, čo sa pohybuje na hranici štrnástich palcov – sa v prípade spoločnosti Lenovo rozšírila o ďalšiu zaujímavú novinku. Ešte než sa začnete prežehnávať nad jeho cenovkou, dodám, že v konfigurácii, aká mi dorazila na test, sa rozprávame o prenosnom laptope za dva a pol tisíc eur, musím jasne prízvukovať skutočnosť, že tu ide o vlajkovú loď plne reprezentujúcu moderné trendy a aktuálnu víziu firmy Lenovo. Sú to ostatne už takmer dva roky, čo rad Yoga prišiel so štvrtou generáciou a keďže dnes je výmena výkonných čriev v podobne takto koncipovaných prístrojov na dost' pravidelnej báze, môžeme povedať, že Gen 5 možno trochu zaspal. Aj napriek tomu všetkému je jeho prebudenie naozaj energické a zo všetkého najviac to potvrdzuje integrácia procesoru Intel Core i7 (ako inak než najnovšej generácie)

hneď po boku 16 GB operačnej pamäte. Nechcem však už takto v úvode skízavať do prehnane technických údajov, keďže ako dobre viete, prednosť má v tomto prípade vždy dizajn a samotné 2 v 1 prevedenie.

Takmer jeden a pol kilogramu vážiaci laptop ThinkPad je odetý do plne kovového šasi, kde suverénne prevláda hliník v tmavom farebnom prevedení. S pevnosťou celej konštrukcie je, samozrejme, namieste otázka ohľadom vojenských štandardov, čo v tomto prevedení prináša označenie MIL-STD 810G. Ide o sériu testov odolnosti, pri ktorých bolo zariadenie opakovane (dvadsaťšesťkrát po sebe) pustené na zem z viac než metrovej výšky a pri dopade na všetky jeho časti nedošlo k žiadnemu zásadnému poškodeniu. Okrem iného sú pod týmto testom podpísané aj ochrany proti extrémnym teplotám, vlhkosti a preniknutiu malých častíc prachu a piesku.

Môže vám to teraz znieť ako prehnaná snaha zaujať konzumenta tam, kde to vlastne vôbec nie je nutné, avšak pri celkových rozmeroch (323 mm x 15,95 mm x 218 mm) tohto prístroja sú pády možné a nikto nechce, aby sa mu počítač za viac než dve tisícky eur rozbil o podlahu ako pohár s vodou. Celoplošná tuhosť, ktorou sa ThinkPad X1 Yoga Gen 5 môže pochváliť, sa premietne aj do vašich dojmov počas odklápania a prehýbania displeja. Tenká lišta lemujúca obrazovku nemení svoj tvar ani pri drsnejšej manipulácii a človek má naozaj pocit, že tento hardvér znesie viac než len bežné zaobchádzanie.

Integrované pero poteší

Z boku na vás čaká duo Thunderbolt 3 vstupov, z čoho jedno USB-C je určené nielen na nabíjanie (na ľavej strane). Samozrejme, nemôže chýbať ani HDMI



hneď vedľa audio konektoru a vstupu pre externú ethernetovú prípojku – je súčasťou balenia. Keďže, ako určite viete, ide o konvertibilný notebook, podpora dotykového ovládania hlavného panelu so sebou prináša aj možnosť použiť špeciálne pero. Nech už radi píšete voľnou rukou alebo kreslíte obrázky počas nudných mítingov, Lenovo si pre vás nachystalo podarené elektrické pero, ktoré je navyše možné zasunúť priamo do šasi prístroja z pravej strany. Medzi ďalšie využiteľné funkcie, okrem očakávaného Wi-Fi modulu šiestej generácie a podpory BT, spadá snímač odtlačku prsta umiestnený hneď vedľa dostatočne veľkého trackpadu a v neposlednom rade aj webová kamera využívajúca snímanie tváre pre lepšiu bezpečnosť. Čo sa týka testu pri efektívnom odomknutí zariadenia len pomocou prsta, v tomto prípade ThinkPad X1 obstál bez akýchkoľvek výkyvov.

To isté by som rád napísal aj na margo už spomenutej kamery s rozlíšením 720p, avšak tu som zaznamenal menšie nedostatky hlavne pri používaní okuliarov.

V čase recenzovania tejto novinky som taktiež písal reportáž o kvalite herných okuliarov za prehnané cifry a prelomenie systému prostredníctvom Windows Hello sa pri pôvodnom použití okuliarov a následnom zložení z hlavy ukázalo ako nemožné. Treba si počas prvého snímania jasne zdefinovať svoj výzor a nijako drasticky ho nemeniť.

Keďže sme si už tak pekne premostili z kvality materiálov použitých na výrobu celokovového tela k praktickému využívaniu bezpečnostných prvkov, určite bude vhodné presunúť sa do sféry klávesníc. Klaviatúra je v tomto prevedení plne podsvietená a na základe hore uvedených

proporcií nemá, samozrejme, ako ponúkať numerickú časť. Jej nízko profilové spínače reagujú na všetky rýchle podnety a počas dlhotrvajúceho tvorenia textu som sa necítil nijako nekomfortne ani nepríjemne, čo je asi tá najdôležitejšia vec, ktorá vás v tomto prípade musí zaujímať.

Nebola by to však firma Lenovo, ak by zabudla integrovať svoj patent menom TrackPoint. Ten si svoje miesto našiel tradične v dolnej polovičke klávesnice, a to preto, aby ste pomocou ukazováka mohli navádzať kurzor myši a palcom dosiahli na fyzické tlačidlá zasadené tesne nad trackpad.

Či už preto dáte prednosť tejto trochu netradičnej forme interakcie, alebo ostanete pri klasickom kĺzaní prstom po ploche, v oboch prípadoch budete opäť





svedkami vysokého štandardu kvality ako takej. Nesmiem ešte zabudnúť na ponuku tlačidiel v hornej mediálnej lište, kde sa nachádza pár zaujímavých a praktických skratiek využiteľných hlavne počas kancelárskej práce.

Krásny panel, ale slabá batéria

ThinkPad X1 bol v mojom prípade osadený plne dotykovou obrazovkou s 4K rozlíšením, ktorá v kombinácii so svojou štrnásťpalcovou veľkosťou ašpirovala na naplnenie očakávaní až po okraj.

Celkové prevedenie farieb tu išlo ruka v ruku s dokonalým kontrastom a aj svietivosť v boji proti ostrým slnečným lúčom môžem podporiť kladným hodnotením.

Do toho si ešte pridajme viac než slušnú reakciu spomínaného pera a taktiež takmer okamžité vykonanie príkazov určených priamo vašimi prstami.

Pri takto kompaktnom hardvéri je často problém oceniť audio prezentáciu, ale aj v tomto smere sa Lenovo trochu predviedlo hlavne vďaka variabilite softvéru Dolby Atmos. Kto si preto počas práce bude chcieť spríjemniť chvíľku voľna (v týchto časoch je to viac než len potrebné), môže si v pohodlí domova užiť jeden diel svojho oblúbeného seriálu, a to aj bez pripojenia headsetu alebo slúchadiel. Treba však rátať s potrebou častého nabývania, keďže batéria je jedným z najzásadnejších nedostatkov tohto výrobku. Pri maximálnom jase a spustenej minimálnej jednej náročnej aplikácii sa notebook dostal

na hranicu vybitia už za necelých päť hodín, čo je pri mojej spomienke na konkurenčné prístroje skutočne dosť chabý výsledok. Model X1 sa ako konvertibilný laptop do ruky ukázal byť ideálnym partnerom na kancelársku prácu a bežnú domácu zábavu.

Jeho najmodernejší procesor sa totiž aj po boku integrovanej grafickej karty nezľakne ani náročnejšieho softvéru, kde, samozrejme, odporúčame výhradne programy na úpravu fotografií a videí, s čím sa viaže aj využiteľnosť 4K displeja a dotykového pera.

K tomu si pridajte krásne fungujúcu schému ovládania (TrackPoint, klávesnica, Track-Pad), odolné šasi, vysoký stupeň bezpečnosti a máte na zozname viac než len pár pozitív.

Treba však pripomenúť slabšiu výdrž batérie, absenciu vstupu pre microSD karty a rovnako aj nie práve ľudovú cenovku, ktorú si Lenovo za tento svoj výrobok nárokuje.

Verdikt

Kancelársky a plne prenosný 2 v 1 notebook v prémiovom prevedení.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo Cena s DPH: 2 500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ 2 v 1
 + Použité materiály
 + Odolnosť
 + Klávesnica
 + TrackPoint

- Batéria
 - Cena

HODNOTENIE:



Súťaž



1. cena

D-Link Full HD Smart Camera

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie



D-Link

Pre podrobnejšie informácie o súťaži navštívte stránku www.dlink.sk alebo kontaktujte zákaznícku linku na číslu 180 200 200.

Pravidlá súťaže:

1. Súťaž sa koná v období od 1. júna do 31. júla 2017.

Dočkáme sa SnyderVersa?



Myslím si, že nikomu neunikla správa, že dlho očakávaný a fanúšikmi žiadaný Snyderov snímok, Liga spravodlivých, vyšiel na streamovacej službe HBO MAX (na Slovensku pod názvom HBO GO).

Štvorhodinový snímok priniesol úspech ako u fanúšikov, tak aj u kritikov. „Je to šialené. Je to monumentálne. Je to umenie.“ Toto nie sú slová skalného fanúšika, ale Matta Zollera Seitza, finalistu Pulitzerovej ceny za kritiku. Umiestnil sa na druhom mieste najlepšie hodnotených superhrdinských filmov, hneď za Temným Rytierom, na IMDB.

/Spoiler Veľá ľuď tvrdilo, že chémia, ktorú mali Batman a Joker v epilógu filmu, bola skvelá. Tiež povedali, že Letových pár minút na konci Ligy spravodlivých bolo lepších, ako všetky jeho scény vo filme Jednotka samovrahov. Z filmu bol, bohužiaľ, vystrihnutý John Steward, jedna z postáv známych ako Green Lantern, kvôli plánu štúdia Warner Bros, a nahradili ho Martianom Manhunterom. **Spoiler!**

Samotný film mal celkom otvorený koniec a pripravil pôdu pre pokračovanie. Je niečo také ešte reálne? Na internetových stránkach sa začala „kampaň“ fanúšikov, ktorí žiadajú, aby sa Batfleck stretol v samostatnom filme s Lethovým Jokerom.

Po uvedení Snyderu Cutu prichádzajú priaznivci s ďalšou požiadavkou, a to dovoliť Snyderovi pokračovať vo svojej vízií tou boli ďalšie dve pokračovania Ligy spravodlivých. Keďže počty videní v službe HBO MAX sú skvelé a ohlas fanúšikov na sociálnych sieťach prehluje čokoľvek iné, riaditeľka WarnerMedia Studios, Ann Sarnoffová, uviedla, že si cení Zackovú prácu. Má radosť z jeho príležitosti dokončiť svoj snímok, ale tým jeho séria končí.

Štúdio má už plány, počnúc budúročným Flashom. Môžeme očakávať rôzne dimenzie, alternatívne dejové línie a nových hrdinov. Napokon ešte doplnila, že režisérská verzia Jednotky samovrahov nepríde.



Vráti sa originálny Ace Ventura?



Nič zatiaľ nie je jasné, no po neúspešných pokusoch vytiahnuť z mena Ace Ventura čo najviac, môže konečne prísť niekto, komu sa to skutočne podarí.

Legendárna postava bláznivého zvieracieho detektíva, ktorá preslávila jeho predstaviteľa, Jima Carreyho, sa totižto má vrátiť na obrazovky. Na serveri Collider sa objavila informácia, že spoločnosť Amazon pripravuje na svoju streamovaciu platformu nového Acea Venturu, na ktorom budú pracovať scenáristi Sonica. A ako dobre vieme, v Sonicovi si Jim Carrey zahral hlavného záporáka, tak nám neostáva nič iné, len dúfať, že sa herec vráti k roli, ktorá bude navždy jeho. Podľa majiteľov práve fanúšikovia taktiež žiadajú radšej tretí diel ako reboot.

Avatar opäť jednotkou



Avatar bol najzábavkovejším filmom na svete desať rokov s čiastkou 2,789 miliárd dolárov, kým ho zosadili poslední Avengeri s podtitulom Endgame s čiastkou 2,797 miliárd dolárov.

To už však nie je pravda, keďže v Číne bol film opäť uvedený do kín a prvenstvo získal späť. Aktuálne čísla ukazujú sumu 2,802 miliárd dolárov. Čínske kiná návrat filmu schválili, a tak prebehla aj krátka promo kampaň pred samotnou premiérou. Nikto nevie, prečo film do kín uviedli znovu, no špekulovalo sa, že sa Avatar vráti do kín pred uvedením dvojky. Niektoré tvrdenia sa skôr prikláňajú k domnienke, že išlo o marketingový ťah, aby mohli uvádzať Avatara, ako najzábavkovejší film všetkých čias počas promovania pokračovaní.

Z Jamesa Bonda superhrdina



Black Adam, film, na ktorý čakáme už od ohlásenia v roku 2008, získava ďalšie herecké obsadenie.

Superhrdinská sólovka v podaní Dwayna „The Rocka“ Johnsona pridáva do obsadenia bývalého Jamesa Bonda, Pierca Brosnana. Vo filme si zahrá člena JSA (The Justice Society of America), a bude to konkrétne mocný Dr. Fate. Štúdio Warner Bros má s Black Adamom plány už nejakú dobu a rozhodlo sa, že ho nezahrnie spoločne do titulu Shazam, ale dá The Rockovi šancu ukázať svoje hviezdne kvality. Pierce Brosnan si teda prvýkrát zahrá rolu jedného z najstarších superhrdinov Kenta Nelsna, alias Dr. Fatea, ktorý sa prvýkrát objavil v roku 1940. Kent objaví starodávnu bytosť Nabu, ktorá mu dá magické schopnosti. Black Adam bol presunutý kvôli pandémie a nový dátum zatiaľ nepoznáme.

Film Sniper Elite má režiséra



Režisér filmov San Andreas a Rampage, Brad Peyton, bude režírovať filmovú adaptáciu úspešnej hernej série Sniper Elite, ktorá predala viac ako 30 miliónov kópií.

Príbeh bude sledovať elitného ostrel'ovača Karla Fairburna, ktorý sa zahrá na mačku a myš s nacistickým vrahom v uliciach Londýna na vrchole Blitzkriegu počas 2. svetovej vojny. Fairburne musí zastaviť vraha pred zabitím britského premiéra Winstona Churchilla. Príbeh sa teda nebude niesť v duchu filmu Za nepriateľskou líniou, ale bude skôr akýmsi spojením Sherlocka a Bournovho ultimáta. Peyton sa bude taktiež podieľať na výrobe scenára s Garym Grahamom a Jeanom-Julienom Baronnetom a producentom bude Jason Kengsley.

V sieti 18+

ALEBO PREDÁTORI NA WEBE



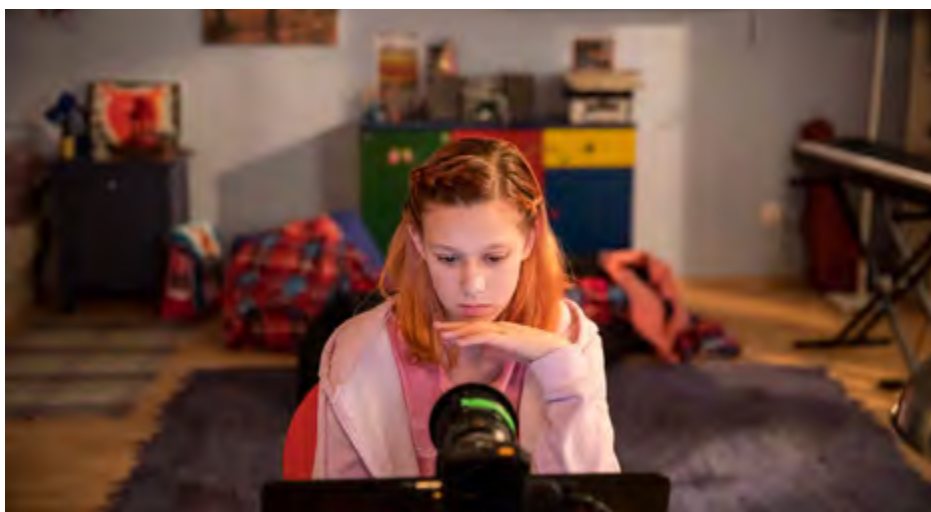
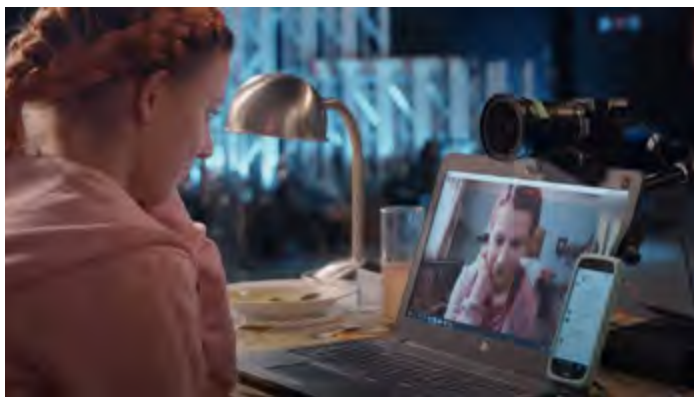
Internet je veľmi užitočný nástroj, ktorý ponúka široké spektrum možností, dát a informácií. Za posledných 20 rokov sa stal skutočne dostupným prakticky pre všetkých. Kým pred dvoma dekadami existovali len špecializované internetové kaviarne, dnes je wi-fi zóna braná ako samozrejmosť. Je úžasné, že vďaka mobilným dátam má človek možnosť surfovať a brázditi stránky, kdekoľvek má operátor pokrytie, avšak s veľkou silou prichádza aj obrovská zodpovednosť. Každá minca má totiž dve strany a keď sa môžeme tešiť z hromady možností, ktoré nám internet poskytuje, nesmieme opomíňať ani tie negatívne zátky. Cyberšikana sa stáva čoraz bežnejšou, kriminálna činnosť sa tiež presúva do virtuálneho sveta dark webu a sexuálne obtiažovanie sa vďaka anonymite, ktorú internet poskytuje, už tiež stáva bežnou rutinou.

Častokrát sa bohužiaľ stávajú obeťami ľudí, ktorí sa ešte nevedia brániť.

Kto loví koho?

Film V sieti od režisérkej dvojice Vít Klusák a Barbora Chalupová odhaluje pozadie sexuálneho obtiažovania maloletých v Českej republike. Pre Barboru Chalupovú je to podľa Československej filmovej databázy (po rade študentských filmov) debutový snímok. Klusák je na poli audiovizuálneho priemyslu už stálica. Filmárske duo sa rozhodlo sprostredkovať divákovi nelahkú, no o to potrebnú príbeh. Ak poznáte Kazmu Kazmitcha a jeho kvalitné pranky a odhalovanie pozadia, ako to v showbiznise chodí s marketingom (kauza Rytmus zbil Kazmu) alebo hygienizmus médií (pozadie relácie Prostřeno s Karlovým simulovaným tourettovým syndrómom), myslím, že by ste určite mali spoznať

aj Víta Klusáka. Je to totiž taký Kazma českého dokumentárneho filmu. Klusák po Českom sne, Českom míri či Světe podle Daliborka, ktoré boli skôr smutno smiešne, siahol tentokrát po o dost ťažšom kalibre a veľmi vážnej téme. Kazma má plán zahalený do rúška tajomstva a všetko smeruje k jeho realizácii. Väčšinou sú ale jeho pranky prezradené až neskôr a divák sa cíti podvedený. Vít Klusák sa v prípade filmu V sieti snaží iniciovať situáciu a pozorne skúma reakcie zainteresovaných predátorov, loviacich mládež na internete. Sleduje, kam až sú schopní zájsť. Plusom je, že o všetkom informuje od začiatku a divák má teda skôr pocit, akoby sa na celom procese podieľal. Aj keď film ukazuje 10 dní ateliérového "sociálneho experimentu", celá produkcia a prípravy trvali oveľa dlhšie. Režisérka dvojica totižto obsadila tri mladovyzerajúce herečky, nakoľko autori nechceli pošramotiť ešte čisté duše detí.



Téma dala aj tak dost' zabrat' herečkám Tereze Těžkej, Anežke Pihartovej a Sabine Dlouhej, aj keď hranicu dospelosti už dosiahli. Hrali totižto 12-ročné dievčatá, ktoré využili možnosti internetu a chceli spoznať nových online kamarátov. Z niektorých sa vykl'uli lovcia po čase, iní išli priamo na vec. Dievčatá mali podľa jedného rozhovoru s Terezou Těžkou dva mesiace na zvládnutie postavy. Proces spoznávania, chatovania a nadväzovania kontaktov trval ďalšie štyri. Počas toho obdobia sa herečky držali prísneho kódexu, ktorého cieľom bolo dokázať, že deti podobné konverzácie nezačínajú prvé, že sú v podstate obeťami, ktoré do toho ničnetušiac vhpnú. Rovnaký princíp teda autori použili aj na predátorov, ktorí takisto nič o nakrúcaní filmu netušili a karty sa tým pádom otočili. Vierohodnosť dokumentu podporujú aj odborníci z terénu. V dokumente herečky riešia situácie, do ktorých sa dostali, s práve takto povolanými ľuďmi – s právnikom, sexuologičkou či psychologičkou.

Divák ako súčasť filmu

Podobné filmy častokrát nebývajú veľmi obrazové – teda väčšinou sú založené na výpovediach dotknutých, prípadne protistrán a je to také nudné pátranie s párom hovoriacich hláv. Tie síce boli prítomné v podobe už vyššie spomínaných výpovedí odborníkov, lenže neboli také

násilné a nudné. Vždy nasledovali po nejakej scéne s predátorom a potom sa rozoberali takým prirodzeným rozhovorom herečiek s odborníkmi. Divák bol akoby súčasťou nejakého terapeutického sedenia, kedy spolu s herečkami a štábom diskutoval (aj keď pasívne) o práve prežitom zážitku. Veľkým plusom filmu V sieti je, že autori nás čiastočne sprevádzajú aj procesom vzniku filmu. Divák má teda možnosť nahliadnuť aj do zákulisia a do istej miery sa oboznamuje, ako sa vyrába ateliérová filmová tvorba. Vidíme prácu dizajnérov a výtvarníkov, ktorý fingovali detské izby herečiek, či filmový štáb – prácu kameramana, režiséra a podobne.

Viac verzií

Film V sieti 18+, ako už z názvu vyplýva, nie je pre detského diváka. Dost' explicitne a prakticky bez cenzúry ukazuje to, od čoho vlastne chceli autori uchrániť tých najzraniteľnejších. Jediná cenzúra boli rozmazané tváre predátorov. Keďže sa táto problematika týka detí, rozhodli sa tvorcovia prísť s viacerými verziami a sprístupniť tak film aj pre mladších divákov. V sieti: Za školou je dostupný pre deti od dvanástich rokov a V sieti pre dospelých a mládež. O rozvinutie a väčší dosah témy v spoločnosti sa pričínili aj operátor O2, ktorý rozbehol spolu s tvorcami kampaň Desatoro bezpečného

správania na internete a pridali aj ako bonus vystrihnuté scény z filmu.

Film ako nástroj spravodlivosti

Existujú filmy, ktoré zapadnú prachom. Ďalšie nám spríjemnia pár chvíľ, možno zafixujú dobu, no nejaký výrazný zásah do spoločnosti neurobia. Potom sú však aj filmy ako práve V sieti, ktoré zatnú do živého a veci sa začnú hýbať správnym smerom. Vďaka autorom filmu sa už pár ľudí stretlo so spravodlivosťou a vďaka natočenému a zozbieranému materiálu sa darí dohľadávať predátorov a postaviť ich pred súd. Je to síce otázka etiky, či je v poriadku spraviť z filmu v podstate zbraň, jedným dychom musím ale dodať – ako inak vypočúť hlas, ktorý zostáva nemý, či už z dôvodu strachu, alebo vydierania.

Film totiž odhaluje práve tieto techniky, ktoré predátori využívajú proti svojim obeťom. Je naozaj smutné vidieť, kam sa za tých 20 rokov posunuli hranice toho, čo sa smie a čo by malo zostať tabu. Internet je dobrý sluha, ale veľmi zlý pán.

„Režisérka dvojica Klusák, Chalupová priniesla do kín a na televízne obrazovky dokument, z ktorého až mrazí v kostiach. Veľmi dobre spracovali tému sexuálneho obt'azovania neploletých na internete a pútavo ukázali divákovi, na čo by si mali dávať pozor rodičia svojich ratolestí, no i deti samotné.“

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Barbora Chalupová, Vít Klusák

Rok vydania: 2020
Žáner: Dokumentárny

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dôležitá a veľmi aktuálna téma
- + Rôzne verzie filmu, aby autori oslovili čo najväčšie publikum
- Trochu prekračuje etické hranice, no keby ich neprekračoval, zrejme by sa projekt nepodarilo zrealizovať

HODNOTENIE:



Zack Snyder's Justice League

REPARÁT PRE DC COMICS



Nie je to tak dávna minulosť, keď sa milovníci komiksoviek, obzvlášť z radov DC fanúšikov, mohli tešiť na niečo, čo konkurenčná firma Marvel už dávno praktikuje. Spájanie síl superhrdinov proti väčšej armáde napriateľov určite priláka do kina viacero ľudí. DC nechcelo zrejme zaostávať a v roku 2017 sa na striebornom plátne objavila Liga spravodlivosti, ktorá ale veľmi pozitívne ohlasy medzi divákmi a recenzentami nemala. Nedá sa povedať, že by Justice League predčila alebo sa aspoň vyrovnala Avengerom od Marvelu. Je to možno tým, že Marvel použil veľmi dobrú stratégiu a postupne si pripravoval ornú pôdu. Jednotlivým hrdinom venovali niekoľko filmov predtým, než vytiahli tromf v podobe filmového crossoveru. Každý fanúšik teda už akoby mal svoju obľúbenú postavu, s ktorou sa potom v Avengeroch mohol stotožniť. Je divné, že sa DC nedržalo podobnej stratégie

(nakol'ko zbehlí komiksáči asi vedia, že obe firmy sa nebáli "inšpirovať" aj pri tvorbe niektorých charakterov práve jedna od druhej). Zaujímavé tiež je, že DC ukázalo, že kombinovať viacero charakterov vedie - v televíznom Arrowversi (napríklad Crisis on Infinite Earths). Každopádne Zack Snyder, ktorý Justice League v roku 2017 nedorežiroval, dostal druhú šancu vylepšiť skóre v prospech tohto filmu.

Čo sa vlastne stalo?

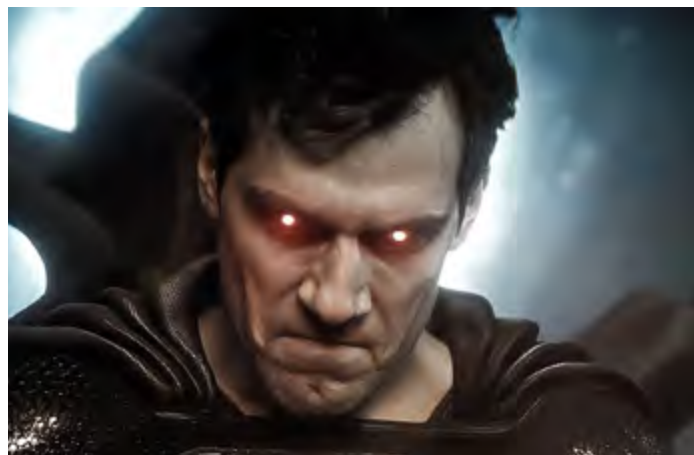
Tragédia v rodine, ale aj spory medzi Warner Bros. a Snyderovcami (Zackova manželka film produkovala) vyústili do ukončenia spolupráce. Réžiu filmu dostal do rúk Joss Whedon (tiež známy vďaka filmom Avengers, len tak mimochodom). Problém nastal, keď Whedon prekopal celú dovedajšiu Snyderovu snahu a prakticky prerobil film podľa požiadaviek štúdia.

Divák teda dostal v kine film, ktorý v dvoch hodinách predstavuje vznik údernej jednotky hrdinov, čo je na film takéhoto formátu bez toho, aby diváci vôbec tušili, o koho vo filme ide, trochu málo.

Snyder to však nechcel nechať tak a aj vďaka tlaku fanúšikov dostal od DC-čka druhú šancu. Dlho sa povrávalo, že z toho nakoniec bude štvordielny seriál. Po štyroch rokoch sme sa nakoniec dočkali štvorhodinového filmu. Nevieme, či tieto tri štvorky prinesú Justice League nejakú slávu, Snyderovo meno však zostáva čisté.

Čo sa zmenilo?

Formát, formát, formát! Prvé, čo divákovi udrie do oka, je už prakticky vôbec nevyužívané rozloženie strán v danom žánri. Už sme rozmazaní veľkolepými bojmi v širokouhlom spektre. Snyder



pribrzdil a vrátil sa k pomeru 4:3. Je síce pravda, že tento formát nás môže priblížiť k hrdinom opticky trochu bližšie, na druhej strane to skreslí aj veľkoleposť protivníka. Divák si až tak neužije Steppenwolfovu armádu skazy. Keď už som pri tomto záporákovi – v Snyderovej verzii dostal Steppenwolf (Ciarán Hinds) väčšiu hĺbku. Divák má možnosť pochopiť zámer a konanie tejto postavy.

Koniec koncov, charakterovo rozšíril viacero postáv. Aj Cyborg (Ray Fisher) či Flash (Ezra Miller) dostali oveľa viac priestoru, dokonca sa v určitom momente filmu stávajú klúčovými postavami – napríklad aj pri oživovaní Supermana (Henry Cavill). Zo Snyderovho filmu cítiť snahu ukázať skôr silu tých menej preflákanutých postáv. Batman (Ben Affleck) či Wonder Woman (Gal Gadot) zostávajú pasívnejšími postavami, aj keď boli práve hybnou silou pre vznik tímu.

Aquaman (Jason Momoa) dostal pôsobivý dojem 'do počtu'. V samotnom Aquamanovi Momoa však exceloval a za mňa osobne považujem jeho sólový film za najlepší za poslednú dobu z toho, čo DCčko ponúklo v kinách. Budem sa možno opakovať, ale skutočne by pomohlo, keby bol jeho sólový film vypustený pred Ligu spravodlivosti.

Autori scenára mohli totižto spracovať jeho postavu v crossoveri oveľa lepšie. Vo filme sa tiež na chvíľu objavili aj Martian Manhunter (Harry Lennix) či Darkseid (Ray Porter). O hudobnú zložku pôvodnej Ligy spravodlivosti sa postaral legendárny Danny Elfman. Vo verzii z 2020 sa zmenil aj podmaz. Hudba v Snyderovej verzii bola viac minimalistickejšia a vypadala aj ikonická skladba od Sigrid, ktorá otvárala filmovú variantu z roku 2017.

Čo sa mohlo zmeniť?

Možno to je chyba dramaturgie alebo spôsobu Snyderovho rozprávania, no



niektorých divákov môže štvorhodinové sústredenie vyčerpávať, prípadne nudiť. Je samozrejme fajn, že sa v novej verzii Justice League rozšírilo pozadie postáv a režisér tak čiastočne vyplnil tú diery, o ktorú DC prišlo, keď sa rozhodli nenasledovať Marvel a ich model chronológie filmov.

Na druhej strane Snyder neuvážane vyplytval dve hodiny, kým sa niečo začalo diať a potom po celkom slušnej akcii, keď by si chcel divák už aj oddýchnuť, mu ponúkol experimentovanie v obsahu. Ťažko uchopiteľný sen Brucea Waynea (Ben Affleck) (stretávam sa aj s označením, že šlo o víziu z iného univerza) podľa mňa nebola štastne umiestnená sekvencia.

Niekoľko častí, kde autor ukázal, kam by sa mohli filmy z DCčka uberať, na tom neboli o nič lepšie. Marvel to vyriešil potitulkovou sekvenciou – nielenže si naučil svojich fanúšikov počkať až do úplného konca, ale po titulkoch takýto 'teaser' padol oveľa lepšie. Človek už je oddýchnutý, prešla ním

už nejaká katarzia a môže sa sústrediť na novú epizódu. Zdá sa, že DC sa ešte od svojich kolegov z Marvelu majú čo učiť.

„Šestica superhrdinov z DC znovu bojuje nielen o priazeň divákov, ale aj so silami z vesmíru – Darkseid a Steppenwolf. Snyder divákovi vymodeloval z bahna celkom stráviteľnú štvorhodinovú večeru. Zázraky ale nečakajte.“

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Zack Snyder

Rok vydania: 2021
Žáner: Akčný / Dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

- + Záporáci dostali hĺbku, divák má lepšie pochopiť ich konanie
- + Rozšírené príbehy Flasha a Cyborga
- Štyri hodiny pre film nie sú veľa, pokiaľ to dovolí temporytmus. Ten u Snydera trochu pokrívkaľ

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 tlačенú 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.,
Železiarská 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 Lonšček, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Cholevová
Odborná redakcia / Lubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Barbora Krištofová, Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kuril'ák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Ivka Macková, Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová, Ondrej Ondo, Dominika Hrubošová, Jakub Mrážík

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marek Pročka, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

TŠ studio, Juraj Moudrý, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka

Little Nightmares II

MARKETING A INZERČIA

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

PRODUKČIA 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 článkov a textov dodaných redakcii treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukováná 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)



PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC G560

Dajte hre ďalší rozmer! RGB podsvietenie LIGHTSYNC vás dostane hlbšie do akcie v mnohých obľúbených hrách. Technológia LIGHTSYNC reaguje svetelnými efektmi na výbuchy, približujúcch sa nepriateľov, na zranenia, liečenie,...



SENZOR HERO 16K G502 HERO

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôsobiť.

Zdokonaľte svoju hru vďaka kalibrácii povrchu podložky, úprave ťažiska a hmotnosti myši, či rýchlej zmene DPI a 11 programovateľným tlačidlám.

Prispôbte si myš G502 HERO s novým revolučným

16K senzorom tak, aby zodpovedala presne vašim predstavám.



MECHANICKÁ RGB G513 CARBON

Vytvorená je z prémiovej hliníkovej zliatiny, podsvietená je plným spektrom RGB a môžete si vybrať medzi niekoľkými typmi mechanickými spínačov - Romer-G hmatovými, Romer-G lineárnymi a najnovšími GX Blue. Výkon presne na mieru vášmu štýlu hry.

D-Link[®]

EXO | AX

AX1500 WI-FI 6 ROUTER

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



**Väčšia šírka pásma, širšie pokrytie
a inteligentné pripojenie.**



DIR-X1560