

GENERATION

HRALI SME **JURASSIC WORLD** **EVOLUTION 2**

TESTOVALI SME
ASUS Zenbook Flip 15 (2022)

TÉMA
Huawei predstavil nova 9 SE

RETRO
Theme Park Adventure

VIDELI SME
Batman



D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

Wi-Fi s AI - Inteligentnejšia, bezpečnejšia, rýchlejšia a cenovo dostupnejšia.

Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



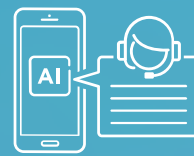
AI Mesh Optimiser



AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant



AI Parental Control

R15
AX1500 Smart Router

E15
AX1500 Mesh
Range Extender

M15
AX1500 Mesh Systems





Motivácia

Máme tu štvrtý mesiac roku 2022. Mesiac, v ktorom sa toho vo svete udialo neskutočne veľa a asi dobre tušíte, na čo teraz nepriamo narážam. Napriek všetkému však musí človek každé ráno vstať, ideálne tou správnou nohou, a vykročiť v ústrety lepšej budúcnosti. Budúcnosti, ktorá pomôže nielen nám, ale aj našim potomkom a všetkým, čo tu po nás ostanú v ten osudový deň, keď naša existencia zhasne ako sviečka. Násť si motiváciu v práci nie je jednoduché, zvlášť keď sa veci okolo vás rútia, no aj napriek tomu sme aprílové číslo nášho magazínu pojali tak ako vždy a preto si na nasledujúcich stránkach budete môcť prečítať názory na rôzne témy, či už mám teraz namysli rýdzo spotrebný tovar, alebo filmové novinky. Osobne som prekvapivo stihol vidieť nového Batmana už trikrát v IMAXe a musím vám povedať, že sa toho diela nemôžem stále nabažiť. Aj túto recenziu samozrejme nájdete aj v závere tohto čísla.

Ešte než sa však pustíte do obracania stránok, či už tých virtuálnych alebo skutočných, dovoľm si menšiu sondu do herného sveta. Keďže sa mesiac čo mesiac doslova topím v testovaní rôzneho hardvéru, hry sú stále tým, čo ma baví a nikdy baviť neprestane. Aktuálne nám síce väčšina scény aj nad'alej dobrovol'ne zomiera v nesmierne kvalitnej hre Elden Ring, ale to povestné a dobre naolejované koleso vydávania nového interaktívneho softvéru sa, zdá sa, nikdy nezastaví. Aj preto by som bol rád, ak by ste si našli pár minút svojho drahocenného času a zamerali sa napríklad na čerstvo vydaný projekt Weird West od Devolveru, či prvé plnohodnotné 3D dobrodružstvo roztomilého Nintendo vysávača menom Kirby. V oboch hrách, aj keď fungujúcich na diametrálne odlišných princípoch, sa totižto krásne potvrdzuje originalita talentovaných vývojárov rôznych národností, ktorí, rovnako ako my, musia ráno vstávať tou správnou nohou a aj keď sa im to nie vždy podarí, na výsledných plodoch ich práce to konzument už sotva pozná. Preto vám prajem, nech vaša motivácia rastie tak krásne ako jarná tráva tam vzadu za domom, kde to ešte donedávna okupovala dnes už oficiálne skončená zima.

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.

Rusi budú mať hlúpe autá



Neúspešná vojenská výprava Ruska do Ukrajiny už stihla spustiť lavínu katastrofických následkov, ktoré zásadne ovplyvňujú aj výrobu automobilov. V dobe obrovskej globalizácie je pre krajinu prakticky nemožné pokračovať v klasickej výrobe automobilov, keďže sa z krajiny stiahli všetky zahraničné firmy vyrábajúce automobily alebo ich rôzne komponenty. Navyše sa do krajiny nič nové oficiálne nemôže doviezť, teda s výnimkou podivných indických alebo čínskych modelov.

Ruský výrobca AutoVaz preto prišiel s núdzovým riešením, ako zaplatať výpadok nových automobilov. Dovážané diely totiž tvoria viac ako dve desiatky percent potrebných komponentov, zvyčajne tých sofistikovanejších. Firmu preto čaká úprava vyrábaných modelov, z ktorých zmizne nedostatková technika, prípadne ju nahradia dostupnou alternatívou.

Moderné autá sa bez čipov nedokážu zaobísť. Pri starých stačila jedna

zložitejšia centrálna jednotka a niekoľko jednoduchých čipov. Teraz musia byť autá vybavené množstvom senzorov, ktoré sú samé o sebe náročné na konštrukciu a pre svoje fungovanie vyžadujú aj výkonné čipy, schopné analyzovať dáta v reálnom čase. Bez čipov samé nezabrzdia, neuvidíte za svoje auto pri parkovaní a zabudnúť môžete aj na rôzne veľké displeje.

No kým sa výroba dostane do normálnejšieho stavu, bude v krajine prekvitať čierny trh a predaj automobilov z druhej ruky. Ceny nových modelov behom jedného mesiaca narástli až o skoro tretinu a rovnako vystrelili aj jazdené kusy. Tí šťastnejší si autá kupujú v prilahlých spriateľených krajinách, no na bazároch nie je problém naraziť na ponuku výmeny auta za menšiu nehnuteľnosť alebo lukratívny pozemok.

Vojna má však negatívny dopad aj na ceny elektromobilov, keďže ceny niektorých surovín sa extrémne zvýšili. Podľa niektorých štúdií by cena

za obľúbenú Teslu mohla narásť aj o viac ako 7 tisíc eur, čo znamená, že sa zvýšia ceny aj ostatných modelov, vrátane obľúbených a doteraz cenovo dostupných hybridov.

Podľa spoločnosti S&P Global Mobility sa náklady pre prémiový elektromobil od Mercedesu zvýšia až o 10 tisíc eur. Jedným z dôvodov je cena niklu, ktorý sa vo veľkom kupuje práve z Ruska.

Západné firmy sa preto snažia nájsť iných dodávateľov, čo pridáva ďalší problém v podobe dostupnosti tohto materiálu. Takže ho pre elektromobily bude málo a logicky jeho cena môže aj naďalej stúpať.

Zároveň sa čoskoro prejaví nedostatok elektrických káblov a neónu, ktorého až polovicu produkcie zabezpečovala Ukrajina. Neón je dôležitý pri výrobe čipov, ktorých je v nových autách požehnané. Problémy sa tu netýkajú len automobilov, ale aj klasických počítačov a mobilov, teda všetkej spotrebnej elektroniky.

Nový Civic bude na Slovensku len hybridný



Jedenásta generácia Civicu sa konečne blíži aj k nášmu trhu. Tento obľúbený hatchback poslednú dobu stratil na popularite, keďže je s rovnakým dizajnom dostupný už pomerne dlho a firma za tie roky ponúkla len veľmi jemný facelift pri cene, ktorá vôbec

neklesá. O novej generácii sme už niekoľkokrát písali, takže vonkajší a vnútorný vzhľad nie je pre fanúšikov značky ničím novým.

Teraz však presne poznáme aj konkrétny motor, ktorý u nás firma použije.

V Amerike je verná overenej ponuke v podobe 1,5 litrového turbomotora a 2,0 litrovej atmosfére.

Do Európy ide výlučne jedna motorizácia v podobe hybridnej verzie, výkonnosťne podobnej s tým, čo firma ponúka aj teraz. Základom je tu totiž e:HEV riešenie použité v aktuálnom modeli CRV. 2,0 litrový štvorvalec i-MMD tu plní funkciu generátora a vyrába elektriku pre elektromotor.

Toto riešenie ponúka 135 kW výkon, čo je skoro rovnaká hodnota ako pri 1,5 litrovom motore zo súčasnej ponuky.

Odlíšný je však krútiaci moment, ktorý sa z hodnoty 240 (220 pre CVT verziu) zvýšil na 315 Nm. Honda sľubuje skvelú spotrebu na hodnote piatich litrov.

Fanúšikovia si na novinku budú musieť počkať až do jesene. Honda sa do elektriky presunula pomerne rýchlo a bezbolestne, aj keď jej ponuka je založená výhradne na hybridnom riešení. Žiadny plne elektrický Civic zatiaľ nečakajte.

Ktoré SUV sa najviac kazia?



Dáta z nemeckej siete staníc technických kontrol TÜV sú vždy zdrojom cenných informácií, ktoré zákazníkom pomáhajú pri výbere svojho nového alebo ojazdeného automobilu.

Teraz zverejnili detailné štatistiky pre kategóriu SUV automobilov s vekom

od dvoch až do jedenástich rokov. Pri najnovších autách je tým najhorším Dacia Duster, s ktorou má problém každý desiaty zákazník. Prekvapivo je problémový aj Nissan X-Trail.

V kategórii do piatich rokov je stále na špiči rebríčka Dacia, nasledovaná BMW X5/X6. Prvé miesto sa nemení

aj v nasledujúcej kategórii, no okrem Dacie je v prvej trojke Volkswagen Tiguan a Nissan Juke. Miera poruchovosti je tu pri Dacii až skoro 20 percent. Nissan je na druhom a treťom mieste aj v kategórii 8 a 9-ročných automobilov.

Z prvého miesta Daciu zosadí Nissan až pri 11-ročných automobiloch, tu má problém približne tretina majiteľov modelu Qashqai.

Celý report o spoľahlivosti je veľmi zaujímavý a ak sa naň pozrieme bez ohľadu na kategórie, tak si veľmi dobre vedie hlavne Mercedes.

Naopak na opačnom konci je hlavne Dacia, pri ktorej je pravdepodobnosť zlyhania niektorej časti najvyššia. Tieto autá sú ale extrémne lacné a ich majitelia s k nim nemusia vždy správať príkladne.

Hlavne spomínaný Duster doslova láka k blázneniu v teréne, čoho výsledkom môže byť aj viac porúch.

Huawei predstavil nova 9 SE

TELEFÓN JE OFICIÁLNE V PREDAJI UŽ AJ NA SLOVENSKU



Spoločnosť Huawei, ktorá je v našich končinách stále pomerne zavedenou továrňou na kvalitné mobilné telefóny a smart hodinky, aktuálne spustila predaj novej verzie minuloročného modelu nova 9. Za prívlastkom SE sa skrýva výkonné zariadenie zo strednej triedy, medzi ktorého prvoradé prednosti patrí hneď niekoľko už navonok dobre zvládnutých atribútov.

V prostredí príjemnej bratislavskej reštaurácie sme mali nedávno možnosť si na nova 9 SE siahnuť ešte medzi prvými. Okamžite ako som danú novinku zobral do rúk mi bolo jasné, že výrobca tentokrát nevynašiel koleso ale len zobral šasi základného modelu nova 9 a jemne skorigoval niekoľko jeho detailov.

Za sumu 349 eur tak máte možnosť výberu z troch farebných prevedení (biela, čierna a modrá). Ak by ste si dali vedľa seba pôvodný model nova 9 a jeho teraz vydanú odľahčenú verziu, asi jedinú čo vám výrazne udrie do očí je zmenšenie

rámikov okolo IPS displeju ako aj zúženie vykrojenia selfie kamery. Samotný 6,78 palcov veľký panel disponuje obnovovacou frekvenciou na úrovni 90 Hz a to pri rozlíšení 2388 x 1080. Pôvodná nova 9 má pri tom

o niečo menší 6,57 palcový displej avšak s frekvenciou až 120 Hz. V rámci spomínanej obnovovacej frekvencie siete platí, že akonáhle ste nemali možnosť si na vlastné oči vyskúšať 120 Hz obrazovku a zažiť tú



plynulost', sotva vám to bude nejaká chýbať, každopádne aj 90 Hz je stále viac ako dost'.

Bez 5G

Zariadenie poháňa procesor Snapdragon 680 a ako už asi tušíte, na základe dobre známych reštrikcií sa rozprávame o čipsete v 4G verzii. Preto ak v súčasnosti beriete to jedno G navyše za smerodajný argument pri výbere nového mobilu, tadiaľto pre vás cesta nepovedie. Apropos ak už danú novinku porovnávam s modelom nova 9, tak ten disponuje Snapdragonom 778, avšak v rámci nárokov čo do výkonnosti zvládne



jeho o sto eur lacnejšia SE verzia väčšiu operácií aké jej naložíte na plecá a nejde tak o niečo čo by sa vám malo v praxi zaseknúť len preto, že ste si zabudli zatvoriť niekoho náročných aplikácií. Viac nám samozrejme povedia až testy a výsledná recenzia ako taká. V predaji môžete nájsť jednoduššiu verziu s 8 GB operačnej pamäte a dostatočným úložiskom 128 GB. Ak som v úvode spomínal silné atribúty na akých Huawei stavia v rámci PR kampane okolo nova 9 SE, tak okrem výkonu a displeju tu máme aj poriadny fotoaparát. Jeho oválny tvar na zadnej, odtlačky milujúcej, strane ostal nezmenený a základ tvorí 108 Mpx hlavný snímač (f/1.9), ultraširoký 8 Mpx snímač a 2 Mpx pre makro lomeno 2 Mpx re hĺbku. Fotoaparát má teda papierovo dostatok koní ale ako vieme, až prax z výsledných obrázkov nám dá možnosť spraviť si vlastný úsudok, ostatne stále je to o tom ako softvér zvláda spájať viacero scén do jednej. Taký iPhone je voči konkurencii na papieri doslova čajovým súperom ale vo finále ponúka kvalitou zrovnateľné a za určitých situácií dokonca ešte lepšie fotografie.

Aký je ďalší argument prečo uvažovať o kúpe tohto zástupcu zo strednej triedy? Tvorcovia do celkovo tenkého šasi integrovali akumulátor s kapacitou 4 000 mAh, čo vás síce nemusí posadiť na zadok, avšak Huawei tvrdí, že softvérové rozhranie je v rámci dostupného ukrajovania energie výborne pripravené a tak ak nebudete s nova 9 SE stvárať niečo vyložene neštandardné, môžeme sa tu rozprávať o telefóne s jednoduchou výdržou. Konceptne je vraj

filozofia tohto zariadenia blízka duši moderného vlogera a tak vám umožní zachytávať a nakrúcať vaše životné cesty bez akéhokoľvek výrazného obmedzenia a tomu má pomôcť aj super rýchle 66W nabíjanie. Z nuly na sto percent sa dostanete už za 36 minút a to je doba čo ja osobne strávim napríklad výberom obedňajšieho jedla cez Bistro. Ak už spomínam vlogerov, tak Android 11 opatrený nadstavbou EMUI 12 im dáva šancu zvoliť si zaujímavé a moderné vizuálne rozhrania naprieč celým systémom a ako asi tušíte, Google služby sú stále tabu. Netreba sa touto skutočnosťou ale nechať otráviť, ostatne Huawei neustále rozširuje ponuku aplikácií v rámci svojho vlastného

app obchodu a musím povedať, že obsah sa plní viac ako slušne a dnes už je tých dôvodov proti oveľa menej než pred rokom. A čo konkrétne model nova 9 SE oprávňuje tlačiť sa do rúk tvorcom video obsahu?

V rámci nakrúcania máte napríklad možnosť si plynulo prepínať medzi prednou 16 Mpx kamerou a zadným snímačom. Rovnako tak dokážete nahrávať súčasne z oboch kamier a čo je zaujímavé, tak pri dvoch Huawei zariadeniach ste schopný do video konverzácie zanašať aj zdieľanie obrazovky a obsahu z nej. Načo je toto dobré? Na prezentáciu svojich nápadov pred investormi, na vysvetlenie postupu výroby domáceho piva či len na spiestrenie konverzácie s priateľmi. Isto vás ešte napadne niečo ďalšie.

Nestráť sa

Huawei nova 9 SE sa v strednej triede mobilných telefónov rozhodne nestráť a už teraz sa teším až budem môcť mobil ako taký podrobiť hlbšej analýze. Bude totižto rozhodne čo testovať a následne aj o čom hovoriť.

Filip Voržáček



Nomad – revolučný ničiteľ Covidu?

ŠTÍTY DO VRECKA?



Skutočnosť, že milujem Star Trek a všetko čo sa spája s menom Gene Roddenberry ste si asi všimli už viackrát počas čítania mojich článkov, avšak ak dáme teraz bokom súčasné technológie ohybných displejov, či tabletov schopných sa poskladať ako obrúsok, ostane nám v tomto smere stále len ono hl'adenie do budúcnosti bez jasnej vízie. Hl'adáme do nej denne a s nádejou v srdci dúfame, že sa raz podarí dostať našu spoločnosť napríklad do sféry zdravotníckej pomoci, pri ktorej sa tie najzávažnejšie ochorenia vyliečia na počkanie a umelá inteligencia vám bude schopná pomôcť už pár sekúnd po prvých príznakoch infarktu, či inej závažnej zdravotnej komplikácie. Špeciálnou kategóriou sú dnes aktuálne smrteľné vírusové ochorenia a prevencia voči nim. Posledné roky sme ako spoločnosť priamo konfrontovaní s

jedným z najzávažnejších vírusov modernej éry, ktorý sa behom krátkej doby dokázal rozšíriť po celom svete rýchlejšie, než pornografický časopis vo Vatikáne. Čo spôsobuje ochorenie COVID-19 a ako sa proti nemu môžeme účinne brániť, tak to by si samozrejme zaslúžilo samostatný článok a ja osobne nie som zrovna povolanou osobou, ktorá by vám mala prostredníctvom nášho magazínu robiť prednáškové turné. Každopádne, do redakcie sa nám dostalo jedno z prvých atestovaných slovenských zariadení s príznačným menom Nomad (pre plné pochopenie úvodných viet tohto článku vám odporúčam si pozrieť tretí diel druhej série pôvodného seriálu Star Trek menom The Changeling z roku 1967), ktorého výrobcom je spoločnosť IQ Capital. Nomad sa pýši schopnosťou vytvorenia akéhosi neviditeľného štítu okolo ľudských

bytostí, čím ich má chrániť nielen pred koronavírusom, ale aj ďalšími nežiadúcimi baktériami, či dokonca otravným hmyzom. Nasledujúci text je výsledkom môjho osobného nažívania s týmto produktom a súčasne aj zmesou poznatkov nazbieraných priamo od tvorcov tejto zaujímavej vecičky.

Nomad sa u nás začne predávať s cenovkou okolo dvesto eur a to u vybraných obchodníkov. Počas písania tohto článku sa výrobok nedal ešte reálne zakúpiť. Samotné balenie obsahuje základnú dokumentáciu, vrátane CE certifikátu. To znamená, že daný produkt prešiel posúdením a spĺňa legislatívne požiadavky v rámci danej smernice. Prístroj Nomad po stránke dizajnu vyzerá ako prerastená počítačová myš a jeho farebné prevedenie kombinuje krémovú bielu s čiernymi okrajmi. Nejaký

čas som doslova tápal a skúšal prísť na to, prečo je vrchná plocha pohyblivá a prečo sem autori umiestnili microUSB namiesto USB-C vstupu. Neskôr som sa priamo od strojcov dozvedel, že práve vrchná plocha a jej pohyblivosť má slúžiť na mechanické čistenie prístroja pred jeho použitím. Prečo je tam zastarané USB už som sa radšej nepýtal, keďže to nie je zas až tak dôležité, ostatne. v balení nájdete aj kabeláč určený na nabíjanie akumulátora a dokonca aj prenosné textilné puzdro. Nomad bol totižto navrhnutý tak, aby ste si ho mohli zobrať so sebou na cesty a používať ho vždy tam, kde to podmienky dovoľia a kde bude schopný čo najlepšie naplniť svoju podstatu. A o čom že sa tu celý čas rozprávame? Čo je to ten ochranný štít, ktorý spomínam už v úvode? Princípy fungovania tohto zariadenia popisuje výrobca doslova takto.

Technológia zariadenia NOMAD používa patentovaný princíp studeného plazmového výboja na duálnej dielektrickej bariére. Dôsledkom interakcie plazmového výboja so vzduchom je tvorba reaktívnych iónových klastrov, ktoré sú schopné efektívne rozkladať uhlíkové ret'azce molekúl biologických kontaminantov, čo spôsobuje ich deaktiváciu. Dôsledkom tohto antivírusového a antibakteriálneho účinku je vytvorenie ochrannej bubliny, kde dochádza k výraznému zníženiu koncentrácie vírusových častíc vo vzduchu a tým aj zníženiu pravdepodobnosti prenosu infekcií šírených aerosólmi. Schopnosť technológie rozkladať pachové molekuly



st'ažuje komárom identifikovať Vašu prítomnosť v dosahu zariadenia Nomad tým znižuje riziko prenosu závažných ochorení šírených týmto hmyzom.

Keď som si onen popis uvedený vyššie čítal vôbec prvýkrát, najviac ma zaujali samozrejme tie komáre. Och ako ich nenávidím a preklínam všetky pokolenia tých nohatých bastardov s dlhými nosmi, čo vám vedia z príjemnej letnej noci spraviť nácvik nekoordinovaného presunu nábytku po celom dome. Z následného rozhovoru priamo s autormi projektu Nomad som sa dozvedel, že ich primárnym a pôvodným cieľom bolo vytvoriť zariadenie schopné odpudzovať tých malých bzučiacich upírov a tak im zabrániť roznášať rôzne ochorenia. Počas testovania sa však nakoniec pôvodná myšlienka čiastočne pretransformovala a laboratórne podmienky

dokázali potvrdiť eliminovanie 99,91 % ľudského koronavírusu HCoV-229E. Daný proces likvidácie uvedeného vírusu čiastočne vedúceho k notoricky známemu ochoreniu overovalo jedno z najznámejších výskumných centier sveta. Ide o Pasteurov inštitút so 14 pobočkami, z čoho tá naj sídli vo francúzskom meste Lille. Práve tam si spoločnosť IQ Capital nechala overiť schopnosť prístroja. Iste, v dnešnej dobe je opatrnosť na mieste a ak sa pozriete napríklad do nášho parlamentu, teda akejsi reprezentatívnej vzorky popredných volených osobností, zistíte, že tam sedí jeden kúpený diplom za druhým. Tak prečo dôverovať nejakej nálepke nesúcej meno a logo mŕtveho francúzskeho chemika, biológa a lekára? Sám som v tomto ohľade bol trochu skeptický a začal som si o Institut Pasteur de Lille robiť menší prieskum.

Presvedčili ma?

Pasteurov inštitút nie je rozhodne nejakým podomovým automatom na licencie so schránkovým účtovníctvom usadeným niekde v banánovej republike. Ide o serióznu spoločnosť založenú v roku 1894, zamestnávajúcu viac ako tisícov odborníkov. Ak sa pozrieme do histórie, z tohto inštitútu vzišlo viacero dnes už rešpektovaných neurovedeckých spoločností a ich kredibilita je overiteľná aj bez komplikovaného pátrania. Čo reálne však daný inštitút v rámci zariadenia s celým názvom Nomad Minus Virus vlastne garantuje? Procesy odborne popísané vyššie prebiehajú na netoxickej báze bez akéhokoli škodlivého dopadu na ľudský organizmus. Jeho funkčnosť je viazaná na interiér s rozlohou maximálne pätnástich metrov štvorcových, pričom je nutné tam zachovať utesnenie vzduchu bez prievanu. Za daných podmienok, a akonáhle prístroj uvediete do chodu pomocou dotykového spínača (ideálne je ho nechať v strede miestnosti alebo ho mať pri sebe), môžete odmerať čas približne 8 minút. Po uplynutí by mal byť podľa laboratórnych výsledkov dosiahnutý ochranný obal bez





prítomnosti koronavírusu. Zariadenie podľa slov jeho autorov dokáže pomocou studeného plazmového výboja zničiť vírus šírený kvapôčkami aj dodatočne, ak niekto do bubliny vstúpi. Aj keď ľudský koronavírus HCoV-229E je odlišný od samotného pôvodcu COVID-19, čiže SARS-CoV-2, sám o sebe s ním súvisí. Inštitút Pasteur de Lille robil testy v uzavretom priestore s rozlohou 0,54 m³ a práve počas neho sa im podarilo dosiahnuť uvedené výsledky, ktorými sa spoločnosť IQ Capital v rámci marketingu hrdí. V tomto smere som o schopnostiach Nomada presvedčený a nijak ich nespochybňujem, je tu však jedno veľké ALE. Dnešní konzumenti sú ľahko ovplyvnitelní. Akonáhle uveria prvému nápisu, napríklad

na zubnej kefke, čo hlása biele perličky už po tretom čistení, sú presvedčení, že dokáže to čo dokáže bez akejkoľvek diskusie. Kefku dovlečú domov a bez toho, aby si prečítali návod a proces používania, na základe ktorého je možné aspoň sčasti to PR previesť do skutočnosti, začnú s tou kefkou stvárať pohyby a kreácie, na ktoré nebola určená a testovaná.

Tento problém môžeme pokojne aplikovať na drvivú väčšinu spotrebnej elektroniky a osobne si myslím, že potenciálni záujemcovia o Nomada ho nebudú vedieť správne používať a kúpia si preto len placebo určené pre ich lepší vnútorný pocit. Aby niečo takéto mohlo byť reálne schopné vytvárať prevenciu pred spomínaným

formátom vírusu a baktérii celkovo, je nutné ho zapínať len v uzatvorených interiéroch, kde výrazne neprefukuje. Nesmie byť v blízkosti veľkého zdroja tepla a rozhodne by ste ho nemali len tak nechávať pohoďený kdekoli s vidinou, že akonáhle na ňom svieti modrá ikonka, môžete začať lízať kľučky od verejnej toalety. Jeho praktickú využiteľnosť si viete overiť pri funkcii odpudzovania komárov, avšak všetko ostatné je už v rovine teórie. Zariadenie sa nabíja okolo 3 hodín a je schopné naplno pracovať viac než 21 hodín. Prístroj nie je možné poškodiť cigaretovým, či iným druhom dymu a, aj keď je to asi sotva relevantná informácia, počas viac než mesačného testu som ani raz neochorel na Covid ako taký. To som mal Nomada zapnutého doma aj v kancelárii takmer neustále.

Technológia ešte nedospela do takého stavu, aby sme si mohli okolo seba aplikovať nepriechodnú a neviditeľnú bariéru a chrániť sa tak voči akýmkoľvek vonkajším vplyvom. Každopádne, slovenský projekt Nomada Minus Virus je dozaista prvým krokom k niečomu takému, aj keď v rámci svojej funkčnosti prináša stále veľa otáznikov a zo strany konzumenta vyžaduje veľkú porciu dôvery. Samotný nápad v spojení s pečiatkou od renomovaného inštitútu mňa síce presvedčil, avšak to vo finále samozrejme neznamená vôbec nič a je len na vás, či sa rozhodnete skúsiť chrániť aj týmto spôsobom, alebo ostanete primárne verní už zavedeným postupom.

Filip Voržáček





Pomáhame Vašej škole, aby sa mohla sústrediť len na vzdelanie.

Dobrý kamerový systém toho dokáže viac, než len zaznamenávať udalosti. Zvyšuje možnosti prevencie a umožňuje účinnú efektívnu kontrolu rizikových situácií. Zaobstaraním nových IP kamier Axis radu M v kombinácii so systémom AXIS Camera Station, vytvoríte vysoko efektívne HDTV dohľadové riešenie za dostupnú cenu.

Jednoduchá inštalácia, intuitívne ovládanie a vysoká kvalita video záznamu z kamerového systému Axis, Vám v prípade incidentov dodá jednoznačné dôkazy.

Možnosti rozšírenia a integrácie s ďalšími systémami napríklad na kontrolu vstupu, požiarne signalizáciu, rozhlasu a celkové začlenenie do školského intranetu, Vám umožnia výrazne skrátiť tak potrebnú reakčnú dobu pre prípadné neočakávané situácie.

Pomocou prístupu cez mobilný telefón alebo tablet, viete v každom okamihu, čo sa deje a môžete sa tak plne sústrediť na to, čo je dôležité.

Buďte o krok vpred s technológiami Axis.
Viac na www.axis.com/education.



HDTV
NETWORK VIDEO

AXIS
COMMUNICATIONS

Huawei nova 9 SE

IDEÁL MLÁDEJ GENERÁCIE?



Huawei nedávno predstavil nový smartfón nova 9 SE, súrodenca úspešného modelu nova 9. Môže sa pochváliť inovatívnymi funkciami a modernými dizajnovými prvkami. Nové inšpirácie prináša aj vďaka svojmu výkonnému fotosystému a integrovaným funkciám na natáčanie videa.

Smartfón tak bude držať krok s dynamickým tempom života mladých ľudí a pomôže im zostať v centre vecí, ktoré sú pre nich dôležité. Navyše vďaka pútavému dizajnu, kvalitnému fotoaparátu a spoľahlivému výkonu ich povzbudí k rozvoju vlastnej kreativity.

Až 108Mpx fotoaparát

Po prvýkrát v histórii série nova prináša novinka 108 Mpx fotoaparát s vysokým rozlíšením, zatiaľ čo väčšina smartfónov v tejto kategórii stále ponúka iba 64 Mpx. V dnešnej dobe ľudia dokumentujú každý okamih svojho života, takže kvalitný fotoaparát v smartfóne je už nevyhnutnosťou. Väčší počet megapixelov

umožňuje fotoaparátu zachytiť viac detailov jasnejšie a zreteľnejšie, aj keď je obrázok priblížený. Zabezpečuje tiež vynikajúcu citlivosť na svetlo, výsledkom čoho je skvelá kvalita obrazu a lepší výkon pri slabom osvetlení. Pri horších svetelných podmienkach ponúka nova 9 SE možnosť Super Night Shot s pokročilou technológiou redukcie šumu viacerých snímok, ktorá dokáže fotiť v tmavom prostredí a zvýšiť ich jas.

Keďže videá ovládli svet médií, mladí ľudia sa chcú sami stať ich tvorcami. Či už ide o vlog pre YouTube alebo krátky

TikTok formát, experimentujú s novými kreatívnymi formami a očakávajú, že kamera smartfónu s nimi bude držať krok. Všetci každodenní aj profesionálni vlogeri oceňujú nepretržité nahrávanie spredu aj zozadu, ktoré vám umožní plynule prepínať pohľad zo zadnej na prednú kameru a ukladať zábery ako jeden súbor. A čo viac, vďaka funkcii Dual-View môžete filmovať z oboch perspektív naraz, aby ste zachytili to, čo sa deje a zároveň aj vašu reakciu.

Huawei nova 9 SE navyše poskytuje prístup k ľahko použiteľnému nástroju na úpravu Petal Clip, ktorý môže výrazne zrýchliť



prácu pri vytváraní vynikajúceho video obsahu. Aplikácia poskytuje širokú škálu funkcií na úpravu videa, vrátane špeciálnych efektov, nálepiek, zvukových efektov, fontov, a ďalších materiálov na tvorbu videa.

Vďaka tomu je proces úprav rýchly a zábavný a výsledné video určite upúta pozornosť používateľov sociálnych médií.

Veľká batéria a známy SuperCharge

Vďaka batérii s dlhou výdržou vám už neunikne žiadny nový post, video ani správa.

Keďže zostať v spojení je pre mladých ľudí veľmi dôležité, nova 9 SE im poskytuje komfort rýchlonabíjajúcej batérie, vďaka ktorému sa telefón nabije na 60 % už za 15 minút a na 100 % za 36 minút.



Riešenie získalo certifikáciu TÜV Rheinland Safe Fast Charge Certification, ktorá dokazuje, že poskytuje nielen rýchle, ale aj bezpečné nabíjanie. Nemusíte sa teda obávať vybitia batérie počas dôležitej chvíle, alebo keď si chcete zahrať hru s priateľmi. Na svoj telefón sa môžete spoľahnúť v každej situácii.

Krása v každom detaile

Huawei nova 9 zaujme svojim 6,78" displejom s obnovovacou frekvenciou 90 Hz, ktorá sa stará o rýchlu odozvu obrazovky pri hraní hier alebo sledovaní videa.

Obrazovka podporuje farebnú gamut P3, vďaka čomu sa používateľ ponorí do šírky úžasných farieb, čo je obzvlášť príjemné pri sledovaní filmu alebo dokumente o

prírode. Nova 9 SE je však rovnako pôsobivá aj zo zadnej strany. Kryt je vyrobený z lesklého zakriveného skla a má kryštálovo čistú textúru. Telefón je dostupný v troch farebných prevedeniach: Crystal Blue, Pearl White a Midnight Black.

Smartfón na užívanie si života

Či už máte radi vlogovanie, fotografovanie alebo hranie hier, nova 9 SE je navrhnutá tak, aby vás povzbudila, aby ste uvoľnili svoj kreatívny potenciál a užili si život naplno.

Poskytuje všetky prémiové funkcie, ktoré potrebujete, a vkladá ich do krásneho lesklého puzdra s hladkým displejom. Huawei nova 9 SE je možné zakúpiť vo vybraných internetových obchodoch a kamenných predajniach za 349 eur.



Herný svet sa spája proti ruskej agresii



Svet zažíva neli ahké časy. Na základne vymysleného a ničím nepodloženého obvinenia vstúpili ráno koncom februára ruské tanky na Ukrajinu a začal sa vojnový konflikt o veľkosti, ktorý v Európe nemá obdobu od konca 2. svetovej vojny. Svetová verejnosť reaguje prísnyimi sankciami, obmedzeniami a neustálou podporou Ukrajiny dodávkou zbraní i humanitárnej pomoci. Tento konflikt nenechal chladné ani herné spoločnosti a tie prispeli tiež svojou troškou k tomu, aby si Vladimír Putin uvedomil, že táto vojna rúti do záhuby nielen jeho, ale aj celé Rusko.

Valve na konflikt zareagovalo tým, že nielen znemožnilo ruským hráčom kupovanie hier, ale taktiež si ich ani

ruskí hráči nemôžu stiahnuť. CD Projekt sa v stanovisku vydanom 3. marca vyjadrilo, že zastavuje akýkoľvek predaj na ruskom aj bieloruskom trhu.

Bielorusko síce vo vojne oficiálne nie je, avšak umožňuje ruským jednotkám operovať na severe Ukrajiny práve tým, že prechádzajú cez bielorusko-ukrajinské hranice. Zareagovalo napríklad aj EA Sports, ktoré následkom rozpútania vojny zablokovalo ruských i ukrajinských hráčov v medzinárodných súťažiach vo FIFA 22 a Apex Legends.

Podobne zareagoval aj Ubisoft s ich hrou Rainbow Six: Siege, u ktorej zablokoval prístup do ruskej ligy, avšak obmedzenie

pre ruských hráčov v medzinárodnom priestore je len v tom, že nemôžu používať banner svojej krajiny.

Vzhľadom na udalosti na Ukrajine, spoločnosť GSC Game World premenovala názov svojej hry S.T.A.L.K.E.R 2: Heart of Chernobyl na S.T.A.L.K.E.R 2: Heart of Chornobyl, čím reflektujú ukrajinskú (a teda originálnu) verziu slova Černobyl'.

Tvorcovia na hre momentálne nepracujú a nebudú, dokým sa vojna neskončí. Internetom sa začali šíriť správy, že by sa celé štúdio malo presunúť z Ukrajiny k našim susedom, do Českej republiky. Zatiaľ to nie sú žiadne oficiálne správy. Ak k tomu dôjde, tak najskôr po vojne, keďže na Ukrajine stále platí branná povinnosť'.

V mene pomoci Ukrajiny svoje sily spojili indie vývojári, ktorí na platforme Itch.io zoskupili vyše 600 hier a predávaním balíčka za minimálne 10 EUR už vyzbierali takmer 6,4 milióna dolárov. Na Humble Bundle bol zasa zriadený balíček s vyše 120 nielen indie hrami, ktorý doteraz vyzbieral vyše 13 miliónov dolárov.

Tento krátky súhrn pomoci samozrejme ani zd'aleka nepokrýva všetky aktivity. Svoje aktivity v Rusku taktiež pozastavili spoločnosti ako Take Two, Activision Blizzard, Nintendo, či Epic Games.



Nový Zaklínač ohlásený



Projekt ohlásil vývoj novej hry série Zaklínač a internet momentálne vybuchol od nadšenia.

Nová hra bude zároveň znamenať aj začiatok novej série. Predošlá skončila príbeh o Geraltovi hrou Zaklínač 3: Divoký hon, respektíve expanziou O víne a krvi, čiže je zrejmé, že nová séria prinesie niečo úplne nové. Či príde Gertalt, Ciri alebo Yennefer v hrateľnej alebo aspoň v nejakej inej forme, zatiaľ nie je jasné, a asi jasné nebude dlhší čas. Detaily o hre totiž ešte nie sú, a to vrátane názvu hry. Nejaké informácie predsa len máme. CDPR sa spája s Epic Games a ich technológiou Unreal Engine 5, ktorý nahradí ich predchádzajúci REDengine. Partnerstvom s Epicom môže naznačovať, že sa hra na Steame neobjaví, alebo aspoň nie hneď, no CD Projekt uvádza, že to nehrozí.

Nový diel Valkyrie Profile



Valkyrie Elysium, nový diel série Valkyrie Profile, bude akčné RPG videné z tretieho pohľadu, ktoré nás opäť zavedie do nórskej mytológie k valkýram, nebeským bytostiam, ktoré hl'adajú mŕtve duše bojovníkov a odprevádzajú ich na ich poslednú cestu.

Z doterajších informácií poskytnutých Square Enix sa nedá vyčítať nič konkrétne. Z krátkej vety sa môžeme dozvedieť, že v čase, keď Ragnarok už doslova visel nad severskými ríšami, chátrajúci a síl zbavený Ódin vytvoril novú Valkýru, ktorá má Ragnaroku zabrániť. Unikátny ťahový systém z prvých častí nahradí v tomto diely akcia v reálnom čase. Nebudú chýbať najatí part'áci do súbojov, bojové kombá a ani hudba, ktorú opäť skomponuje Motoj Sakuraba. Valkyrie Elysium vyjde na PC, PS4 a PS5 tento rok.

Nové taktické RPG od Square



Spojte Final Fantasy Tactics, Heroes of Might & Magic a Baldur's Gate a vyjde vám ... dokonalá hra? Nuž, boli by sme radi, ak by sa z The DioField Chronicle zrodilo niečo tak úžasné, treba však krotiť očakávania. Na druhej strane, prečo sa netešiť? Mená stojace za Final Fantasy, Fire Emblem plus skladateľ Hry o tróny Ramon Djawadi, to predsa musí znamenať záruku kvality. The DioField Chronicle bude hra žánru real-time tactics, teda po našom taktická hra v reálnom čase a bude plná politických intríg, bojov o moc, chrabrých činov i hrdinských rozhodnutí. Herne to síce nebude ťahové, ako napríklad Fire Emblem, budeme si však môcť súboje stopnúť, rozdať príkazy a znova spustiť (ako v klasických RPG). Hra vyjde tento rok na PC, PS4, PS5, XONE, SERIES a Nintendo Switch.

Kolekcia Nindža korytnáčiek



Počas State of Play bola ohlásená kolekcia hier Teenage Mutant Ninja Turtles: The Cowabunga Collection, ktorá prinesie veľký počet starých dobrých akčných peciek z NES, SNES, Game Boy, Sega Genesis a arkádových mašín vrátane on-line a offline kooperácie. Okrem samotných hier, prinesie kolekcia aj kopec bonusov v podobe obrázkov z animovaných seriálov, artworky, skice, návody a taktiež aj dizajnový materiál, ktorý bol pripravený pred vývojom hier. Nebude chýbať savovanie a taktiež možnosť pretáčania hry, ak spravíte nejakú chybu. Samozrejme, ak to chcete klasicky old-schoolovo, tak sa na žiadne savy nebude hrať a po minútí obmedzeného počtu životov hra úplne končí. Kolekcia vychádza tento rok na PC (Steam), PS4, PS5, XONE, XSERIES a Nintendo Switch.

Jedi: Fallen Order 2 v máji



Úspešná a prekvapivo dost' podarená Soulovka vo svete SW, Jedi: Fallen Order, je jednou z najlepších moderných Star Wars hier vôbec, a preto nie je vôbec prekvapujúce, že sa začalo hneď pracovať aj na pokračovaní. Aj keď o vývoji druhého dielu už vieme dlhšie, a to aj kvôli oficiálnym vyhláseniam, zdá sa, že prvá ukážka hry príde už o pár týždňov, konkrétne v máji. To, že by to malo prísť v máji, nie je žiadna náhoda. 4. mája sa totiž vždy koná deň Star Wars a podľa informácií, redaktora Jeffa Grubba z VentureBeat, by predstavenie Star Wars Jedi: Fallen Order 2 malo padnúť práve na tento deň. Prvý diel Star Wars Jedi: Fallen Order vyšiel na PC, PS4, XONE, PS5 a XSERIES a do 31. marca 2020 sa predalo úctyhodných 10 miliónov kópií naprieč platformami.

Nové hry od Ubisoftu



Ubisoft momentálne plánuje priniesť hneď niekoľko nových hier ikonických herných značiek i sérií. Informácie zatiaľ nie sú, no ako to býva, obdobné fámy sa nakoniec takmer vždy ukážu ako pravdivé. Podľa leakov má Ubisoft momentálne v rukáve približne 20 hier, ktoré má tento rok aj predstaviť verejnosti počas svojej konferencie. Aj keď report hneď zhurta hovorí, že by sme nemali čakať ani Splinter Cell a ani Beyond Good And Evil 2, má byť predstavené pokračovanie Immortal: Fenix Rising, nové hry Assassin's Creed, The Crew 3 a taktiež aj nový Princ z Perzie, ktorý má byť podobný prvým titulom a má byť inšpirovaný sériou Ori. Pred niekoľkými týždňami sa začalo šuškať niečo o novej AAA hre série Might & Magic. Táto hra možno bude predstavená už tento rok!

Universal Studios Theme Parks Adventure

NAJHORŠIA HRA NA GAMECUBE?



Určite mi dáte za pravdu, ak poviem, že aj vo vašom osobnom rebríčku preferovaného herného softvéru by sme mohli nájsť niečo, čo história nedocenila, ba až strhala. Pojem „zlá hra“ sa už dávno nemusí brať smrteľne vážne a sú diela, ktoré si nájdu svojich fanúšikov nezávisle na nízkych číslach v recenziách. Našu retro sekciu som doteraz konštruoval ako zrkadlo tej maximálnej kvality, s ktorou som mal v minulosti tú česť sa zoznámiť a preto je možno načase to celé začať brať aj z opačného konca. Nasledujúci text preto opäť bude zmesou spomienok na časy, kedy sa hranie pre mňa stávalo prioritou číslo jedna a školu som odsúval čo najďalej od denných strastí a slasťí, len aby mi to nenarušilo môj bezstarostný život. (Áno, mami, dnes už viem, aký som mal bezstarostný život a že som o reálnych problémoch mohol tak maximálne snívajť, slintajúc pri tom na vankúš.) A presne tu je ten priestor na vytvorenie si sympatií k softvéru, zadupaný všeobecnou mienkou. Aj keď mám d'aleko od konštatovania,

akým úžasným projektom je Universal Studios Theme Parks Adventure, napriek tomu k nemu cítim istú citovú väzbu, nižšie vám o tom poviem viac a pokúsím sa to aj nejakým odôvodniť.

Konzola Nintendo GameCube mala európsky launch presne 3.5.2002, čo bolo len pár týždňov pred mojimi osemnástymi narodeninami. Prvá várka hier bola tak chudobná, že sa jednoducho bralo všetko, čo bolo na pulkoch obchodov.

Ak dám teraz bokom ikonický Luigi's Mansion a rovnako podarený Wave Race: Blue Storm (nasledovník diela Wave Race z Nintendo 64), ostane nám v zozname spleť športových titulov a nezaujímavých arkád. V tej dobe mi z toho zoznamu však vyčnievalo predsa len niečo, navonok originálne. Universal Studios Theme Parks Adventure ponúkal obal plný ikonických filmových scén a popis na zadnej strane sl'uboval adrenalínový zážitok plný interaktívnych

atrakcií. To všetko v ohromujúcej audiovizuálnej prezentácii. A tak som po tejto vízii siahol, netušiac, že ide o jeden prepracovaný reklamný t'ahák. Hra samotná bola totižto vytvorená ako reklama pre zábavný park Universal štúdií, nevynímajúc všetky negatívne veci, ktoré by ste v reálnom parku mohli zažiť.

Osaka a drzý d'atel'

Dejiskom tejto chabej zbierky minihier je park Universal Studios Osaka a vašim sprievodcom nie je nikto iný než drzý lekár stromov, Woody Woodpecker. Woody vás v jedno slnečné ráno privíta pred bránou obrovského parku a začne vám vtíkať do hlavy víziu neuveriteľných zážitkov, po ktorých nebudete chcieť opustiť priestory parku. Je to všetko však len báchorka a trik ako vás dostať dnu. Akonáhle tam už budete, ten nepríjemný vták za vami zamkne a nepustí vás von až do momentu, kým mu reálne preukážete, že ste absolvovali všetky tamojšie



atrakcie. Ide o zmes nepodarených minihier, plných chabého vizuálu a často minimálnej interakcie, ktorá vás má skôr donútiť si pozrieť filmové adaptácie Universalu a nie sa nejako reálne zabaviť. Čo všetko je v ponuke?

Návrat do budúcnosti

Vôbec najprepracovanejšou, čo do možností interakcie a aj po vizuálnej stránke, je minihra odkazujúca na film *Návrat do budúcnosti*. Pointou je dohnať Biffa Tannena, ktorému sa podarilo odcudziť známe vozidlo DeLorean, upravené do podoby stroja času. Pomocou vášho vlastného stroja času tak kl'učkujete medzi úzkymi stenami a snažíte sa Biffa čo najskôr dohnať. Po gameplay stránke ide o niečo ako hrať tú najprimitívnejšiu arkádu z osemdesiatych rokov, no vynahradzuje to celkové pojetie ako aj už spomínaný vizuál. Akonáhle je Biff pokorený a na vašom papieriku od d'at'la sa objaví prvá pečiatka, môžete vyraziť ďalej.

Oheň

Po tom, čo si vystojíte rad dlhší než sopel' tiahnucci sa z nosa prechladnutého novorodenca, dostanete šancu sa prevteliť do úlohy hrdinu z filmu *Backdraft* (1991). Hasičská dráma, v ktorej hrali také esá ako William Baldwin, Kurt Russel, Donald Sutherland, či Robert De Niro, je tu stvárnená pomocou detského panáčka v hasičskom obleku, ktorý musí likvidovať malé ohníčky v budove plnej ľudí. Všetko sa deje až primitívne genericky a aj keď okolo

vás vybuchujú predmety, vám je to celé tak nejak úplne jedno. Necítite sa byť v nebezpečí a dobre viete čo máte robiť, keďže celý proces hasenia obstará držanie jedného tlačidla a mierenie analógovou páčkou na inak technicky úžasnom GameCube pade.

Jurský park

Ono by to chcelo povedať, že jeden adrenalín vystrieda druhý, avšak v prípade automatovej strieľačky *Jurassic Park* je ten pokles napätia voči zážitku opísanom vyššie tak razantný, až dostanete chuť sa vrátiť do hasičského obleku. Sedíte v zelenom džípe, uháňajúcom pred rozzúreným T-Rexom a zatiaľ čo Jeff Goldblum neustále niečo brble zo zadnej sedačky, vašou úlohou je posúvať mieridlo od gul'ometu/ raketometu smerom k aktuálnej pozícii

rozzúreného dinosaura. A to je vlastne všetko. Sem tam vám tam skočí nejaký Velociraptor a pripomenie vám, že celá hra vyzerá po grafickej tak zle, až máte pocit, že pod tou fialovou škrupinkou konzoly GameCube by sa pokojne mohla ukrývať prvá PSX a nič by sa vo finále nestalo. Behom pár minút je koniec, bum a ďalšia pečiatka s hlavou Woodyho.

E.T.

Mimozemšťan so svietiacim prstom, ktorý potrebuje volať domov bez vysokých poplatkov, tak toho asi nie je nutné vám nejak bližšie predstavovať. Autori z Nai'a Digital Works ho v tejto sotva podarenej pocte filmovej predlohe zabalili do deky a posadili do košíka na vŕzgajúci bicykel.

Ide tak o hernú verziu záverečnej filmovej scény, kde sa naivný chlapec snaží dopraviť mimozemšťana na bod, kde ho vyzdvihnú jeho kolegovia. Hráč sa musí vyhýbať rôznym prekážkam a keď sa po nájazde na rampu ocitne na pár sekúnd vo vzduchu, je nutné vytvárať ten správny balans tak, aby sa spoločne nevysypali.

To všetko pod sotva výrazným časovým presom. Celé je to neuveriteľne jednoduché a je tu skôr umením nedoraziť do cieľa. Fakticky, museli by ste spadnúť na všetkých prekážkach a ešte si niekde po ceste spraviť hovädzí Stroganov, aby ste nedostali ďalšiu pečiatku.

Jaws

Vo filmovej téme sa samozrejme pokračuje aj pri nasledujúcej arkáde. Tentokrát sme vo vodách plných krvilačných žralokov. Čel'uste sú ikonou strieborného plátna a ak čakáte





adekvátne spodobnenie aj v hernej forme, nechajte si rovno zájsť chut' a miesto žraloka vytiahnite rybíe prsty z Lidlu. Hráč sa ocitne na plavidle Orca, aby odrazil útoky vodných predátorov pomocou zhadzovania sudov s odpadkami na všetko, čo sa priblíži k palube. Nápad sám o sebe nie je zlý, avšak toporné ovládanie a nefungujúci radar avizujúci príchod nebezpečenstva to celé scvrknú do formy ďalšieho utrpenia, ktoré chcete mať čo najskôr za sebou.

Wild Wild West

Divoký západ a Will Smith? No, táto minihra nie je ani divoká a nie je tam ani Will. Za to ide o ďalšiu koncepčne chabú striel'ačku na štýl jednorukého banditu, s grafikou ako z Nintendo 64, kde je vašou úlohou pomocou mierenia likvidovať postupne vyskakujúcich kovbojov so šatkou cez ústa a naplniť

vopred definovanú hranicu bodov. Počuli ste ten slasťný zvuk pečiatky? Už sme len kúsok od konca jedného z najhorších výletov v hernej histórii.

Kvíz

Universal štúdiá za dobu svojej existencie vyprodukovali samozrejme obrovské množstvo filmov, ktoré pozeráme dodnes a preto sa logicky ponúkala aj forma kvízu s otázkami, s úlohou preveriť vaše znalosti týchto produkcií. V tomto smere tu máme sériu otázok opisujúcu rôzne filmové žánre, avšak s tak nízkym prahom náročnosti, že by to celé zvládol prejsť aj úplný začiatok filmovej histórie a tak bum, ďalšia pečiatka.

A to je vlastne úplne všetko. V parku nájdete aj atrakciu zvanú Vodný svet, avšak tá predstavuje len niekol'kosekundové CGI video, kde loď

preletí cez plnú hrádzu a to za zvuku výbuchov – žiadny Kevin, nič, len vaša neveriaca hlava, krútiaca sa ako zadok hula tanečnice na firemnom večierku. Interakcia vás, ako rukojemníka v chorej hre jedného d'atl'a, spočíva v možnosti zbierania odpadkov a tým to celé končí. Grafika parku je tvorená statickými pozadiami, pred ktorými sa prelínajú 3D objekty a celé to vyzerá nanajvýš bizarne a hlavne chaoticky – rozhodne to nereprezentuje grafický výkon, s ktorým GameCube na trh dorazil už v úvode svojej šesťročnej existencie.

Recenzie projekt Universal Studios Theme Parks Adventure doslova roztrhali a na Metacritic má hra priemer niečo málo pod štyridsať percent. Uvedomujem si, že v úvode tohto retro ohliadnutia som spomínal svoje čiastočné sympatie voči dielu samotnému a tie tu náhodou naozaj boli...

A vlastne stále sú. Je to však dôsledok môjho pôvodného vnímania hernej zábavy a súčasného kritického oka. V danej dobe som si totižto vôbec neuvedomoval, že Universal Studios Theme Parks Adventure je vlastne len zle spracovaná zbierka reklamy na nejaký zábavný park v zámorí. Ja som v tom videl neobvyklú kolekciu minihier a behania po parku, kde toho jednoducho musí byť skrytého viac, než len to čo je vidieť na povrchu. Samozrejme, že som nikdy to „viac“ neobjavil, ale ten proces pátrania ma dokázal zabaviť a, nech už mi väčšina vecí v tom chabom obsahu liezla na nervy alebo nie, dnes viem, že som ten čas zabil zábavou, kým prišla opäť ďalšia hra. Preto je retro scéna taká špecifická. Spomínať na niečo v sebe nesie viac, než len porovnávanie so súčasnosťou.

Verdikt

Hrozná interaktívna reklama na slávne filmy, z ktorej som sa snažil vydolovať maximum.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Minihry	Kemco	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Zbieranie odpadkov	- Grafika
+ Určite je tam ešte niečo	- Náročnosť
	- Woody
	- Nevyužitý potenciál
	- Jedna veľká reklama
	- Dlhé rady na atrakcie

HODNOTENIE:

★ ★ ☆ ☆ ☆

Elden Ring

HARMÓNIA SVETA, ŽÁNRU A PRÍBEHU



V poslednej dobe mám pocit, že herné spoločnosti sa boja púšťať do vytvárania nových značiek. To zároveň navádza k domnienke, že jediné, čomu tieto spoločnosti rozumejú, sú peniaze a asi by som bol naivný, keby som tvrdil, že to nie je logické. Vážne mi však prekáža totálna absencia vášne, respektíve kreativity, ktorá by poháňala aj väčšie vývojárske tímy do niečoho nového, neprebádaného a hlavne niečoho, čo nie je vyštvávené do posledného eura. Áno, dovoľm si tvrdiť, že väčšinu kvalitných titulov sa postupom času týmto vývojárom podarilo vyštváviť a aj vďaka tomuto trendu tu každý rok máme novú striel'ačku od Activionu, generický svet od Ubisoftu a kopolu ďalších titulov, ktoré strácajú vlastnú identitu. Z tohto jednoduchého dôvodu by som teraz chcel pred vás postaviť Elden Ring. Tvorcovia z From Software sa nezľakli a v spolupráci

so spisovateľom G. R. R. Martinom sa pustili do novej značky, resp. lepšie povedané do nového univerza s vlastným príbehom a udalosťami. Následkom toho tu máme veľké dielo, ktorému dokážu konkurovať len predošlé hry od tohto istého štúdia. Najzaujímavejšie na tom všetkom je, že k tomu nepotrebovali meniť skoro nič, čo sa naučili pri vývoji svojich minulých titulov.

Po niekoľkých dlhých rokoch je konečne nová hra od tvorcov Dark Souls medzi nami. Čakanie, ktoré bolo naozaj dlhé a sprevádzalo ho aj odloženie vydania, je na konci a hráči sa tak konečne môžu pustiť do umierania. Presne tento zvláštny kolobeh zomierania, ktorý sa šikovne skrýva za pojmom zlepšovania svojho skillu, je záhadne návykový, aj preto si tento žáner našiel obrovské množstvo fanúšikov. A hoci si prevažne

hráči, ktorí nikdy nič zo série Dark Souls neskúšali, myslia, že titul je na dnešné pomery nezvyčajne náročný, pravda sa ukázala byť niekde inde. Hry z tohto žánru nikdy neboli prechádzkou ružovou záhradou, ale aj napriek tomu dokázali človeka presvedčiť o tom, že je tu cesta na zlepšenie a každý ďalší pokus môže byť ten úspešný.

Chcem tým teda povedať, že Elden Ring vo svojej podstate prináša to isté, čo predošlé hry? Určite nie – a to z viacerých dôvodov. Jedným z nich je už vyššie spomínaný nový svet, čiže príbeh a všetko okolo neho. Druhým je sandbox, resp. po novom open world, ktorý máme konečne možnosť vidieť očami vývojárov zo štúdia From Software. No a posledným dôvodom sú mechanizmy, ktoré nie sú nutne všetky nové, ale k tým fungujúcim z minulých dielov sa jednoducho pridali

d'alšie a dnes už viem, že mi prídu prirodzené, akoby tam patrili už dávno.

Staň sa Elden Lordom

Aj tieto slová zaznejú pri rozprávaní vášho príbehu. Pre správne sformulovanie tejto recenzie bude najlepšie, ak sa konkrétnejšiemu rozoberaniu príbehu vyhnem, pretože nie je správne ho vyzradiť tým z vás, ktorí by si hru chceli vyskúšať. Ale čo nám teda Elden Ring ponúka? V koži vášho charakteru s častým označením „tarnished“ (v preklade poškrvnený) sa prebúdzate vo svete Lands Between. Všade spomínaný Elden Ring bol zničený a rozdelený na veľké runy, ktoré vlastnia polobohovia. Vašou úlohou je tieto runy získať na obnovu prsteňa, aby sa z vás následne mohol stať nový Elden Lord.

Znie to ako kliše, čo do istej miery aj je. Predtým, než novinka od From Software vyšla, som bol zvedavý, ako autori zvládnu vyrozprávať hráčovi príbeh tentokrát. Predošlé diely totiž boli plné príbehu a vždy ponúkali chytľavý „lore“ s množstvom zaujímavých postáv, no mali jednu podstatnú chybu. Príbeh sa viac-menej neinterpretoval sám a hráč po ňom drvivú väčšinu času musel pátrať v popisoch rôznych predmetov. A čo je najdôležitejšie, do veľkej miery musel používať fantáziu.

Nechcem tým povedať, že je to úplne na škodu, no nerozumiem, prečo si pre tento projekt prizvali spisovateľa, ako je George R. R. Martin, keď interpretáciu príbehu Elden Ringu nechali na rovnakej úrovni ako v minulosti. V praxi to pre nových hráčov bude vyzerať tak, že po prvom prejdení hry nebudú mať ani šajnu, o čo vlastne išlo. Samozrejme, to nemusí nikomu brániť v tom, aby si titul



prešiel raz, povedal si, že zabil všetkých bossov a už sa za ním nikdy neobhliadol (jedine s príchodom nového obsahu). Myslím si, že práve pôda pre nový obsah je pripravená vďaka otvorenosti príbehu, no na druhej strane mám obavu, aby sa do vlastných imaginácií nepustili spoločnosti ako Netflix.

Keďže tu máme novú značku, priestor dostali aj nové kreatúry, čiže bossovia a nepriatelia. Odhliadnuc od bytostí, ktoré môžete vidieť aj v iných hrách (napr. draky), tak tvorcov musím pochváliť. Fantázii sa medze nekládli a tu to vidieť perfektne. Niektoré ohavnosti si budete pamätať aj rok po dohraní, no na druhej strane ma mrzí, že cut scény, ktoré občas sprevádzajú súboje s bossmi, nebolo viac. Vývojári z From Software bezpochyby dokážu navodiť tú správnu atmosféru a každú jednu hranú sekvenciu budete hltat' plnými dúškami, no na tak obrovský svet s takou kopou nepriateľov ich bolo žalostne málo. A čo NPC? Tu Elden Ring neprekvapí zrejme ničím novým. NPC majú vlastné príbehy, vlastné určenie

(ako napr. kováč) a vlastné questy, no ich plnenie môže byť opäť trochu chaotické. Jedno NPC sa ukáže na rôznych miestach práve v rámci plnenia úlohy, no z vlastnej skúsenosti viem, že ho dokážete bez problémov prehliadnuť. Koniec koncov, nejde o nezvládnutý prvok, ale o podpis tvorcov, na ktorý sú veteráni zvyknutí, nováčikovia sa však môžu stratiť.

Pravý RPG otvorený svet

Hráči v očakávaní na príchod Elden Ringu nevedeli, ako sa tvorcovia popasujú s otvoreným svetom. Predsa len, skúsenosti im v tomto chýbali. V prvom rade musím napísať, že svet Elden Ringu mi ponúkol to, čo už dávno iná hra s otvoreným svetom nedokázala. Po asi dvadsiatich hodinách vo mne vyvolal pocit nostalgie, ktorý som zažíval ako dieťa pri starých RPG tituloch. Lands Between vás nebude obmedzovať, kam sa ďalej vydáte, prípadne koho sa rozhodnete zabiť. Tento svet vás nechá ísť si vlastnou cestou a áno, môže to znamenať, že narazíte na nepriateľov, ktorí vás zničia jedným mávnutím ruky. Priznávam, myslel som si, že to nie je správne, pretože to môže hráča odradiť a ten bude s pocitom frustrácie behať z miesta na miesto, len aby našiel lokalitu, kde dokáže zabiť aspoň niečo. No potom som si uvedomil, že je to pridaná hodnota, ktorá upevňuje túžbu po zlepšovaní sa. V praxi to vyzereá tak, že niekde, kde ste zomreli asi stokrát, sa ukážete o desať hodín (hracieho času) neskôr a bossa porazíte len pár seknutiami. To je pocit satisfakcie, ktorý ponúka žánr týchto hier už od čias Demon Souls a ktorý sa s otvorenosťou sveta len prehľbuje.

Aby som veci uviedol na pravú mieru – hra malými náznakmi ukazuje, kam sa máte vydať. Vidíte ho pri checkpointoch





s názvom „Lost Grace“, ktoré správnym smerom vysielajú zlaté lúče. Tie vás ale nijak neobmedzujú a v podstate len ukazujú smer, čiže väčšinu cesty k bossovi si budete musieť nájsť sami. Okrem hlavnej cesty spojenej s príbehom je tu kopa vedľajších lokalít, za čo musím tvorcov naozaj pochváliť. Vo svete totiž narazíte na hlavné (príbehové) oblasti, vedľajšie lokality, dungeons a dokonca aj súboje s bossmi, ktoré sa môžu aktivovať sami v otvorenom svete. Obsahovo sa tak nemusíte báť, že by práve tento svet zival prázdnotou, práve naopak, za každým rohom nájdete niečo nové. Ja som napr. po šesťdesiatich hodinách v lokalite zo začiatku hry našiel úplne nový dungeon s bossom. No otvorený svet v žánri Souloviek

môže mať aj jeden aspekt, ktorý hre nepridáva na kráse. Vyššie spomínané checkpointy, ktoré plnia rovnakú úlohu ako bonfire z Dark Souls, podľa mňa nie sú rozmiestnené najlepšie. Je ich veľa a v podstate sú za každým rohom. To trochu uberá z využiteľnosti vášho „presúvadla“, akéhosi rohatého koňa, ku ktorému sa ešte dostanem. Vy sa tak budete presúvať rýchlym cestovaním od checkpointu k checkpointu, čo sa pri neskoršom hraní premení na čítanie tipov na načítavacej obrazovke.

Mal'ovaná mapa v nemal'ovanom svete

Ďalšou novinkou je prítomnosť mapy. Za zmienku stojí, že na jej odkrývanie

vám nebude stačiť len bezhlavé jazdenie po mape. Jej odhalovanie je postupné vďaka zbieraniu častí, ktoré sú rozosiate po svete.

Celý svet je zaujímavý a preto si ho budete celkom intuitívne pamätať, no ak by ste potrebovali, na mapu si môžete pripínať rôzne značky, vďaka ktorým si lepšie zapamätáte miesta, do ktorých sa chcete vrátiť. Mapa je malovaná a svojím dizajnom zapadá do grafického konceptu hry.

Keďže ide o cross-gen titul, grafika má svoje slabé miesta. Ešte horšie je, že ich má kopa a vďaka nim sa môže porovnávať aj so staršími titulmi, a to hlavne pre textúry, ktoré na rok 2022 nevyzerajú najlepšie. Na druhej strane, tvorcovia aspoň nepoľavili v spracovaní scenérií. Atmosféra v kombinácii s kulisami prostredia je opäť na najvyššej úrovni a vy tak občas budete chcieť len tak jazdiť po svete a kochať sa prostredím.

Celý svet je komplexný a preto ponúkne viacero rôznorodých lokalít s vlastným nasvietením, počasím, ale aj hudobným sprievodom. Niekedy je až pozoruhodné, ako sa dokáže svet navôkol vás zmeniť po prejdení pár metrov. Svoju úlohu tu zohráva aj čas. Deň sa tu strieda s nocou a práve jej príchod môže priniesť iné možnosti sveta. Napríklad na niektorých bossoch narazíte iba v noci. Pri checkpointoch dokážete tento



čas prečkať, preto nie je problém si vytypovať tieto situácie bez toho, aby ste čakali niekoľko minút na mieste.

Vyššie som spomínal koňa. Hra vám ho ponúkne už na začiatku hry a vy tak nebudete musieť chodiť po svete pešo. Kôň funguje na presúvanie tak, ako by ste čakali, ale hlavným prvkom inovácie sú súboje na tomto spoločníkovi. Vďaka nemu sa stávajú dynamickejšie a niektorí bossovia by bez neho boli v podstate neporaziteľní. Ale pozor! Aj tento spoločník má svoje HP, môže sa tak stať, že vám ho nepriateľ zabije priamo pod vami a vy sa tak ocitnete bez pohybu na zemi. Kôň sa dá používať len vonku a do koridorovejších lokalít sa na ňom nedostanete.

Pri popise sveta by som ešte chcel spomenúť Roundtable Hold. Ide o váš hub, v ktorom sa zgrupuje väčšina NPC a kde si viete nakúpiť, vylepšovať veci a dozvedieť sa potrebné informácie k dejovej linke. Túto oblasť s okrúhlym stolom vám opäť hra ponúkne sama, no budete pre to musieť párkrát položiť život. Ak sa pýtate, či si tu aj levelujete svoju postavu, tak vás asi poteším, pretože to môžete pri každom Lost Grace checkpointe.



Prirodzený vývoj herných mechanizmov

Elden Ring bude pre veteránov Souls hier pôsobiť ako logické vyústenie žánru. Ak ste oboznámení s mechanizmami, ako fungovali predtým, v podstate vás tu nečaká nič revolučné. Ešte aj ten HUD vyzerá rovnako a preto je hranie hneď od začiatku intuitívne. Tvorcovia sa však nenechali zahanbiť a implementovali tu pár novinek. Jeden z nich je protiútok po úspešnom blokovaní

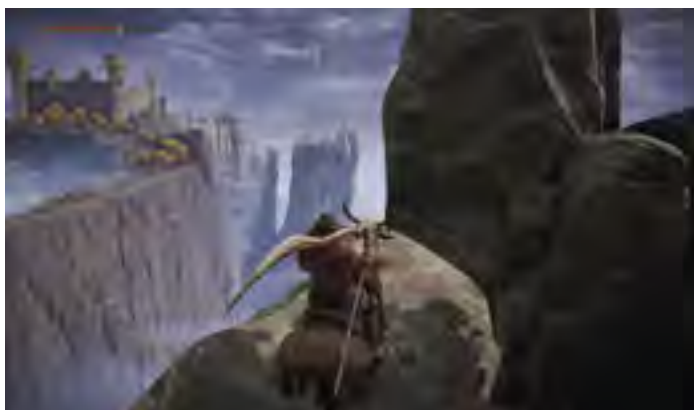
štitom. Ide o kombináciu správnych tlačidiel, ktorá dokáže nepriateľa rozhodit' z jeho reťazového útoku.

Ďalšou novinkou sú spoločníci, ktorých si dokážete vyvolať počas ťažších súbojov. A nejde len o humanoidných bojovníkov, ktorí sú ovládaní umelou inteligenciou.

V súboji vám tak môžu pomôcť viacerí vlci, prípadne bezhlavý rytier s dvomi mečmi. Aby ste to vôbec mohli urobiť, musíte mať na obrazovke v ľavej polovici ikonu modrej runovej brány. Na vyvolanie potom použijete manu (FP), pričom tento prvok sa nedá kombinovať s reálnymi hráčmi. Ak si teda na pomoc s bossom zavoláte jedného alebo dvoch ľudí, musíte ho zabiť bez AI spoločníkov. Navyše, počas jedného súboja sa dajú použiť iba raz.

Ďalšou novinkou je tzv. Stake of Marika. Ide o miesto, na ktorom sa po smrti môžete znovu zrodit'. Slúži len takto a na rozdiel od klasického checkpointu tu nič iné nespravíte. V kombinácii s tým, ako veľa checkpointov je po svete, sú teda tieto miesta často zbytočné.

Načrtnol som už aj povolávanie ostatných hráčov do vašej hry. Tu sa



toho tiež veľa nezmenilo a Elden Ring ponúka svoj špecifický multiplayer. V praxi to znamená, že vo vašej hre vám spoločníci (max. dvaja) môžu pomôcť s ťažkým bossom, prípadne ťažkou oblasťou, pričom po splnení úlohy sa vrátia do svojich svetov.

Okrem toho vás môže iný hráč napadnúť a je na vás, aby ste takýto útok prežili za každých okolností. Trochu škoda, pretože tvorcovia si ubovali komplexnejší multiplayer ako v predošlých dieloch. Na rôzne aspekty online hrania slúžia predmety, ktoré si buď môžete nafarmit', alebo vyrobiť.

Do hry sa tak dostalo aj craftovanie, pričom predmety sa dajú vyrábať vďaka mobilnej súprave hociakedy počas hrania, ale mimo súbojov. Budete k tomu potrebovať len ingrediencie a receptár, ktorý obsahuje recept na daný predmet. Z toho vyplýva, že nie každý predmet si viete vyrobiť hneď na začiatku.

Dôležitou novinkou je aj natívny skok vyššej postavy. Tvorcovia sa totiž konečne popasovali s klasickým skokom a vy tak nemusíte stláčať kombináciu tlačidiel na to, aby ste sa o pár metrov trafili priamo do priepasti. Vďaka skoku sa vývojári mohli pohrať aj s vertikálnou svetu. Preto lokality už nie sú iba koridory s jednou cestou, ale na ich prejdanie vám hra môže ponúknuť hneď niekoľko ciest. Napr. pri vstupe do hradu Stormveil vás zastaví NPC, ktoré vám povie o zadnej cestičke, ktorá nie je tak prísne strážená a vy sa tak dovnútra dostanete bez toho, aby ste museli čeliť trestnému stíhaniu pre genocídu obyvateľstva hradu.

Za zmienku stojí aj hybridná fl'aška s modifikovateľnými boostami. Na jej poskladanie budete potrebovať slzy, pričom tie zbierate z bossov a pridávajú špecifické atribúty. Ja som si vďaka tejto fl'aške dokázal obnoviť polovicu HP a zvýšiť silu na nejaký čas. Nemusíte sa báť, pretože sú tu aj klasické fl'ašky a fungujú rovnako ako Estusy z už viackrát spomínaného Dark Souls. Tým mám na mysli dopĺňanie pri checkpointe a ich násobenie vďaka špeciálnym predmetom, ktoré nájdete vo svete. Ďalšia pridaná hodnota je v podobe stealthu. Ten je tiež novinkou a občas dokáže uľahčiť postup. Nemyslím si však, že by to v tomto prípade bol neodmysliteľným prvkom a jeho využívanie je skôr okrajové.

Samozrejme, v hre je toho oveľa viac, no písať o všetkom by mohlo byť zdĺhavé, preto som sa snažil vybrať tie najdôležitejšie prvky. Veľa hráčov



napr. chváli mágiu. Áno, súhlasím, v Elden Ringu je prístupnejšia a niekedy pridáva pocit uľahčenia hry, no na vlastnej koži som zažil, že nie každý boss je na ňu náchylný, preto sa rýchlo môže stať, že budete musieť vytrhnúť starý dobrý meč. Hráči ako ja, ktorí hrajú tituly tohto typu spôsobom Hit & Run, sa teda nemusia báť, že by sa vyslovene museli učiť mágiu.

Technický stav má svoje muchy

Pár slov na záver by som chcel venovať technickému stavu. V podstate nemôžem napísať nič negatívne, pretože Elden Ring funguje, ako má. Len raz sa mi stalo, že som narazil na bug, kde sa boss teleportoval z miesta na miesto, ale to mohlo byť zapríčinené aj pripojením, pretože to bolo vo svete iného hráča, ktorému som išiel na pomoc. Horšie to už ale je s frameratom. Hru som recenzoval na Xbox Series X, kde (rovnako ako aj na PS5) ponúka dva grafické režimy.

Jeden je zameraný na kvalitu grafiky a ten druhý na stabilný framerate. Bohužiaľ, hneď pri prvom vstupe do otvoreného sveta som pochopil, že režim kvality je nehrateľný, preto som to prepel na stabilné FPS. Ani v tomto móde som sa ale nevyhol prepadu FPS a titul tak občas pri prechádzaní otvorených oblastí pôsobí sekavo. Nie je to však nič, čo by sa nedalo opraviť pár aktualizáciami, navyše, hra v uzavretých lokalitách ponúka stabilný framerate.

Summa Summarum

Recenzovanie tohto titulu bolo asi najťažšie za celé moje pôsobenie v hernom odvetví. Dalo by sa napísať, že ide o najlepšiu hru roka a celkovo najväčšie dielo štúdia From Software. Preto bolo veľmi ťažké

nájsť zápory. Tie by sa mohli skrývať za mechanizmami, ktoré sú pre hry tohto žánru typické.

Od minimálnej interpretácie príbehu až po ikonické zbieranie duší – tie sa v tomto prípade volajú runy a pri smrti ich stratíte. No pre tých, ktorí sú na tieto veci už dávno zvyknutí, je to všetko prirodzené a ako sa aj s istým odstupom času ukazuje, nováčikom to vôbec neprekáča. Elden Ring je proste kvalitným začiatkom novej značky a zároveň perfektným vývojovým stupňom pre už tak skvelé hry.

Hodnotenie

Elden Ring sa navonok tvári ako Dark Souls 4, ale vnútri je to začiatok niečoho nového. Niečoho, čo vyšperkovalo žáner k dokonalosti tak, že pri tom dokázalo nestratiť vlastnú identitu.

Preto si myslím, že ak ste fanúšikom Souls hier, túto novinku si zamilujete. Ak ste predošlé tituly nehrali, Elden Ring môže byť výborným odrazovým mostíkom. Za plnú cenu dostanete stovky hodín zábavy a rovnako som si istý, že pôda pre prípadné pokračovanie je skeve pripravená.

Luboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Akčná RPG	Výrobca: From Software	Zapožičal: Cenega
----------------------------	----------------------------------	-----------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vyplnený svet	- Nestabilné snímkovanie
+ Rôznorodosť bossov	- Lost Graces sú blízko seba
+ Dizajn sveta	
+ Soundtrack	
+ Minimum bugov pri vydaní	

HODNOTENIE:



GhostWire: Tokyo

DUCHARINA OD TVORCOV THE EVIL WITHIN



Predstavte si, že ste jedinou živou dušou v celom Tokiu. Všetci ostatní jednoducho zmizli, zostali po nich len všadeprítomné kôpky šiat a topánok. Sami však napriek tomu nie ste. Ulice, kedysi rušné strediská života, dnes skl' učujúco tiché, okupujú nadprirodzené entity z iného sveta, v japonskom folklóre známe ako „Yōkai“.

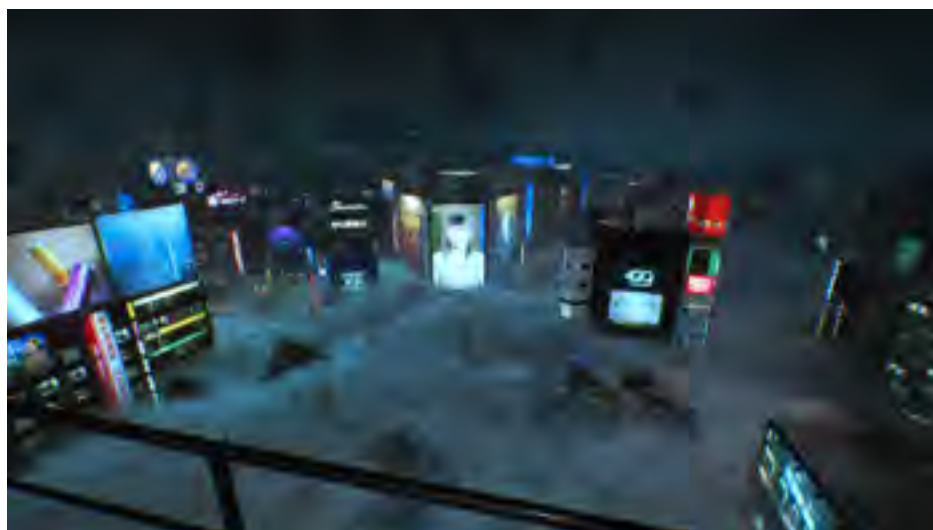
Niektoré sú pre vás užitočné, ako napríklad lietajúce tengu, ku ktorým sa viete pritiahnúť a dostať sa tak z prízemnia na strechu výškovej budovy behom sekundy.

Mačky s dvomi chvostami – tzv. nekomaty – vám zasa výmenou za peniaze či cenné artefakty predajú užitočné predmety na boj s nepriateľskými jōkai či nevšedné doplnky v podobe outfitov či doplnkov do foto-režimu.

Iné, ako napríklad kappa, oni či kodama slúžia len na to, aby ste využili ich moc na posilnenie tej vlastnej – najprv ich však musíte chytiť alebo im pomôcť. Aj keby ste nechceli, po 20 hodinách budete o ázijskej mytológii vedieť viac než väčšina vašich

kamarátov. Hlavným hrdinom v tejto akčnej adventúre, kde sa pomerne unikátne spája moderná mestská atmosféra s tradičnými japonskými poverami, je nemasťný a neslaný, za to však odhodlaný mladík Akito, do ktorého sa vtelila duša mierne cynického (a oveľa zaujímavejšieho) detektíva KK

(Kejkeja). Akito má jediný cieľ: zachrániť svoju sestru, ktorú uniesol záhadný muž v maske démona stojaci za paranormálnymi javmi v Tokiu. Mesto je však pokryté smrtiacou hmlou, na každom kroku vyčíňajú hrozivo vyzerajúce nadprirodzené entity a vy nemáte na výber, len sa spol'ahnúť





na pomoc nečakaného spoločníka, ktorý s vami zdieľa telo. GhostWire: Tokyo je hrou pomerne jednotvárnou a priamočiariou, ktorá v neskorších fázach prekvapí len sporadicky. Nikdy nie je nudná, vždy je totiž s kým bojovať, čo zbierať a čo objavovať, no všetky karty vyloží na stôl pomerne skoro. Panoráma sveta sa príliš nemení, nepriatelia sú v drvivej väčšine prípadov stále tí istí a súboje tiež.

Vašimi zbraňami sú totiž vaše ruky, či skôr prsty, ktorými skladáte znamenia a uvoľňujete tak elementárnu energiu vzduchu, vody a ohňa, s ktorou následne útočíte na nepriateľov z podsvetia. Jednotlivé druhy útokov sa navzájom líšia, a preto je vhodné ich počas bojov striedať, nehovoriac o tom, že k dispozícii budete mať neskôr aj mimoriadne užitočné talizmany. Vďaka nim budete môcť agresívnych duchov v podobe bezhlavých detí či „Slender Manov“ s dáždňikmi paralyzovať, miast' či oslabovať.

Bohužiaľ, nič viac na tomto systéme nenájdete, je totiž presne taký jednoduchý, ako aj vyzerá. S použitím miernej stratégie budete spamovať tlačidlo útoku a vykrývať



súperove ataky až dovedy, kým neobnažíte jeho jadro, ktoré následne s použitím spirituálnych povrazov vytrhnete z jeho tela a pošlete ho nadobro na onen svet.

Súboje boli pre mňa po celý čas výzvou a neraz išlo o adrenalínový, uspokojujúci zážitok, no obávam sa, že v tomto ohľade náročnejší hráči budú po pár hodinách mierne sklamaní. V zásade ide o akúsi „strieľačku s prstami“, ktorá je vizuálne vkusná, no inak trochu otupná. Nepriatelia

na vás totiž budú počas plnenia misií chodiť vo vlnách a mimo jednotlivých úloh ich stretnete takmer všade, takže ak budete chcieť, najmä neskôr, napríklad len zháňať rôzne zberateľské predmety, pôjde o vcelku rušivý a otravný element.

Vizuálne znázornenie jókai – priateľských aj nepriateľských – je však pomerne originálne a zaujímavé. Pre niekoho, kto nie je oboznámený s tamojším folklórom a ľudovými poverami môže ísť miestami o bizarnú skúsenosť, no ak by vás aj japonská kultúra vôbec nezaujímala, stále pôjde o veľmi príjemný zážitok. Väčšina z paranormálnych bytostí, ktoré okupujú tokijskú štvrť Šibuja, kde sa GhostWire odohráva, pochádza zo skutočných povier

a bájí, takže je dosť možné, že budete ešte nejakú polhodinu po dohraní surfovať na internete a čítať si o tej či onej legende.

Verdikt

GhostWire: Tokyo je prvých 15 až 20 hodín zábavným, fascinujúcim a miestami aj mierne strašidelným výletom do sveta plného veľkomestských neónov, v ktorom oživa japonský folklór a konečne aj next-gen v podaní konzole PlayStation.

Nejde však o titul úplne vhodný pre dlhšie hranie. Jednotvárnosť súbojov, prostredia, zbierania duší a nepriateľov má svoje limity.

Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Tango Gameworks	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ Oživenie japonského folklóru a ľudových povier	- Jednotvárnosť prostredia, nepriateľov aj hrateľnosti celkovo
+ Pôsobivý Ray-tracing	- Zaujímavá premisa, ale slabý príbeh
+ Bohaté využitie haptickej odozvy (PS5)	

HODNOTENIE:



Jurassic World Evolution 2

ŽIVOT SI OPÄŤ NAŠIEL CESTU



Dinosaury. Tyranosaurus Rex, triceratops, pterodaktyl... Kto by ich nemal rád? Tieto cool plazy boli kedysi „pánmi“ života na Zemi a dodnes patria medzi najfascinujúcejšie stvorenia, ktoré nám naša planéta ponúkla. K ich popularite mimoriadnym dielom prispel aj technologicky fascinujúci veľkofilm Jurský park z roku 1993 od legendárneho režiséra Stevena Spielberga – a vďaka budovateľskej stratégii Jurassic World Evolution 2 ho môžete prežiť na vlastnej koži.

Priznám sa, že prvotná vlna nadšenia okolo Jurského parku ma obišla, hoci to malo úplne jednoduchý dôvod. Bol som vtedy iba malé dieťa a vnímal som akurát tak okolie, nie nejaký revolučný trhák (a tak trochu aj krvák) v kinách. Samozrejme, tento rest som o pár rokov napravil aj vďaka TV Markíza a zničenie sna megalomanského miliardára Johna Hammonda považujem za dielo, ktoré obstojí aj dnes. Prvý diel Jurassic World Evolution z dielne špecialistov na tycoonov

zo štúdia Frontier ma veľmi neohúril. Nebol zlý, ale chýbalo mu niečo, čo by ma nútilo zapnúť ho znovu a znovu, čo sa mnohým podobným žánrovým kúskom darilo bez problémov. Napríklad Two Point Hospital, duchovné pokračovanie kultovej nemocničnej stratégie Theme Hospital, si rád nainštalujem aj roky po jeho vydaní. K druhému dielu manažovania dinosaurieho parku som preto vzhliadal s očakávaním, že vývojári opravia chyby z jednotky a ešte k tomu pridajú čosi navyše. Podarilo sa? Nuž, ako by povedal gazda Radoslav, tak pol na pol.

Obmedzené pieskovisko

Ak ste jednotku nehrali, vedzte, že aj v tomto prípade ide v podstate o simulátor ZOO, akurát namiesto levov, tigrov či krokodílov návštevníkom predvádzate dinosaurov. Vaším zverencom musíte postaviť vhodné priestory, zmanažovať, aby ste ich nemixovali rôzne druhy, a zároveň to celé vystavať, poprepájať a upravovať tak, aby boli ľudia spokojní.

Pretože spokojný zákazník sa rovná peniaze, ktoré pribudnú do vášho vrecka a za ktoré si následne môžete park ďalej vylepšovať. Popritom skúmate, ľahnu sa vám nové dinosaury a občas ich aj chytáte. Jednoducho klasika.

Trochu atypicky začnem najväčším negatívom. Keď si pri Jurassic World Evolution 2 chcete len tak oddýchnuť a nechať pracovať svoju kreativitu a lásku k dinosaurom, nebudete to mať úplne jednoduché.

Hra síce obsahuje tzv. sandbox mód, no nie všetky vymoženosti si môžete užiť hneď od začiatku. Veci si totiž najskôr musíte pootvárať v ostatných módoch. Nuž... Prečo? Komu toto prišlo ako dobrý nápad? Je to škoda, pretože keď už to máte všetko k dispozícii, je to výborná zábava pre každého fanúšika tycoonov. Navyše si tu viete nastaviť aj rôzne podmienky, ako je typ počasia, terénu, dĺžka života vašich miláčikov, to, či budú potrebovať jedlo a vodu, a kopu ďalších

vecí, vďaka ktorým si prispôsobíte zážitok presne podľa vášho gusta.

Skvelá teória chaosu

Veľmi pozitívne slová nemám ani na adresu kampane. Rozhodne nie je zlá, len si už na začiatku musíme ujasniť, že v podstate ide iba o glorifikovaný niekoľkohodinový tutoriál.

Vidím v tom premrhaný potenciál a mrzí to o to viac, že sa k vám prihovárajú staré známe postavy Claire a Owena (Dallas Bryce Howard aj tentoraz prepožičala svoj hlas, Chrisa Pratta sme sa však znovu nedočkali), ktoré si pamätáme z posledných filmov – celistvejší, dlhší a s hollywoodskymi snímkami viac prepojený zážitok by nás potešil oveľa viac. Takto sme sa dočkali iba pár misií odohrávajúcich sa po udalostiach Jurassic World: Fallen Kingdom.

Ostatné módy však potešia oveľa viac a dočkáme sa aj slušnej výzvy. Tá sa ani nesnaží skryť už v názve jedného z nich (Challenge), pričom práve ten riadne potrápi vaše mozgové bunky, dovoľm si povedať, že niekedy až príliš. Na výber máte niekoľko scenárov, v ktorých sa budete usilovať dosiahnuť maximálne hodnotenie vášho parku. Aby to nebolo jednoduché, hra vám, samozrejme, bude pod nohy hádzať rôzne poľená, preto vám tento mód odporúčame skúsiť až vtedy, keď už budete mať čosi za sebou odohrať a budete rozumieť aj pokročilejším mechanizmom Jurassic World Evolution 2.

Pochvalu si zaslúži najmä mód Chaos Theory, čo sú vlastne scenáre založené na udalostiach z filmov tejto dinosaurej série. Tie som si užil najviac – každá mapa je naviazaná na jednotlivé filmy a obsahuje budovy a dinosaurov, pri ktorých zaplesajú srdcia každého „nostalgiaka“. A poteší aj



cameo v podaní charizmatického Jeffa Goldbluma alias Dr. Iana Malcolma.

Čo je nové v Hyper... v Jurskom parku?

A čo je ešte nové? Sú to napríklad vodné a lietajúce dinosaury, ktoré určite potešia nejedného fanúšika. S tým sa zároveň spájajú aj nové budovy a prostredia, kde budú plazy tráviť všetok svoj čas. Celkovo v hre nájdeme viac ako 70 rôznych druhov prehistorických monštier, čiže variabilita vášho parku je zaručená. Všetko je jednoducho robustnejšie. Týka sa to aj starostlivosti o dinosaurov, tí sú totiž po novom o čosi „fajnovjší“ a je potrebné dávať pozor na rôzne ich požiadavky. Tie sa týkajú ako potravy, tak aj prostredia, takže sa čoskoro pristihnete, ako jednému potvoriakovi pridávate vodnú plochu, zatiaľ čo druhý si zaželel trochu viac kvetín na spásanie. Priznám sa, že občas som pri ich požiadavkách zapochyboval o tom, či by dokázali prežiť aj vo svojom prirodzenom prostredí.

Väčší dôraz je kladený aj na povahové špecifiká konkrétnych dinosaurov. Veľkú paseku vedľa narobit' hlavne

agresívne jedince, ktoré nemajú problém napadnúť aj svojich druhových spolupútnikov. V jednej z hier som sa dostal do patovej situácie – jeden z obľúbených dinosaurov často napádal ostatných, samostatný výbeh som mu však urobiť nemohol, keďže v izolácii by sa necítil dobre. A čo teraz? Účty u veterinára sa množili, preto som to nakoniec nechal na prírodu. Bojachtivý jedinec nakoniec skončil, keď si uhrzol väčšie sústo, ako dokázal požiť. Apropos, bitky a zranenia. Kontrolovať treba aj zdravotný stav vašich dinosaurov, ak to totiž zanedbáte, taká operácia vás neskôr môže vyjsť na poriadny balík.

Veda je základ života

Trochu viac personalizácie by si zaslúžili zamestnanci. Až na jednu výnimku sú všetci anonymní, čo je škoda, keďže práve oni sú zodpovední za bezchybné fungovanie parku. Tvorcovia by si tu mohli vziať príklad z už spomínaného Two Point Hospital. Každý z vašich pracovníkov tam mal meno a špecifické vlastnosti, ktoré mu mohli pomáhať, alebo aj škodiť. Bol to celkom pekný pocit, keď si doktor, ktorý bol vo



vašej nemocnici od úplného počiatku, konečne vytrénoval svoj hlavný skill na maximum a stal sa najlepším v obore. No a to isté platí aj o návštevníkov, nečakajte žiadne klikanie na ľuď a uspokojovanie ich individuálnych požiadaviek. Takto hlboké simulácie sme v tomto prípade (zatiaľ) nedočkali.

Predchádzajúce slová neplatia pre vedcov, ktorí sú novinkou oproti jednotke. Pod palcom majú množstvo dôležitých vecí, napr. vám prinášajú fosílie, z ktorých sa neskôr liahnu dinosaury, liečia, a, samozrejme, starajú sa o výskum. Čím je kvalitnejší vedec, tým to všetko bude trvať menej času. Pozor však, ak budete ignorovať ich potreby, môžu sa vzbúriť a sabotovať park.

S vedcami sa zároveň spája manipulovanie s DNA týchto prehistorických plazov. Vďaka tomu je chov dinosaurov, resp. ich množenie strategickjšie a zábavnejšie, keďže množstvo druhov má rôzne nedostatky, ktoré viete práve vďaka vedcom a génovému inžinierstvu zvrátiť, ba dokonca obrátiť na pozitívum. Možností a kombinácií je veľa, tak hor sa experimentovať!

A tak sa teda hráte, budujete, skúmate, kontrolujete, liečite, chytáte, riešite problémy. Keď to všetko dostanete do krvi, kolobeh činností sklzáne do typicky tycoonovskej a príjemnej rutiny, hoci niekedy pripomienok by sa našlo. Týchto aktivít je totiž celkom dosť a väčšinu z nich musíte robiť ručne. Nechápte ma zle, je mi jasné, že o tom hry sú, ale z niektorých činností sa neskôr stane poriadny stereotyp, čomu by mohla zabrániť automatizácia a trochu viac praktickosti. No a taktiež by som dinosaurov poprosil, aby sa predomnou toľko neschovávali. Občas



bolo naozaj ťažké ich nájsť medzi stromami a porastom, nech je grafické spracovanie akokoľvek pekné.

Technická stránka

Graficky vyzerá Jurassic World Evolution 2 prítlačivo a je splneným snom všetkých milovníkov dinosaurov. Pozerá sa na to veľmi dobre a ako príjemný bonus si to všetko môžete vychutnať pekne zblízka – stačí nasadnúť do džípu vašich Rangerov a kochať sa, prípadne je tu aj možnosť zaletieť si helikoptérou a postarať sa o uspatie dinosaura vo voľnej prírode, ktorého by ste chceli vo vašom zariadení. To všetko sprevádzajú výborne spracované zvuky a skvelá hudba, čomu určite pomohlo filmové štúdio Universal Pictures. Vývojárom totiž umožnilo prístup k zvukovým efektom a hudbe z hollywoodskych predlôh, čo napomáha vynikajúcej atmosfére.

Čo sa týka technickej stránky, hra fičala na Xbox Series X stabilne a plynulo, moje virtuálne dinosaury sa tak nemuseli báť žiadneho pádu. Teda okrem meteoritu,

haha (vedecký humor). Jeden problém som s ňou však predsa len mal, hoci patrí do kategórie vtipných, ba až bizarných. Keď som Jurassic World Evolution 2 spustil prvýkrát, bol v španielčine a v menu som nenašiel spôsob, ako to zmeniť. Ako ukázalo trochu googlenia, príčina bola jednoduchá. Systémový jazyk môjho Xboxu som totiž mal nastavený slovenský a v abecede k nemu najbližšie bola práve španielčina.

Malé obavy som mal z ovládania, predsa len, stratégie sú na gamepade o čosi kostrbatejšie, o čom som sa presvedčil napr. pri recenzovaní Civilization VI na PS4. Nakoniec to nebolo zlé, ale ak máte možnosť, radšej si do vašej mašinky pripojte klávesnicu a myš. Hra ich na Series X podporuje a vďaka tomu bude zážitok plynulejší a menej stresujúci.

Záver

Čo povedať na záver? Jurassic World Evolution 2 je dobrá stratégia. Budete sa pri nej baviť? Áno. Budete sa kochať fascinujúcou faunou a flórou? Áno. Je lepšia ako prvý diel? Určite. Budete si hovoriť, že sa to dalo urobiť ešte o čosi lepšie? Áno. Ale... Povedzme si úprimne, čo je dokonalé?

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Stratégia / Tycoon
Výrobca: Frontier Dev.
Zapožičal: Hypermax

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kopa dinosaurov	- Kampaň nie je kampaň, ale iba tutoriál
+ Zábava	
+ Atmosféra a grafické spracovanie	- Niektoré nedostatky, ktoré by sa dali ľahko odstrániť
+ Mód Chaos Theory	

HODNOTENIE:





PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk

MP3
MOBILNÉ
TELEFÓNY



ĎAKUJEME
PROGAMINGSHOP
A MP3

LET'S PLAY
LET'S GO
BE SMART

SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA
A JEDNODUCHŠÍ ŽIVOT



PLAY GO SMART

LIVE ▲ EASY ■ PLAY ● HARD

Nová séria Xiaomi 12

Xiaomi oznámilo uvedenie úplne novej série vlajkových lodí Xiaomi 12, ktorá obsahuje tri zariadenia: Xiaomi 12 Pro, Xiaomi 12 a Xiaomi 12X. Všetky tri telefóny sa môžu pochváliť profesionálnou trojitou sústavou fotoaparátov pre všestranné snímánie. Hlavnú úlohu zohráva masívny 50 Mpix širokouhlý fotoaparát s možnosťou nahrávania 8K videa (na Xiaomi 12 Pro a Xiaomi 12).

Xiaomi 12 Pro a Xiaomi 12 sa môžu pochváliť procesorom Snapdragon 8 Gen 1 - najpokročilejšou mobilnou platformou spoločnosti Qualcomm. Xiaomi 12X je zase poháňané výkonným procesorom Snapdragon 870 s podporou 5G. Všetky tri zariadenia sú vybavené systémom UFS 3.1 s výnimočnou rýchlosťou načítavania a prenosu dát spolu s pamäťou LPDDR5. Séria Xiaomi 12 podporuje aj HDR 10+. Xiaomi 12 Pro má

vysoko úsporný 6,73-palcový WQHD+ displej, ktorý využíva technológiu AdaptiveSync Pro. Dokáže inteligentne nastavovať dynamickú frekvenciu vykresľovania LTPO v rozmedzí 1 Hz až 120 Hz v závislosti od obsahu. Xiaomi 12 a Xiaomi 12X prinášajú 6,28-palcový Full HD+ displej s 120 Hz AdaptiveSync.

Séria Xiaomi 12 je vybavená technológiou SOUND BY Harmon Kardon a vytvára pohlcujúci zvukový zážitok poháňaný technológiou Dolby Atmos. Štvorica reproduktorov Xiaomi 12 Pro (dva výškové a dva basové) poskytuje jasné detaily a pokrýva ohromujúci rozsah zvuku. Xiaomi 12 aj Xiaomi 12X poskytujú vyvážený stereofónny zvuk ideálny pre hry alebo videá. Xiaomi 12 Pro disponuje rýchlym 120W nabíjaním Xiaomi HyperCharge. Batériu s kapacitou 4 600 mAh možno pomocou režimu

Boost plne nabiť len za 18 minút. Xiaomi 12 a Xiaomi 12X disponujú batériou s kapacitou 4 500 mAh. Obe zariadenia podporujú 67W káblové turbo nabíjanie. Xiaomi 12 Pro a Xiaomi 12 podporujú aj 50W bezdrôtové nabíjanie a 10W reverzné nabíjanie. Xiaomi 12 Pro aj Xiaomi 12 využívajú technológiu Xiaomi AdaptiveCharge, inteligentný nabíjací algoritmus, ktorý sa učí a prispôsobuje nabíjacím návykom, čo predlžuje výdrž batérie.

Xiaomi 12 Pro sa dodáva v dvoch variantoch, 8 GB+256 GB a 12 GB+256 GB, a bude k dispozícii od 999 USD. Xiaomi 12 sa dodáva v troch variantoch, 8GB+128GB, 8GB+256GB, 12GB+256GB, a bude k dispozícii od 749 USD. Xiaomi 12X sa dodáva v dvoch variantoch, 8GB+128GB, 8GB+256GB a bude k dispozícii od 649 USD.



Kingston FURY Impact DDR5



Kingston FURY Impact DDR5 sú o 50 % rýchlejšie ako pamäte typu DDR4, čo prináša vyšší výkon pri hraní hier, renderovaní a multitaskingu, pričom ich nízka spotreba pri napájanom napätí 1,1 V obmedzuje možné zahrievanie.

Pamäte s certifikáciou Intel XMP 3.0 sú k dispozícii ako samostatné moduly s kapacitou až 32 GB ale aj v setoch s celkovou kapacitou až 64 GB a ponúkajú všetky pokročilé funkcie technológie DDR5.

Vďaka inovatívnej Plug-N-Play technológii pretaktovania a On-die ECC automaticky podporujú prenosy s rýchlosťou 4800 MT/s s nižšími latenciami ako štandardné pamäte DDR5-4800, zvyšujúc tak výkon systému.

Trust GXT 980 Redex



Novinka je vybavená vstavanou dobíjacou batériou, ktorá zaisťuje až 50 hodín nepretržitého hrania a odolnými mechanickými spínačmi Kailh, ktoré vydržia až 80 miliónov kliknutí.

Vďaka nízkej latencii v káblovom (USB-C) aj bezdrôtovom režime sú akcie hráčov rovnako rýchle ako ich reakcie. Optický snímač ponúka citlivosť až 10 000 DPI, zatiaľ čo 6 programovateľných tlačidiel umožňuje prispôsobiť myš svojmu hernému štýlu. Dodávaný softvér tiež poskytuje možnosť upraviť nastavenia makier a osvetlenia RGB na konkrétne profily.

Myš váži 111g a je vhodná pre pravákov. Trust GXT 980 Redex sa na Slovensku predáva za 40 EUR.

Acer Swift 5



Nový Acer Swift 5 je špičkový notebook určený pre mobilných profesionálov, ktorí potrebujú pracovať na cestách a vyzerať pri tom elegantne. Za týmto štýlovým vzhľadom je CNC obrábané unibody

šasi, ktoré umožňuje využívať výhody procesora Intel Core 12. generácie s až 12 jadrami a grafikou Intel Iris Xe - a to všetko pri nízkej hmotnosti 1,2 kg vďaka hliníkovému prevedeniu.

Jeho 14,95 mm tenké telo dopĺňa 16 GB dvojkanálovej pamäte LPDDR5 a až 2TB PCIe Gen 4 SSD úložisko.

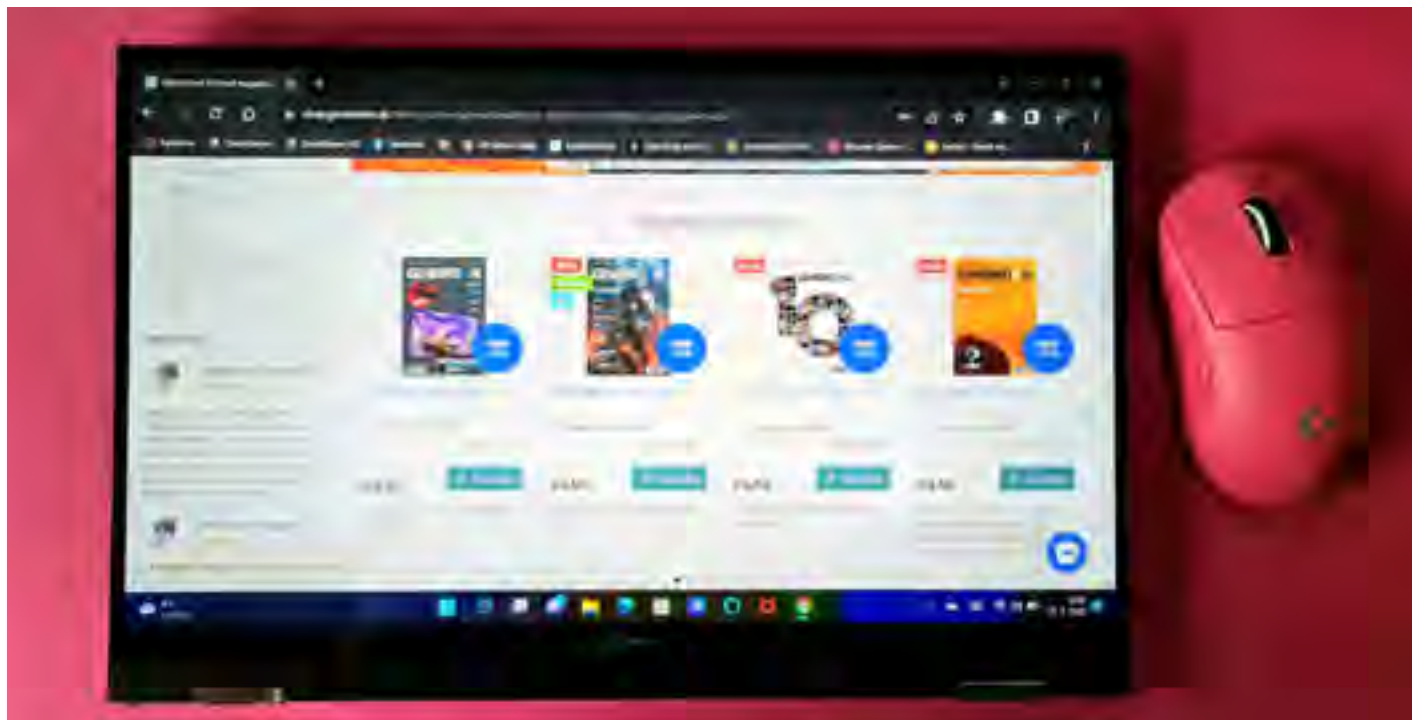
Acer Swift 5 je vybavený nádherným dotykovým WQXGA (2560x1600px) displejom a radom funkcií zameraných na užívateľov, ktoré mu pomáhajú vyniknúť. Užívateľia si okamžite všimnú tenké rámčeky na všetkých štyroch stranách obrazovky, čo umožňuje dosiahnuť 92,22% pomeru veľkosti obrazovky k telu. Pomer strán 16:10 ponúka viac vertikálneho priestoru ako tradičný pomer strán 16:9.

Swift 5 dokáže používateľom ponúknuť to najlepšie z dvoch svetov: je tenký a ľahký, ale zároveň sa môže pochváliť plnohodnotnou ponukou portov. Používateľia môžu využiť dva porty Thunderbolt 4, port HDMI 2.1 a dva porty USB 3.2 Gen 1 (jeden z nich je možné použiť na napájanie zariadenia, aj keď je samotný notebook vypnutý).

Acer Swift 5 (SF514-56T) bude k dispozícii v Q2 za cenu od 1 799 €.

ASUS Zenbook Flip 15 (2022)

VELKÉ ZMENY?



Filozofiu modelového radu Zenbook Flip sme si na stránkach nášho časopisu už rozoberali viackrát, ostatne, aj keby ste teraz chytli menšiu amnéziu a všetko vám v tejto súvislosti vyfučalo z hlavy, samotný názov daného hardvéru napovie už sám o sebe. ASUS si svoje plody zo zenovej záhradky pestuje predovšetkým ako pracovný nástroj a jeho detailnou konfiguráciou sa snaží zasiahnuť do čo najširšieho terča koncepcného využitia. Zenbook logo preto reprezentuje bežné kancelárske náradie v kompaktnom balení, ktoré sa nemusíte hanbiť zobrať do spoločnosti a súčasne v ňom je možné nájsť dostatočný výkon pre kreatívnych jedincov, či dokonca hráčov. Ak sa za predmetným popisom tiahne ešte aj chvost menom Flip, využitie rozširujeme o možnosť plného preklopenia vrchného veka a prepnutia do režimu tabletu. Dnes si spoločne predostrieme moje prvotné dojmy z práve prichádzajúcej verzie ASUS Zenbook Flip 15, čiže modelu určeného pre turbulentný rok 2022. A keďže tento rok môžeme pokojne titulovať rokom zmien, nielen na jednom fronte, ani nový Flip v tomto ohľade dozaista nebude chcieť zostať pozadu.

Ešte než začnem, poviem to teraz trochu nemiestne, páliť onen zoznam zmien, pripomeniem vám nedávnu udalosť CES v Las Vegas.

Na tejto akcii sa ASUS pochválil s obrovským množstvom nového hardvéru, medzi ktorým samozrejme nechýbal ani mnou testovaný model (UP6502ZA) a keďže si za svoje výrobky z CESu odniesli priam drvivé množstvo novinárskych ocenení, som rád, že si teraz môžeme začať overovať ich adekvátnosť a relevanciu. Do rúk sa mi dostala inžinierska verzia pätnásť palcového laptopu s už tradične očarujúcim OLED panelom pri rozlíšení 2K a plne dotykovou schémou.

Čo sa týka výkonu, išlo o model s najnovším procesorom i5 od Intelu pri 16 GB operačnej pamäti, čo však teraz vôbec nie je nutné nejako ďalej rozoberať, keďže, ako píšem vyššie, čítate len náhľad, recenzia príde neskôr. ASUS nám preto neumožnil zatiaľ testovať výkon vnútorných čriev a tak si spoločne prejdeme skôr moje prvé pocity z šasi, výdrže batérie, ako aj už spomínaného displeja.

Logo

Prvé, čo vám hneď na úvod jasne udrie do očí v rámci vizuálnej stránky a dizajnu celkovo, je zásadná zmena loga. Plne kovové a odolné šasi, ktoré sa v zmysle použitých materiálov nijako neodlišuje od minuloročnej verzie, stráca stredový nápis ASUS. Ten bol nahradený akousi geometrickou skomoleninou písmena A – v skutočnosti ide o špeciálny monogram vytvorený k 30. výročiu spoločnosti ASUS. Toto logo má reprezentovať neutíchajúcu chuť firmy posúvať hranice vývoja v oblasti hardvéru na novú úroveň. Súčasne má ísť o akýsi symbolický význam vodcovstva, kde dominanciu hrá spodobnenie s konkrétnym čínskym symbolom. Prekonávať prekážky a stúpať v hodnotovom rebríčku bez toho, aby značka stratila úprimnosť a náklonnosť, okrem iného žiť s chuťou, v láske a mieri. Takto nejako by sme v zmysle filozofického odkazu mohli opísať použitý monogram. Za predpokladu, že by ste sa ma teraz opýtali, ako sa mi ono logo páči, hneď na prvú dobrú by som reagoval pozitívne. Osobne milujem minimalizmus, ostatne, aj o tom sme sa už neraz v súvislosti s



produktami od spoločnosti ASUS rozprávali a práve tento konkrétny monogram je krásnym sklbením minimalizmu s technickým umením priamych línií, bez toho, aby sám o sebe stratil čitateľnosť. Takže palec hore a poďme ďalej.

V zmysle portov a ich rozloženia sa nič zásadné nemení. Jediné, čo by som teraz rád spomenul je Wi-Fi 6E konektivita a panel v mierke 16:10. Po odklopení vrchného veka pomocou jedného prsta (nejde to úplne hladko, ale dá sa to naučiť), na vás vyskočí nádherná paleta farieb, prezentovaná na ploche bez výrazných čiernych rámkov. Máme tu už na prvý pohľad spol'ahlivú



IR kameru, schopnú behom niekoľkých sekúnd identifikovať vašu tvár (zvládla to dokonca aj bez registrácie okuliarov a ich následného nasadenia) a naplniť potreby v rámci bezpečnosti. Akonáhle preklpíte panel úplne dozadu, počas čoho ErgoLift pánty kladú dostatočný odpor a sú schopné pri klasickej pozícii zdvihnúť zadnú hranu vyššie, rozhranie sa prepne do tabletového režimu. Nový Zenbook Flip 15 je síce stále dosť ťažký a tak v zmysle komfortu nemôže konkurovať váhe tabletov, avšak vynahrádza to veľkosťou i kvalitou OLED obrazovky. Skúšal som si prostredníctvom opisovanej prednosti prezerat' tradičné webové stránky a s rýchlosťou reakcií, hneď ako som notebook pri ležaní oprel o kolená, som bol maximálne spokojný. Apropó, po prevrátení sa klávesnica okamžite deaktivuje, aby nedochádzalo k nechcenej interakcii a samozrejmosťou je aj podpora dotykového pera zo starších modelov.

Nechýba čítačka pamäťových kariet

ASUS Zenbook Flip 15 nakoniec v zmysle dizajnu nemôžem tak úplne označiť za produkt reprezentujúci sériu veľkých zmien, avšak jeho dizajn je sám o sebe plný menších vylepšení, ktoré výrazový akcent vizuálu posúvajú správnym smerom. Čo sa týka výdrže batérie, aj keď som sa tu nepúšťal do nejakej podrobnej analýzy,

v rámci bežného kancelárskeho využitia nebudete mať s novým Flipom problém vyraziť von a pracovať celkom nerušené, minimálne tých osem hodín čistého času - záleží samozrejme na nastaveniach.

Týmto by som nateraz rád skončil, keďže ostrý test predmetného laptopu nás ešte len čaká, avšak už teraz je jasné, že ASUS opäť nechce recyklovať jeden a ten istý výrobok a pre nasledujúce mesiace si pripravil razantnú motiváciu na úvahu k nákupu nového železa. Minimálne v tej koncepcii, ktorú Zenbook Flip sám o sebe reprezentuje.

Filip Voržáček



Sennheiser CX Plus True Wireless

TRADÍCIU NEOKLAMEŠ



Nemecká tradícia, nemecká precíznosť a rovnako aj nemecké ceny. Aj tak by sa dalo trochu nadnesene definovať portfólio produktov spoločnosti Sennheiser, ktoré sme vám už v minulosti ukázali prostredníctvom našich testov. Ak niečo vyložene definovalo všetky výrobky nesúce logo tejto populárnej firmy, tak to bola pre našinca výrazne vysoká cena. Za kvalitu sa však jednoducho stále platí a špeciálne v prípade, ak sa nachádzame vo sfére kvalitnej audiotechniky. Sennheiser ale evidentne chce preniknúť aj za hranice svojej obvyklej platiacej klientely a preto v minulosti priniesol nový rad bezdrôtových slúchadiel CX True Wireless, na ktorý aktuálne nadviazal modelom Plus True. Primárnym rozdielom sa tu stáva predovšetkým integrácia funkcie aktívneho potlačania hluku, čo môže pre vás automaticky znamenať popud

k prípadnému záujmu. Keďže sme však nemali možnosť model bez ANC zhodnotiť, pojmeme test slúchadiel Plus True pekne obšírnejšie. A aká je vlastne predmetná cenovka?

160 eur

Po dizajnovnej stránke sa vám po uhradení vyššie zadefinovanej sumy dostane do rúk akási miniatúrna verzia čarovnej truhlice zo série The Legend of Zelda – onen epický sprievodný zvuk pri otváraní si budete musieť nasimulovať sami. Či už siahnete po čiernej alebo snehobielej farbe, v oboch prípadoch tu zafunguje silný efekt elegancie, na ktorú sme u daného výrobcu, samozrejme, zvyknutí. Nabíjacia kolíska a puzdro v jednom je vyrobená z na dotyk príjemného tvrdého plastu, kde sa na prednej strane nachádza

jednoduchá LED indikácia o stave nabitia či procese nabíjania slúchadiel a, naopak, na tej zadnej je vstup pre USB-C kábel (ten nájdete v balení rovnako tak ako sadu vymeniteľných silikónových gumičiek v troch veľkostiach). Po vyklopení vrchných dvierok s dobrým pružením na vás bude pozerat' duo oválnych špuntov do uší s magnetmi. Jedno slúchadlo váži 6 gramov a samotná kolíska 35 gramov. Stačí si ich zasunúť do ucha a jemne pootočiť tak, aby sa vrchná hrana slúchadla zasekla o chrupavku a celý produkt vám nevyletel na zem pri prvom rozbehnutí sa za beznádejne strateným detstvom. Apropos, celý proces hermetického uzatvorenia ucha je nesmierne dôležitý pre dosiahnutie čo najlepšej kvality prezentovaného zvuku, preto vám v prípade kúpy tohto zariadenia odporúčam si postupne vymeniť všetky pribalené nástavce a vybrať si



ten najideálnejší – zvukovod musí byť utesnený tak, aby ste počas ticha počuli čo najmenej okolitých ruchov. V momente, keď už budete so slúchadlami naplno zžitý a dobýjacia kolíska si vďaka svojim kompaktným rozmerom a váhe nájde miesto kdekoli vo vašich vreckách, môžete sa pustiť do učenia ovládania.

Jednoduchosť

Na oboch slúchadlách sa okrem loga výrobcu nachádzajú aj dotykové plochy určené na interakciu. Musím sa priznať, že za tie roky, čo som si do uší stihol nasťkať

už poriadne dlhý zástup rôznych štupľov, ma práve opakované učenie sa ovládacích ťahov vyložene nebaví. Sú značky, kde sa interakcia bez zmien opakuje a nemení, ale potom tu máme druhú kategóriu, kde sa strojcovia priam predbiehajú v tom, akú krkolomnú vec zase vymyslia, len aby nás potrápili. Sennheiser, našťastie, spadá do prvej kategórie a preto sa ich CX Plus True Wireless ovládajú jednoducho a intuitívne. Všetko pritom stojí na počítaní jednotlivých dotykov alebo dlhotrvajúcom držaní prsta na paneli, kde jedno klepnutie znamená jednu funkciu na ľavej strane a ďalšiu zase na tej pravej. Celkovo tak môžete

ťuknúť až trikrát a týmto aktivovať alebo deaktivovať ANC na ľavej strane a na tej pravej spustiť hlasové ovládanie. Komu by sa nechcelo študovať návod, tak ako mne pri prvom rozbalení, tak spárovanie slúchadiel s telefónom či iným zariadením cez Bluetooth sa realizuje prostredníctvom priloženia prstov na obe slúchadlá súčasne. Nemáte za čo. Vyššie spomínam nejaký ten beh a športový výkon.

CX Plus True Wireless sú slúchadlá schopné zvládnuť aj intenzívne procesy cvičenia, k čomu im pomáha ich dobre riešené držanie v uchu, ale aj certifikát IPX4, čiže ochrana pred striekajúcou vodou a agresívnym potom. Obetoval som sa, natiahol si svoje sotva využívané bežecké termonohavice a vybehol za mesto k čističke fekálií nadýchať sa čerstvého vzduchu. Slúchadlá držali ako prikované. V tomto smere si navyše viem predstaviť používateľov, ktorým aktivácia ANC v prostredí fitnesscentra pomôže zbaviť sa okolitého jokania a upoteného achkania. Počas behania v rušných centrách by som však odporúčal okolité ruchy netlmiť, keďže aktívna priepustnosť zvuku a jeho digitálne zosilnenie až do 300 Hz vám môžu v istých situáciách zachrániť život.

7mm meniče

Výrobca vám už tradične ponúka možnosť stiahnuť si jeho vlastnú aplikáciu. Sennheiser Smart Control je aplikácia dostupná pre Android aj iOS a disponuje celkovo prehľadným rozhraním. Možnosť tu síce nie je nejaká extrémne veľká, avšak



poteší priestor pre zadefinovanie vašich vlastných ovládacích prepojení pomocou dotyku (to sú tie počty klikov, o ktorých sme sa rozprávali vyššie). Trocha mi tu chýbala možnosť aktívneho ovládania hlasitosti, ale vynahradiła to široká škála manipulácie s ekvalizérom – tri pásma, tlak na basové party, dynamika, frekvenčné línie.

Používateľ má možnosť vytvárať si svoje vlastné profily, dať im názov a svojvoľne medzi nimi prepínať podľa toho, aký druh hudby práve počúva. Keďže slúchadlá sú vybavené aj vstavaným mikrofónom na uskutočňovanie hovorov, vyššie uvedený softvér vám umožňuje regulovať tón vášho hlasu počas nich, ako aj automatické prijatie telefonátu po vybratí pravého slúchadla z doku či vol'bu menej podstatného jazykového asistenta. A ako je na tom toľko spomínané ANC? Aktívne potláčanie zvukov z okolia v tomto prípade preskakuje konkurenciu pomerne úderne a svižne, hoci na oveľa drahšie WF-1000XM4 od SONY sa Sennheiser nedotiahol.

Slúchadlá pri správnom výbere tesniacich gumičiek dokážu izolovať hluk úspešne už vďaka dobrej pasívnej izolácii a keď si k tomu ešte pridáte aktivovanie ANC, celý efekt sa o kus prehĺbi. Všetky tieto vymoženosti modernej doby sú však aj veľkým žrútom energie.

Samotné slúchadlá dokážu pri plnom nabití fungovať necelých šesť hodín s aktívnym ANC, pri vypnutí zvládnu o dve hodinky viac. Dokovacia kolíska je schopná navýšiť kapacitu batérie o ďalších 16 hodín, čím sa dostaneme cez hranicu jedného dňa



so zaštipľovanými ušami. Inak, aký je to pocit nosiť takto koncipované zátky v ušiach celý deň? Nechcem tvrdiť, že už po pár hodinách, počas ktorých vám hluk putuje do hlavy z tesnej blízkosti, si človek nevydýchne slasťou v momente, keď si slúchadlá vytiahne, avšak toto je vec priamo spojená s daným formátom hardvéru a každý o nej dobre vie.

Celoplošne dobrý zvuk

Som človek, ktorý vyrástol na rôznej zmeske hudobných žánrov a dnes preto počúvam takmer úplne všetko od klasiky cez manželku až po rap. Z tohto dôvodu som si cez sedemmilimetrové a už od prvého momentu dobre

znejúce meniče pretiahol viac ako pestrý zoznam hudobných žánrov.

Vo všetkých mojich následných pocitoch by sa tak dalo nájsť niekoľko menších chybičiek, avšak žiadny fanatický audiophil nebude nikdy spokojný a to som človek, ktorý sa k tejto sorte spotrebiteľov lomka šialencov sotva môže hlásiť.

Pre vás je dôležité vedieť, že Sennheiser aj v tomto prípade potvrdil kvalitu svojho mena a v danej cenovej relácii by ste na trhu sotva našli lepšie znejúce slúchadlá, navyše s funkciou aktívneho potláčania okolitého ruchu.

CX Plus True Wireless sú preto správnu voľbou v prípade, ak túžite po dizajnovu pekných bezdrôtových štipľoch do uší s ANC, ochranou IPX4 a výbornou zvukovou prezentáciou. Batéria by kapacitne mohla byť o niečo lepšia, aj napriek tomu je však jeden deň s prstom v uchu vlastne výkon hodný obdivu.

Verdikt

Komplexné a dobre znejúce slúchadlá od renomovanej značky.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Sennheiser	160€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Pre mnohých stále cena
+ Vyvážený zvuk	
+ Aplikácia a jej možnosti	
+ Ovládanie	

HODNOTENIE:



Samsung Neo QLED 8K TV

ČÍM VIAC K TÝM VIAC...



Budem teraz úvodom hovoriť predovšetkým k vám, skôr narodeným jedincom, čo si ešte spomínajú na televízory v tvare bubnov od práčky produkujúcich toľko statickej energie, že by ste ňou mohli napájať menší model jadrovej elektrárne. Aj keď nechcem nejakú zovšeobecňovať, tak predpokladám, že detstvo mnohých z nás lemujú spomienky na sobotné rána s horúcim kakaom, či iným nápojom podľa chuti, ktoré sme strávili pri nezabudnutelných rozprávkach premietaných práve vďaka klasickým CRT rárohám. Ja osobne si spomínam na zdravo vyvážený pomer sledovania televízneho programu s tým herným, kedy mňa stroje dnes už klasifikované pod retro sekciu, prenášali do úžasných svetov imaginácie pod patronátom mojich detských prstov. V tej dobe sme neriešili ako dielo samotné vyzerá, ale skôr sa nechali unášať na vlne pocitov z interakcie. Ako som rástol, pochopiteľne rástla aj technika a z klasických bubnov

sa razom stali prevalcované placky plné kódových označení. Prechod od klasiky do HD a neskôr Full HD bol pochopiteľne lemovaný rovnako intenzívnym pokrokom aj v oblasti výkonu herných konzol a hier všeobecne, čo sa v súčasnosti zastavilo na dočasnom strope známom pod skratkou 4K. Svet sa však neprestane krútiť ako ten vír z lacného kakaového prášku v dnes už dávno rozomletom hrnčeku môjho detstva a budúcnosť má pre naše oči pripravené dozaista ešte veľké veci. Jednou z nich je aj aktuálne nastupujúci trend 8K, ktorému pochopiteľne sčasti dominuje známa spoločnosť Samsung. Tá tento rok uvádza na scénu svoje vlajkové lode zo sféry televízorov postavených na úplne novej technológii Neo QLED a práve model 8K s presným označením QN800A sa nám dostal na nejaký ten čas do redakcie. To všetko, aby sme si jednak pri jeho vybalovaní privodili brušnú prietrž, no rovnako tak zhodnotili jeho kvalitu.

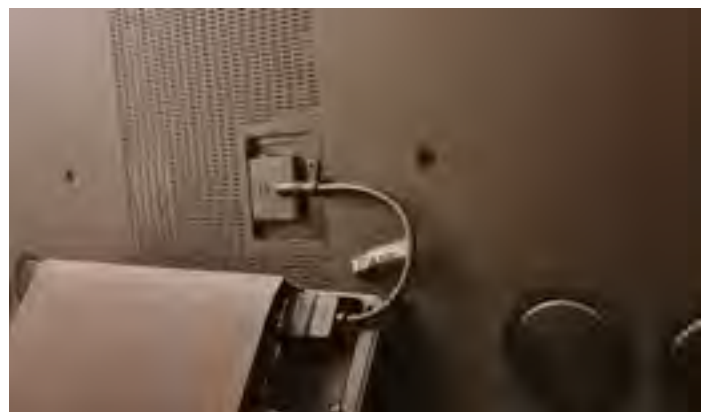
Nebudeme teraz riešiť veci spojené s pozvoľným rozbiehaním masovej popularity novej technológie okolo 8K, ostatne, asi je vám pri cenových reláciách takto koncipovaných panelov jasné, že ide zatiaľ len o prvé krôčiky do sféry širokej verejnosti. Miesto toho si zhodnotíme produkt ako taký, ktorého prednosti nemusia nutne spočívať len v schopnosti vyššieho rozlíšenia.

Aktuálne sa nám na scéne mláčia dve technológie, ktoré poznáte pod pojmami OLED a QLED. Primárne rozdiely v argumentácii prečo sa pri kúpe prikloniť na jednu alebo druhú stranu sa krútili vždy okolo prezentácie farieb a špeciálne kritického bodu ohľadom čiernej. Neo QLED je však technológia snažiaca sa tieto zásadné argumenty preklenúť do jedného celku a pomôcť tak zákazníčkovi vybrať si ten svoj ideálny panel do obývačky, spálne či iného priestoru



kde zvyknete sledovať vaše obľúbené programy. Tak, ako sa nechcem púšťať do príliš technických debát okolo súčasnej využiteľnosti 8K, rovnako nechcem vašu myseľ zatťažovať špecifikáciou svetelných zdrojov a pozadia regulácie samotných diód v paneli. Najpodstatnejšou vecou je fakt, že Samsung opäť posúva kvalitu prevedenia svojich TV na nový stupeň a to výrazne. Komplexnosť softvéru manipulujúceho s podsvietením sa v pomere k svetlej a tmavej strane obrazu

zlepšila tak výrazne, že argumentácia okolo nadradenosti OLED panelov začína strácať svoj lesk a podstatu. Preto, ak v budúcnosti budete stáť pred zásadnou otázkou akou cestou poslať svoje krvopotne zarobené peniaze a ani jedna rada okolia vás nedokáže skalopevne presvedčiť čo je lepšie, OLED alebo QLED, tento argument už vďaka prívlastku Neo neberte ako to najpodstatnejšie. Model QN800A sa aj cez svoje 8K preferencie stáva plne využiteľným hlavne pri 4K



obsahu a opäť raz platí, že čím väčšia uhlopriečka, o to skôr vášmu oku docvakne, na aký druh rozlíšenia sa vlastne pozerá.

Krabica ako svet

Po tom čo som s kuriérom dotiahol krabicu nesúcu už spomínané insígnie do kancelárie, sme sa na seba v nemom úžase pozreli a rozlúčili so slovami - ON: „Veľa št'astia.“, JA: „Št'astnú cestu.“. Vybaliť 65 palcovú verziu a následne ju osadiť do pevného kovového rámu úplne sám, je takmer nemožné, ak nie ste kulturista alebo žeriov. Preto vám odporúčam si pred prvou inštaláciou nájsť fyzicky zdatného kolegu, ktorý vám pomôže a zabráni fatálnemu poškodeniu hardvéru v hodnote štyroch tisícov eur.

Aj keď produkt sám váži viac než tridsať kilogramov, hrúbka panelu ako aj celistvosť dizajnu vám posunie dolnú sánku o pár centimetrov nižšie. Obrazovka je totižto hrubá len 1,6 cm a čierne rámy okolo zapnutého obrazu sú takmer neviditeľné. Všetko je uložené v dierkovanom kovovom šasi a zo zadnej strany vystupuje zvukový systém s výkonom 70 W, tvorený osmičkou reproduktorov, schopných dostať audio do priestoru vždy podľa toho, kde je zariadenie usadené alebo zavesené (zavesiť toto na stenu domu niekde v Amerike by bolo skutočným ekvivalentom odvahy).

Samsung vám pochopiteľne ponúka na predaj aj externý soundbar so všetkým, čo k tomu patrí, avšak ak by som mal hodnotiť kvalitu zvuku v už vstavanej a v úvodzovkách základnej podobe, padali by len samé superlatívy – nech už pri teste išlo o sledovanie televízneho obsahu, či hranie videohier. Samostatnou kapitolou ostáva geniálne vyriešený priestor priamo za TV, kde máte dedikovaný plne odnímateľný, no pre chod televízora dôležitý One Connect box. Účel tohto prístroja spočíva v zjednodušení pripájania všetkých káblov z externého zdroja, kde priamo do televízora ide len jeden hlavný kábel. Týmto spôsobom môžete centralizovať



pripájanie mimo samotnej TV, čo dáva výhodu domácnosti s hromadou konzol a iných sekundárnych zariadení. A teraz to vôbec najdôležitejšie: V danom boxe sa nachádzajú všetky najzásadnejšie črevá TV, ktorých prípadná porucha tak spadá na opravu krabičky a nie celého televízora.

Ďalšou a nemenej zásadnou novinkou, ktorá na vás čaká v balení, je nový ovládač so solárnym panelom na zadnej strane. Žiadna výmena alkalických batérií. Stačí len zariadenie položiť pod akýkoľvek druh svetla a naplnenie energie je už len otázkou času. Samozrejme, ovládač môžete dobiť aj cez príslušný USB-C vstup na spodnej hrane. Akonáhle si preto ulahodíte na duši ako krásne po boku Samsungu šetríte prírodu, môžete prístroj konečne zapnúť a nechať sa

ohúriť expresne rýchlym operačným systémom Tizen, aj s hlasovým ovládaním, či plnou prepojiteľnosťou s akýmkoľvek moderným zariadením rodiny Samsung. Distribútor bol taký láskavý, že nám dodal aj externú kameru značky Logitech, vďaka ktorej sa môžete prostredníctvom Google Duo socializovať nielen zvukom, ale aj obrazovým prenosom. V tomto prípade musím spomenúť rovnako praktickú možnosť rozdelenia obrazu až do štyroch separátnych okien, užívateľ má tak šancu sledovať jedným t'ahom športový prenos, komunikovať s rodinou na dovolenke, pozorovať padajúcu krivku ďalšej kryptomeny s podivným názvom, a tiež pokukovať po novinkách na Netflixu. LED panel servíruje stopercentnú reprodukciu farieb schopných vďaka HDR prinášať prirodzené scenérie, plne regulované

umelou inteligenciou. Hovoriť o nejakých negatívach so sebou prináša nutnosť hrabat' sa v detailoch, každopádne trochu ma zaskočila absencia USB 3.0 (je tu len dvojka), a to je vlastne tak asi všetko. HDMI port ponúka verziu 2.1 a nech už pripájate čokoľvek, vo všetkom máte k dispozícii tú najlepšiu prezentáciu obsahu samotného.

V jeden moment som dostal chuť pripojiť na tento úžasný panel všetky tri súčasné top konzoly a hodiť ich na rozdelenú obrazovku. A tak sa v jeden moment skamarátil Xbox Series X s PlayStation 5 a dokonca zobrali do partie aj Nintendo Switch. Do štvrtého okna by som rád pridal už spomínanú retro spomienku na kakao, avšak v inak praktickom One Connect boxe sa samozrejme žiadny SCARD vstup nenachádzal.



Verdikt

Aj keď 8K je vám v súčasnosti na dve veci, kvalitu prevedenia tejto TV to nijako neznižuje.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: *** Cena s DPH: ***€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Neo QLED
+ Dizajn
+ Zvuk
+ One Connect box
+ Solárny ovládač
- USB 2.0
- Cena

HODNOTENIE:



Nokia T20

VELKÝ NÁVRAT NA SCÉNU?



Každá technológia si postupom času zažije ostré vzostupy a rovnako tak aj strmé pády. Žiarivým príkladom sú tablety, ktoré kedysi doslova otravovali v každej domácnosti a nemenovaní mobilní operátori ich rozdávali ako teplé pečivo za minimálne poplatky. S nárastom kvality smartfónov (minimálne vo výkone) sa však koncept tabletu aj vzhľadom na väčšiu dostupnosť pracovných laptopov začal postupne vytrácať do zabudnutia. Tablet ako koncept išiel bokom a jedinými stálymi zákazníkmi sa stali rodičia, ktorým prišlo praktickejšie kúpiť cenovo dostupný tablet, strčiť ho do odolného obalu a nechať svoju ratolesť pustiť ho s džavotom na zem vždy, keď sa rozbehne za novým podnetom, než aby im požičiavali svoj mobil. Aj vďaka tomu tablety prežili a dnes zažívajú prekvapivo niečo ako comeback. Svoje polienko do vyššie opisovaných skutočností aktuálne priložila aj ikonická Nokia so svojím cenovo dostupným modelom T20, ktorý zoženiete za cenu okolo dvesto eur. Je však takáto pomerne lacná

záležitosť schopná naplniť aj náročnejšie požiadavky používateľov, alebo ide o tablet vhodný tak maximálne na utieranie detských šušňov a hádzanie o zem?

Keď sa dnes povie tablet, každý si okamžite vybaví nahryznuté jablko ako symbol toho najspolahlivejšieho v danom segmente, prípadne aktuálne modely od Xiaomi. Základný Apple tablet však začína na sume oveľa vyššej než dve stovky a preto ma logicky zaujímalo, čo to ten model „terminátora“ od Nokie vlastne ponúka. Nasledujúce poznatky vychádzajú z mesačného testu, keď som tablet využíval v rôznych podobách a jeden čas som sa na ňom dokonca pokúšal strihať aj videá (s čiastočným úspechom). Nokia T20 sa po stránke dizajnu nesnaží vynikať nad konkurenciou a tak ide o niečo málo cez desať palcov veľký 2K displej, ktorý je lemovaný tenkými rámkami a zapustený do hliníkového a odolného šasi s celkovou hmotnosťou 465 gramov. Máme tu základné tvrdené sklo, po ktorom by som neodporúčal prechádzať ostrými

predmetmi, a základnú odolnosť voči vode (IP52), čím sa tablet ako taký dostáva do menšej výhody oproti zvyšku scény v danej cenovej relácii. IPS panel s pomerom strán 5:3 ponúka možnosť prístroj primárne využívať na tradičné prehľadávanie internetového obsahu, ale dobre si s týmto produktom viete užiť aj sledovanie filmov a seriálov. Maximálna úroveň jas (400 cd/m²) síce zabezpečuje slušnú čitateľnosť aj v exteriéri, avšak farebná paleta daného displeju ma skôr sklamala, čo si všimnete pri detailnejšom prezretí v tichosti domova. Treba však dodať, že v rámci lacných tabletov sa nič iné ani očakávať nedalo.

Vhodný pre deti a tínedžerov

Sama Nokia v rámci PR dokumentov k T20 udáva, že ide o prístroj vhodný do rúk malých detí a tínedžerov, s čím môžem plne súhlasiť. Tablet je totiž vybavený prednou aj zadnou kamerou, FM rádiom, veľkou batériou a dokonca nechýba ani 3,5 mm jack na pripojenie slúchadiel. S takouto výbavou dokážete zamestnať



aj extra vzdorovité diéta s tvárou nafúknutou ako pneumatika od traktora. Zadný fotoaparát s rozlíšením 8 Mpx je doplnený LED svetlom a predný 5 Mpx, naopak, dopĺňa duo mikrofónov schopných zrealizovať aj dnes toľko žiadanú sociálnu komunikáciu. Z obidvoch strán v zmysle výšky sú vyrezané otvory pre reproduktory a čo sa týka ovládania hlasitosti, ako aj tlačidla zapínania, všetko bolo umiestnené do pravého horného a pekne zaobleného rohu. Alfou a omegou každého tabletu je rozhodne batéria. Nokia T20 v tomto prípade ide do boja s akumulátorom o veľkosti 8200 mAh. Vďaka tomu ste schopný s tabletom pokojne fungovať aj 12 hodín za sebou v prípade, že jas bude nastavený na polovičnú úroveň – ide o prehrávanie videí v jednom kuse! Batéria podporuje 15 W nabíjanie, avšak v balení nájdete len 10 W adaptér, čo je z môjho pohľadu trocha sklamanie. Aj preto sa pripravte na skutočnosť, že plné nabitie tohto tabletu s priloženým adaptérom si vyžiada minimálne štyri hodinky, čo je nepríjemne dlhý čas. Problém by vyriešila výkonnejšia nabíjačka, s ktorou by ste onen údaj dokázali skresť na dva a pol hodiny.

Teraz nadvižem na proces vybíjania akumulátora, ktorý som realizoval prostredníctvom sledovania streamovacích

služieb. Tablet v tomto smere výrazne sklamal, keďže disponuje certifikáciou Widevine len na úrovni L3, čo vás odsúdi na sledovanie Netflixu v SD kvalite. V prípade, ak si váš potomok vystačí s nekonečnou studnicou bizarností uložených na YouTube, určite vás poteším, keďže T20 zvláda prehrávať YT obsah v peknom 2K. A ako je na tom výkon a softvér? Tablet sa dodáva so systémom Android 11 už v základe a musím povedať, že ako intuitívnosť, tak aj prehľadnosť sú tu na vysokej úrovni. Výrobca, pochopiteľne, myslel práve na deti, pre ktoré tento

hardvér koncipoval, v menu preto nájdete nainštalovanú Google aplikáciu Kids Space, ktorej nastavovanie je však ekvivalentom slušnej bolesti hlavy. Je zbytočne komplikované a náročné, keďže rodič musí všetko napojiť na ďalšiu aplikáciu (Family Link), aby bol schopný spravovať dostupnosť obsahu a ešte vytvoriť aj Google účet pre dieťa. Keď už sa vám podarí túto appku dostať pod kontrolu, môžete svojej ratoľesti regulovať sledovaný obsah a dokonca tablet zamknúť na dialku v momente, keď sa s ním decko zabarikáduje vo svojej izbe aj s plyšovými rukojemníkmi a bude sa vám vyhrážať ich elimináciou. Tablet je poháňaný pomerne obľúbeným procesorom T610 (12nm), ktorý by ste bez problémov mohli postaviť vedľa u nás skôr známejšieho Snapdragon 460. O grafickú stránku sa stará dvojjadrový a extrémne slabý Mali G52, čím sa hranie hier výrazne komplikuje, resp. automaticky sa znižuje úroveň technickej prezentácie, čo malým deťom asi nemusí hneď prekážať.

Žiadne sekane

Na náš trh prišla T20 v konfigurácii s 3GB operačnou pamäťou s úložiskom 32GB alebo 4GB pri 64GB s LTE/GPS. Nám sa





do redakcie dostal ten výkonnejší variant. Ak teda dáme bokom hry, s tabletom aj preto bolo možné realizovať aj náročnejšie procesy vrátane multitaskingu (video konferenčný hovor, sledovanie Netflixu, ďalšie aplikácie) bez výrazného spomalenia chodu systému. Záverom som si odložil ešte pár viet na margo kvality dvoch fotoaparátov. Ako už spomínam vyššie, T20 je tablet vybavený hlavným 8 Mpx snímačom s LED svetlom a automatickým zaostrovaním – pozor, zaostruje sa vycentrovaním tabletu pomocou mriežky a nie tradične dotykom prsta na plochu obrazovky. Prostredníctvom neho zariadenie zvládne zachytiť Full HD videá

pri 30FPS a celková kvalita záznamov je na danú cenovú reláciu obstojná. Hlavný fotoaparát podporuje HDR a dynamické rozlíšenie výsledných snímkou je skôr neuspokojivé. Po prepnutí na prednú 5 Mpx kameru, ktorú budete využívať oveľa častejšie v prípade, ak tabletom chcete realizovať video hovory, môžete za asistencie dostatočného svetla zachytávať slušné selfie fotky a to dokonca aj cez portrétový módus. V tomto smere je kamera viac ako dostačujúcim doplnkom a radím ju medzi prednosti hardvéru.

V našich podmienkach je v danej cenovej relácii pre T20 jediným súperom Realme

Pad. Ten má síce oveľa kvalitnejší displej/CPU a zvládne streamovacie služby vo vysokom rozlíšení, avšak výrazne zaostáva v atribúte výdrže batérie a čiastočne pri kvalite fotoaparátu (nemá LED svetlo a funkciu zaostrovania). Je preto len na vás, na základe akého popudu vlastne chcete do tabletu investovať a či sa prednosti Nokia T20 dajú zúročiť vo vašej domácnosti. Celkovo ide o kvalitný tablet za cca 200 eur, s ktorým vaše dieťa bude schopné dlhodobo fungovať a ostatne aj vy sami.

Medzi jeho prednosti spadá už spomínaná batéria, čistý Android 11 (Nokia si ľubuje dve veľké aktualizácie), na bežné používanie uspokojivý výkon a prekvapivo dobrý fotoaparát.

Verdikt

Produkt vhodný do rúk vás aj vašich potomkov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Nokia	200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Konštrukcia	- Netflix v SD
+ Android 11	- Náročné hry
+ Pomer cena/výkon	sú problém
+ Fotoaparát	
+ Batéria	

HODNOTENIE:



SONY Alpha ZV-E10

ČAS VIANOČNÝ A ZVUK CVAKAJÚCEJ SPŮŠTE



Aby som sa ja na staré kolená niečo učil? Tak to ani náhodou! Ak ste úvodné dve vetvy tohto textu už použili viackrát a v rôznych súvislostiach, určite ste tou adekvátnou cieľovou skupinkou pre jeden konkrétny digitálny fotoaparát nesúci ikonické logo spoločnosti SONY. O to viac, ak radi fotografujete, či prípadne točíte videá a možnosti vášho mobilného telefónu nedostačujú vašim nárokom. V takýchto situáciách sa práve istá nechut' učiť nové veci môže stať tým medzníkom medzi vami a prechodom na schopnejší kus hardvéru, ktorý by vás však na kvalitatívnej linke mohol posunúť na novú úroveň. A okolo čoho tu týmito náznakmi vlastne opatrne našl'apujem? Reč je a ešte aj bude o SONY ZV-E10. Ide o kompaktný nástroj, vhodný nielen do rúk vlogerov, s ktorým som strávil posledné dva mesiace, z ktorého som počas testu nemal vôbec pocit, že sa musím učiť niečo nové len

aby som ho zvládol obsluhovať inak než svoj mobilný telefón. Zaujal som vás?

Osud to tak zariadil, osud to tak chcel. Distribútor mi vzorku tohto hybridu medzi fotením a nakrúcaním videí dodal v čase, kedy sa éterom nesie ten

nenapodobiteľný pach Vianoc. Parkoviská pred supermarketmi pripomínajú bezvýhodiskovú situáciu z Tetrisu, textilné eko tašky naplnené rôznou zmeskou potravín praskajú vo švíkoch a žila na čele priemerného muža v stredných rokoch, zatiaľ čo mu manželka pripomína jeho



neschopnosť' zastrčiť' vozidlo niekam bližšie ku vchodu, by sa dala použiť' lepšie než Hodor. Tak ako pán všetkého, už spomínaný osud, zariadil aby som so SONY ZV-E10 pokropil všetky tie vyššie vymenované momentky a zvečnil ich v rámci svojho osobného archívu bizarností, rovnako zariadil pomerne príjemné počasie. Ani Arktída, ani Bahamy, ale niečo medzi. Mohol som tak intenzívne testovať' aj v exteriéroch a zistiť' napríklad, že daný prístroj sa dá úplne pohodlne obsluhovať' aj s hrubšími rukavicami a to na základe dostatočne veľkých fyzických spínačov určených pre zber fotiek, či spustenie a zastavenie videí. A vo svetle celej tej vianočnej nálady, zatiaľ' čo sa môj tráviaci systém snažil nakonfigurovať' na prívál všetkého možného jedla, som v rukách držal zariadenie určené pre širokú škálu konzumentov.

„Termínus technikus“

Alpha ZV-E10 čiastočne spadá do kategórie takzvaných bezzrkadlovičiek, čiže fotoaparátov s vymeniteľnými objektívmi (sklami ak chcete), čím sa prístroj snaží dosiahnuť' istú kvalitu klasických zrkadlovičiek a súčasne sa oprostíť' od ich komplikovaného ovládania. Ide ale predovšetkým o nástroj na tvorbu video obsahu, s ktorým ste napriek všetkému schopní vytvárať' celkovo krásne snímky - zaznelo z prstov amatéra. Ak by som to mal ešte viac zjednodušiť', tak Alpha ZV-E10 je z môjho pohľadu ideálnou voľbou ak chcete tvoriť' video obsah na vysokej



úrovni bez komplikácií a neustáleho nastavovania. Je to ako dobrá instantná polievka z Japonska, od ktorej očakávate, že bude tisíckrát lepšia než instantná polievka z Poľska, no napriek všetkému je to stále len prášok, ktorý sa zalieva vodou. Úvodný odsek tohto textu vám do rúk vložil zbraň, s ktorou môžete cieľiť' na moju neschopnosť' učiť' sa pracovať' práve s niečím takým ako je klasická zrkadlovka. Preto som si pri recenzovaní Alpha ZV-E10 nepripadal ako hlavná hrdinka knihy Alica v krajine rozpočtov a jednoducho som už po krátkom prezretí menu a vyskúšaní prvých video šotov jasne vedel, ktorá „bije“. Distribútor bol navyše taký láskavý, že mi okrem základného tela ZV-E10 poslal aj bohaté príslušenstvo

(káblový mikrofón, grip, ďalšie sklo, pamäťovú kartu a relaxačnú fóliu).

The Trouble with Tribbles

Súčasťou základného balenia je okrem kabeláže aj špeciálna protiveterná ochrana v podobe malého Tribbla. Ten ste schopní si zasunúť' do konektoru vstavaného mikrofónu a vybehnúť' tak von, vyspovedať' svojich spoluobčanov ohľadom ich názoru na pomer kapusty a bravčového mäsa v tradičnom segedínskom guláši. Pred kúpou tohto prístroja je však potrebné myslieť' na jednu zásadnú vec. Počítačová investícia (cca 700 eur) sa v prípade vašej chuti tvoriť' kvalitný obsah bez kompromisov skôr či neskôr musí navýšiť'. Ostatne, v základnom balení nenájdete žiadne sklo a rovnako tak ani pamäťovú kartu. Pre lepšiu a bezpečnejšiu manipuláciu s týmto drahým hybridom je nutné bezpodmienečne zakúpiť' aj spomínaný grip s ovládacími prvkami na rukoväti a ak chcete zvuk brať' ešte vážnejšie, nezabudnúť' do košíka prihodit' aj bezdrôtový/drôtový mikrofón - suma sumárom, sme zrazu na cene atakujúcej hranicu dvoch tisíc eur a s tou už onen segedín môže zabehnúť' aj tým majetnejším z nás. Za kvalitu sa však jednoducho platí a investícia do takéhoto prístroja nie je ako investícia do mobilného telefónu, čo po roku bežíte operátorovi obúchať' o hlavu. Späť' však k opisu mojich dojmov. Samotné telo sa drží dobre aj v jednej ruke a pomocou palca ste schopní interagovať' s drvivou väčšinou jeho spínačov. Vnútro výrobcu vybavil 24MPx čipom a nakrúcať' videá môžete v 4K, s rôznymi stupňami komprimácie.

Prvoradý tlak tu je, ako som sám spomínal vyššie, ohľadom video tvorby a možnosti videa samotného. Snímané videá je možné realizovať' v 4K/24p bez orezania a 4K/30p s orezaním, nehovoriac o 1 080 pri 120p





počas spomalených sekvencií (možno to mohlo byť v tomto smere ostrejšie, no snaha sa cení). Ak by som mal niečo výrobu v takejto cenovej hladine vytknúť, tak je to práve len 30p pri 4K. Pri plnom režime automatiky, čo bol môj prípad, sa užívateľ nemusí fakticky starať vôbec o nič a len stlačiť zapnutie nahrávania.

Tento kompaktný následne pomocou softvéru rozoznáva objekty a zaostruje podľa toho, ako nimi mávate pred objektívom - výborná vec ak realizujete rôzne unboxing videá alebo sa napríklad zameriavate na make-up vlogy. Vymeniteľná batéria vám dokáže prístroj podržať v chode pri zhotovení viac než štyristo fotiek alebo nakrútení dvojhodinového záznamu. Vďaka výklopnému displeju máte neustále prehľad o tom, čo sa deje v zábere a aj preto je prípadná postprodukcia a úprava záberov pred finálnym vydaním oveľa jednoduchšia - aj keď je nutné dodať, že akonáhle zoberie SONY Alpha ZV-E10 do rúk rýdži profesionál a objaví

dosah všetkých tých kompromisov, sotva bude mať chuť prenášať nahraný materiál do PC. V tomto smere treba ZV-E10 brať jednoducho s rezervou.

Dobré fotky aj pri slabom osvetlení

Moje dvojmesačné nažívanie po boku kompaktnej bezzrkadlovky s úzkym profilom, hrajúcim do kariet tvorcom video obsahu, by sa dalo celkovo označiť za pozitívne. Naučil som sa nebrať do rúk svoj smartfón vždy keď bolo nutné pripraviť produkčné fotografie do recenzií alebo nakrútiť nejaký ten rýchly vlog a rovnako som počas používania Alpha ZV-E10 nadobudol dojem, že som oveľa väčší profesionál (vložený humor tak suchý, že by ste ním mohli vytrieť dlážku pod pokazenou práčkou). Pomocou príslušnej aplikácie ste schopní si všetky vyhotovené súbory jednoducho preniesť do mobilu alebo tabletu. Aj napriek všetkým

skúsenostiam, po odchode prístroja aj s jeho príslušenstvom som nemal problém zobrať opäť do rúk mobil a fungovať d'alej tak ako doteraz. Pre koho je tak práve tento hardvér určený? Ak ste spoločnosť, čo potrebuje často nakrúcať videá využívané na kontakt so zákazníkom a chcete to robiť čo najlepšie bez nutnosti platiť d'alším osobám, je pre vás tento hybrid ako stvorený. Ak ste začínajúci alebo pokročilý vlogger, ktorý sa snaží preraziť na YouTube, TikToku alebo inej scéne a netúžite vyššiu technickú kvalitu svojich videí podmieniť učením sa nových vecí, je pre vás tento výrobok tiež vhodnou voľbou. Pokiaľ by ste však túžili využívať niečo takéto viac na fotenie, než zbieranie pohyblivých záberov, odporúčal by som vám tradičnú bezzrkadlovku alebo telefón zameraný práve na fotenie (SONY ich má v talóne niekoľko). Koniec koncov, opäť tu rozhoduje finálna cena a vaša ochota investovať do budúcnosti. Ak sa v nej vidíte stále ako onen „YouTuber“, kúpou Alpha ZV-E10 chybu dozaista neurobíte.

Verdikt

Ak to myslíte s video tvorbou skutočne vážne a súčasne potrebujete niečo kompaktné a praktické, toto je produkt určený práve pre vás.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony Cena s DPH: 700€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Pre video tvorcov
- + 4K záznam
- + Praktickosť a kompaktnosť
- + Nabíjanie cez USB
- Chýba hl'adáčik
- Citlivosť dotykového displeja je slabá

HODNOTENIE:



WD SN700 1 TB M.2 NVMe SSD

PRE BEZPEČNÉ A RÝCHLE DÁTA



HDD a SSD disky od spoločnosti WD je možné nájsť vo veľa druhoch zariadení, od bežných notebookov a počítačov, cez herné kúsky, ale aj servery, či takzvané NAS zariadenia. Sú určené na dlhodobé a hlavne bezpečnejšie uchovávanie dát. NASká (Network Attached Storage), teda po slovensky dátové úložisko na sieti, už dávno nie je bežné len vo veľkých firmách, stále častejšie po nich siahajú aj domáci nadšenci, či „bežní smrteľníci“. NASká na osobné použitie však stále bývajú limitované rýchlosťou harddiskov, ktoré pri väčších a komplikovanejších súboroch, ako sú napríklad Blu-ray filmy, či priečinky s hrami, jednoducho nestíhajú. Preto sa na trhu objavuje stále viac NAS zariadení, ktoré ponúkajú nielen pozície na tradičné HDD, ale aj na ultrarýchle SSD disky, schopné fungovať ako rýchly prostriedok pri čítaní a zapisovaní informácií.

V redakcii sa nám zastavil produkt s menom WD Red SN700. A hoci nedisponujeme NAS úložiskom ponúkajúcim možnosť osadiť aj M.2 disky, neznamenalo to, že sme nemohli tento disk poriadne otestovať. Aký je však rozdiel medzi bežnými PCIe Gen3 x4 M.2 NVMe SSDčkami a týmto, určeným špeciálne pre NAS zariadenia? Pri HDD bolo logické, že disky určené pre NAS budú odolnejšie voči vibráciám, lepšie si poradia s malými priestormi, často bez dostatočnej ventilácie, a bezpečnejšie sa budú starať o uložené dáta. Pýta si spoločnosť WD iba prémiový príplatok za inú farbu nálepky, alebo je múdre zainvestovať teraz a byť pripravený, než riešiť problémy neskôr? To všetko sa dozvieme v recenzii nižšie.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Balenia produktov od WD, teda po starom Western Digital, sa posledných pár rokov

nezmenili, takže po vybalení z prepravnej krabice sa potenciálnym majiteľom naskytne pohľad na tradičnú, stále veľmi vkusne dizajnovanú, malú krabičku ladenú v kombinácii bielej a červenej.

Okrem loga WD s označením modelového radu „Red“ a mena disku, sa na obal zmestili aj tie najzákladnejšie informácie o rýchlostiach a kapacite.

Komponenty disku a avizované parametre

Formát tohoto disku je, ako tradične pri väčšine M.2 diskov, 2280, čo znamená, že by mal zapadnúť do drvivej väčšiny zariadení a na takmer všetky matičné dosky.

Po stránke dostupných kapacít, firma ponúka 250 GB, 500 GB, 1 TB, 2 TB, ale aj 4 TB kúsky, ktoré sa, ako je



to bežné aj u iných výrobcov, budú odlišovať nielen v rýchlostiach, ale aj životnosti. Rozhranie PCIe 3.0 x4 NVMe a architektúra 3D TLC NAND FLASH je však rovnaká pri všetkých kapacitách.

Disky z radu SN700 používajú ovládač vyvinutý priamo spoločnosťou WD, v spojení s pamäťovými modulmi 3D TLC NAND pamäťovými čipmi od výrobcu Sandisk, ktorého WD už pár rokov vlastní. Pri 1 TB verzii udáva WD rýchlosť čítania až 3430 MB/s a zápisu až 3000 MB/s, čo nie je nič svetoborné, najmä ak pre prepojenie PCIe Gen3 x4 je teoretický strop až 3500 MB/s. Čo je však na modelovom rade WD SN700 naozaj úctyhodné, je

číslo udávané pri kolónke TBW, teda TeraBytes Written (zapísaných terabajtov). Tento údaj označuje, koľko dát sa na disk dá zapísať bez viditeľnej ujmy na kapacite, rýchlosti, či celistvosti dát.

Bežné 1 TB SSD disky väčšinou ponúkajú medzi 500 až 600 TBW, čo znamená, že by malo byť bezpečné ich celkovo prepísať 500 až 600krát bez straty integrity. Pre bežného, aj mierne náročnejšieho používateľa je toto číslo úplne v poriadku, no na NAS zariadenia môže byť pripojená celá domácnosť a tu už by mohol nastať problém. Preto sú tieto disky dizajnované, aby toho vydržali oveľa viac. Pri nami testovanom modeli s kapacitou 1 TB je TBW hodnota až 2000,

čo predstavuje viac ako trojnásobok bežných diskov, pri 4 TB kúsku dokonca výrobca uvádza hodnotu až 5100(!).

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Počas celého testovania, či bežného používania bola zaznamenávaná aj teplota disku, ktorú si tiež môžete prezrieť v priloženom grafe. Syntetické testy boli opakované 10krát a výsledok je ich priemerom.

Zhrnutie

Osobne som pred testovaním veľmi nechápal rozdiel v cene medzi bežným M.2 diskom a kúskom určeným pre NAS zariadenia. NAS zariadenia s rýchlym M.2 diskom však dávajú v dnešnej dobe zmysel už aj pre náročnejšie domácnosti, nielen malé a stredné firmy. A možnosť kúpiť si disk s teoretickou výdržou 3 až 4krát dlhšou ako bežné spotrebiteľské kúsky pri polovične vyššej cene neznie až tak zle, ako kúpiť rovnako rýchly disk o polovicu drahšie.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
WD	175€

PLUSY A MÍNUSY:

+ obstojné rýchlosti	- nič
+ vysoké TBW hodnotenie	
+ 5 ročná záruka	

HODNOTENIE:



SPC Gear GK630K

NIČ SA NEMENÍ



Pol'ská spoločnosť SPC vtrhla do môjho života ako nečakane silný uragán, pričom už počas testu dvoch produktov stihla preorganizovať moje dovtedy zdánlivo neochvejné hodnotové rebríčky hardvéru a to naprieč všetkými cenovými kategóriami. Aj preto vás rád pozvem na akési hodnotiace posedenie vytvorené na základe mesačného recenzovania jednej z ich turnajových klávesníc radu GK630K. A už vopred vám môžem povedať, že v prípade kvalít sa u SPC ani v tomto prípade nič nemení.

Mechanická klávesnica SPC Gear GK630K sa na našom trhu momentálne predáva za sumu cca 50 eur a hráči u nej majú možnosť si vybrať zo všetkých známych druhov spínačov. V tomto prípade sa budeme rozprávať o verzii vybavenej značkou Kailh Red, čiže o akejsi priamej konkurencii pre Cherry MX. Ak by sme sa pozreli na všeobecné názory konzumentov, daný súboj by spínače Kailh suverénne prehrali – vážia napr. o celých päť gramov viac než Cherry MX. Avšak toto som ešte pred testom predmetného hardvéru dobre vedel a aj napriek tomu všetkému som k nemu pristúpil s čistou myslou, nezataženou žiadnymi predsudkami.

Začnime preto tradične od balenia, ktoré v podaní hernej značky SPC Gear prichádza v očakávanom prevedení. Papierový prebal skrýva samotnú TKL verziu klávesnice určenej primárne na gaming a prvé, čo vás zaujme, je dozaista separátne priložená kabeláž.

Máme tu 1,8 metra dlhý pripojovací kábel s USB-C koncovkou a s tvrdým textilným prešíváním, ktorého poddajnosť je dosť tragická. Zo spodnej strany čiastočne kovového šasi klávesnice je možné

nahmatať plastový odstraňovač vrchných krytiel klávesov, za čo dávam autorom dizajnu palec hore, rovnako tak aj za možnosť trojitého vedenia kábla ako takého.

Po boku GK630K som súčasne testoval aj oveľa drahšiu konkurenciu, kde sa autorom nielenže nechcelo babrať s odnímateľnou kabelážou, ale zároveň im bolo zaťažko vyrezať do spodnej hrany drážkovanie, čím by ich produkt okamžite získal viac kreditov za praktický aspekt. Aj tu je krásne vidieť, ako si herná divízia spoločnosti Cooling





potrpí na užitočné nápady tam, kde na to iné zavedené značky tak trochu kašľú.

915 gramov

Necelý kilogram je na prenosnú klávesnicu (rozmery 361,5 x 140 x 42,5 mm) bez numerickej časti a priamej multimediálnej lišty viac ako dost'. V každom prípade, málokedy niečo takéto prenášate vo vrecku nohavíc, preto to nemusíme nutne kategorizovať ako mínusový bod. Dizajnový aspekt je plný ostrých hrán a vyleptaných nápisov, kde vrchnej časti dominuje hliník s matným povrchom a, naopak, spodok obstaráva plast plný trojuholníkov a čiastočného loga výrobcu. Klávesnicu je možné pomocou výklopných nožičiek nastaviť do dvoch úrovní sklonu ako takého a celkovú stabilitu na akomkoľvek povrchu môžeme označiť za uspokojivú – v tomto prípade je vyššia váha prednosťou.

Šasi zostáva tuhé a pevné aj pri drsnejšej manipulácii. Skúšal som ho násilne ohnúť pomocou protichodného tlaku dvoch rúk, avšak klávesnica si udržala celistvosť a nevydávala žiadne vŕzgajúce, prípadne praskajúce zvuky. Krytky spínačov sú vyrobené z ABS plastu a povrchová úprava nápisov na nich sa vám vďaka laserovej technológii len tak nezotrie, či už do toho celého budete mlátiť so sterilnými alebo špinavými prstami. Keďže je tu reč o hernom náradí, nemôže, pochopiteľne,

absentovať podpora kompletnej RGB škály farieb. Maximálny jas podsvietenia je síce v porovnaní s takým Razerom niekde na polceste k vypáleniu siete, ak však nemáte na krku desať kíl mačacieho zlata a na dvore kompletnú sadu kolotočov, sotva by vám slabšie blikajúca klávesnica mala nejakú prekážať.

Výrobca vám dáva možnosť stiahnuť si separátne softvér, kde sa okrem regulácie svetielok (je tu celkovo 18 módov blikania a pre každý kláves sa dá nastaviť jedna konkrétna farba) realizuje aj programovanie klávesov bez akéhokoľvek obmedzenia. Je síce stále trochu otravné st'ahovať pre každý produkt SPC Gear novú inštaláciu, avšak Poliaci to majú aj napriek tomu pomerne dobre zvládnuté, keďže vo finále sa zadáva sériové číslo a konzument preto v tomto smere nemôže urobiť chybu a stiahnuť si zlú aplikáciu. Softvér umožňuje nastaviť rýchlosť reakcie v rozmedzí od 125 do 1000Hz a samozrejmosťou je zamknutie Windows tlačidla a aktivácia N key. Apropo, kto by nechcel strácať čas so softvérom, systém ponúka preddefinované skratky pre RGB aj skratky pre mediálnu lištu – práve sekundárne klávesy sú tie menej osvetlené, keďže zdroj svetla zdieľajú s hlavným spínačom. A čo tie obavy ohľadom kvality Kailh Red spínačov s papierovou životnosťou päťdesiat miliónov kliknutí? Rozdiel voči Cherry MX vnímam nateraz minimálne. Červené spínače v SPC Gear

GK630K kladú prstom minimálny odpor, ale na základe ich vysokého zdvihu má používateľ možnosť si aj pri rýchlejšom písaní/hraní uvedomiť, čo sa práve chystá a ako rýchlo to bude realizované. Oceňujem minimálny hluk idúci spod krytiel a rozhodne sa nemusíte báť toho, že by o hliník narážajúce klávesy vydávali akýkoľvek kovový zvuk. Iste, mohli by sme teraz viesť diskusiu, ako na tom produkte bude po ročnom zát'azovom teste, keď si na ňom vaše prsty zahrajú všetko možné aj nemožné, avšak po tom mojom mesačnom som nezbadať nič, čo by sa vymykalo normálu a to do toho celého zahŕňam aj dojmy z drahších klávesníc značiek ako Logitech, HyperX či Cooler Master. Mechanická klávesnica SPC Gear GK630K je dostupná v bielom alebo rýdzom čiernom prevedení, pričom okrem červených switchov vám dáva na výber ešte modré a hnedé. Asi sa budem opäť opakovať, ale firma SPC Gear znova raz potvrdzuje, že je schopná priniesť cenovo dostupný produkt, ktorý svojou celkovou kvalitou dosahuje úrovne drahšej konkurencie. Ide o jednu z vôbec najlacnejších TKL mechanických klávesníc, ktorú si u nás môžete zakúpiť a ktorá sa vám vďaka svojej komplexnosti bude schopná vo finále aj patrične zavďačiť. Dizajnovo potešujúca, materiálom odolná a funkčne nadštandardná, taká je SPC Gear GK630K.

Verdikt

Odolné herné náradie so širokou softvérovou podporou a výbornou cenovkou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SPC Gear Cena s DPH: 50€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Odnímateľný a polohovateľný kábel
- + Odolné šasi
- Zdieľané osvetlenie niektorých klávesov
- Tuhosť kabeláže

HODNOTENIE:



Logitech Signature M650 L

TICHÁ, AKO MYŠ



Spoločnosť Logitech aktuálne prináša na scénu s kancelárskym náradím zaujímavé osvieženie. Ich bezdrôtová myš Signature M650 (predávaná v dvoch veľkostiach) sa okrem príťažlivého dizajnu snaží zaujať kompletne tichými spínačmi a dostupnosťou pre široké spektrum potencionálnych zákazníkov.

Švajčiari majú pre vás, či už máte menšiu alebo väčšiu dlaň, to správne veľkostné nastavenie šasi. Cielia aj na ľavákov, čo je dnes stále opomínaná sorta spotrebiteľov. Nám sa do redakcie dostal najväčší variant L v pôsobivej ružovej farbe, avšak ešte než sa začnete pýtať práve na tento pre muža skôr atypický odtieň, odpoviem stručne a jasne: chcel som niečo, čo na fotkách rozbije tú opakovanú nudu a šed', čiže ono čiernobiele videnie.

Logitech Signature M650 L prichádza v plne plastovom balení, z ktorého by istá nemenovaná ekologická aktivistka prskala ako zle zavretý ryžovar. Obsah samotného balenia sa potom sústreďí

na zrkadlenie schopností myši ako takej. Keďže sa tu rozprávame o bezdrôtovom produkte poháňanom jednou AA batériou (nájdete ju už priamo v balení), tak nebolo nutné prikladať žiadnu kabeláž. Myš má na spodnej strane takzvaný otvárateľný kufoer a pod plastovou krytkou nájdete okrem spomínanej batérie aj priestor pre zasunutie USB snímača. Okrem tejto varianty spárovanie je možné

produkt pripojiť aj na základe Bluetooth technológie. Dizajnový aspekt je skutočne podarený. Plastové šasi pri pohľade zvrchu pripomína dokonalé krivky ženského tela a zúženie po bokoch bolo vyhotovené z gumy schopnej doslova sa prisať k vašim prstom. Váha samozrejme jemne dopláca na už spomínanú batériu, avšak celkovo sa rozprávame o cca 111 gramoch, čo je pre účely kancelárskej práce viac než



dostačujúce. Ani po celodennom používaní som osobne nemal pocit, že by moje ruky trpeli únavou. Celkové vyhotovenie tela testovaného hardvéru pôsobí luxusne a pri väčšom tlaku sa šasi neuchýlilo do defenzívy – žiadne praskanie, pukanie ani vôľa.

Nebudete nikoho vyrušovať

Samotné tlačidlá, či už hlavná dvojica splývajúca s vrchným krytom bez jediného prerušenia alebo bočné duo určené pre palec, sú dostatočne dostupné a nie je nutné krčiť prsty pre ich nájdenie. Osobne mám niečo ako stredne veľké ruky a recenzovaný variant L bol pre mňa úplne ideálnym.

Tu nám pochopiteľne vyvstáva otázka ohľadom väčších rúk či používania kliku štýlom pazúra. Každopádne si však myslím, že autori dokázali namiešať niekoľko veľkostných variantov, ktoré pokryjú väčšinu potrieb platiacich zákazníkov. Zo spodnej strany na vás vykukne optický snímač (CPI 400 až 4000 a 125 Hz), tlačidlo určené na zapnutie/vypnutie a spínač ohľadom vyhládávania signálu a prepínania medzi USB a BT. V danom smere je všetko v úplnom poriadku, aj keď by som rád vyjadril menšiu nespokojnosť s limitom párovania nastaveným na jeden jediný produkt – ak myš radi využívate ako viacúčelové zariadenie a prepínate medzi PC, telefónom, notebookom či tabletom, máte v tomto koncepčnom prevedení jednoducho smolu. Teflónové podložky sú síce skôr minimalistickej povahy, ale v praxi som s pohybom po podložke nemal absolútne žiadny problém. Pozor si však treba dávať na snímač, ktorý dokáže pracovať len na podložke, pričom mu iné povrchy nevyhovujú. Ak preto potrebujete myš schopnú behať po skle a súčasne ju pripojiť k niekoľkým prístrojom súčasne, odporúčam vám investovať do MX Anywhere 3.

Logitech Option+

Pomocou softvéru Logitech máte možnosť priradiť k trom dostupným



tlačidlám (rolovacie koliesko a bočné spínače) svoje vlastné skratky, pričom výrobca umožňuje zapracovať rôzne vami vytvorené gestá. Spomínané rolovacie koliesko necháva za sebou vláčný posun s minimálnym odporom a do prostredia kancelárie je vhodným pomocníkom, keďže podľa tlaku prsta zvláda meniť rýchlosť rolovania. Samotné kliknutie je extrémne tiché – cez to všetko ho dokážete zaregistrovať hmatom a aj sluchom.

Rozdielnosť je možné pozorovať pri bočných spínačoch, kde je spodné o niečo hlasnejšie. Logitech Signature M650 sa ako myš hodí do kancelárie, v ktorej nechcete budiť pozornosť a musím sám povedať, že celá tá jemnosť a tichosť bola v mojom prípade istým balzomom na dušu. A ako je na tom latencia spínačov? Pri USB je to niečo okolo 18 ms, no s použitím Bluetooth sa rozprávame o 24 ms, čiže do pracovného prostredia ideálne (nič, s čím by ste chceli ovládať online hry). Apropos, ak už je reč o skratkách, ktoré spomínam o pár riadkov vyššie, všetko sa realizuje cez softvér Logitech Option+. Ak máte momentálne v PC nainštalovaný základný Option, ten

vám v spojitosti s M650 neponúkne žiadnu formu zásahu do systému danej myši.

Samotná výdrž jednej AA batérie závisí od spôsobu prepojenia – výrobca udáva dva roky chodu bez výmeny. Tento konkrétny údaj vám samozrejme nedokážem nijako relevantne overiť, no zo skúseností s inými kancelárskymi myškami by sme mu mohli plus mínus pokojne veriť. V tichosti sme sa preklikali do samotného finále recenzie na kancelársku myš Logitech Signature M650 v L, čiže najväčšej veľkosti. Za sumu necelých 50 eur sa vám dostane poctivého náradia vhodného do pracovného prostredia, s ktorým budete schopný bez väčších problémov obslužiť pripojený počítač či prípadne iné zariadenie. Vďaka dodatočnej korekcii cez Option+ si môžete nastaviť funkcie spínačov alebo citlivosť DPI. Obrovskou výhodou sú extrémne tiché spínače a rovnako tak oku lahodiaci dizajn. V našom prípade sme testovali ešte o chlp atraktívnejšiu ružovú verziu, s ktorou som sa konečne cítil ako moderný chlap patriaci do tohto storočia. Chcete sa tak cítiť tiež?

Verdikt

Tichá, krásna a spol'ahlivá.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Cena s DPH: 50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Option+
+ Tichosť
+ Výdrž batérie
+ Viacero veľkostí

- Len na jedno zariadenie

HODNOTENIE:



Genesis Holm 320 RGB

BIELA JE FAJN



Toto je už moja šiesta recenzia zameriavajúca sa výhradne na segment herných stolov. Drvivá väčšina produktov, ktoré som v tejto súvislosti mal možnosť otestovať, pochádzala, paradoxne, z dielne pol'skej spoločnosti Genesis – tá svoje bohaté portfólio produktov z nábytkárskeho segmentu dokázala pretlačiť aj na náš lokálny trh a primárnym dôvodom nie je výhradne výsledná cenovka. Aktuálne by ste od nich mohli zakúpiť štvoricu výrobkov radu Holm a ako už asi tušíte, svoje očko som hodil po každom jednom zvlášť. V čom sa odlišujú?

Primárne vo veľkosti, s čím sa, pochopiteľne, spája celková nosnosť a praktická využiteľnosť. Holm 200 RGB bol stôl „za facu“, ktorý krásne zapadol do menších herných brlohov a vďaka povrchovej úprave hlavnej dosky či jemnému podsvieteniu na zadnej hrane si okamžite uzurpoval všetku

pozornosť. Jeho nasledovník Holm 300 RGB ponúkal niekoľko menších vylepšení a okrem stojana na monitor a úchytov na ovládače sa mohol pochváliť aj spodným šuplíkom, určeným na organizáciu kabeláže.

Doteraz vôbec najväčším herným stolom, ktorý si môžete od Genesisu zakúpiť, naďalej ostáva Holm 510 RGB, ktorého test sme vám priniesli už počas minulého roka. Ten priniesol ekvivalent letiskovej dráhy (sám ho dodnes používam v kancelárii, pričom na ňom mám položený 49-palcový monitor a hromadu ďalších vecí), avšak nezabudol ani na menšiu invenciu v podobe držiakov na reproduktory.

Jeden by čakal, že Poliáci pri príprave nového prírastku do tejto kolekcie prídu s niečím ešte väčším, oni však spravili skôr krok smerom dozadu, ktorého výsledkom je Holm 320 RGB v plne bielom

prevedení a s novým tvarom nosnej konštrukcie. Práve naň sa teraz spoločne pozrieme v zhrnutí mojich dojmov.

Rovnaká výška

Čo majú všetky štyri herné dosky značky Genesis spoločné? Okrem výberu materiálov je to aj rovnaká svetlá výška nastavená na úroveň 75 centimetrov, čo považujem za adekvátny údaj. Sám mám takmer dva metre a nemal som problém so zasunutím sa pod dosku ako takú. Asi ste pochopili, že v tomto prípade nemôžete konkrétny atribút nijako regulovať, keďže je pevne daný – kto by chcel stôl s adaptabilnou výškou a nebudaj automatickým zdvihom, bude si musieť našetriť trochu viac peňazí. Holm 320 RGB v cene dvesto eur je modifikovanou formou modelu 300, o čom svedčia aj identické rozmery 75 cm (výška) x 60 cm (šírka) x 120 cm

(dĺžka). Ponúka však dizajnový nový tvar bočných nôh. Tie sa okrem farby zmenili z písmena X na K, čo však nemá, samozrejme, nijaký priamy dopad na funkčnosť a ide skôr o vizuálnu zmenu.

Všetky držiaky, ktoré mala aj verzia 300, má rovnako upgrade na 320. Nájdete tu dostatočne stabilný držiak na šálku alebo pohár, praktický duálny držiak na ovládače prichytený o zadnú hranu, odkladací priestor na headset na ľavej strane a rovnako tak aj vyvýšenú plochu pre menší a stredne veľký monitor. Výhodou je možnosť si tieto veci prehodit' na to miesto, ktoré bude najviac vyhovovať práve vám a nemusíte sa striktno držať toho, čo je uvedené v návode. Čo sa zmenilo? Spodný šuplík zmizol a nahradil ho kovový košíček uchytý v strede a určený na odkladanie adaptérov a zmotanie kabeláže. K dispozícii je aj stále praktický USB rozbočovač s 3.0 a bezdrôtová Qi nabíjačka.

Ako napovedá už samotný názov modelu, ani táto verzia sa nezaobišla bez tenkého LED pásika na zadnej hrane, ktorý je identický so všetkými stolmi od Genesisu – všetko môžete regulovať jednou a tou istou krabičkou, ktorú Číňania okrem iného už bežne dávajú aj k vianočnému osvetleniu. Stôl vám príde v tradične dobre riešenom balení s prehľadným návodom a kompletnou súpravou skrutiek vrátane správneho kľúča na ich uťahovanie. Možno vám toto konštatovanie teraz príde ako úplne zbytočné, avšak koncom minulého roka som testoval oveľa drahší herný stôl od istej nemenovanej konkurencie a šokovala ma skutočnosť, že súčasťou balenia nebola správna veľkosť kľúča. Aj preto musím Genesisu dať dodatočne



palec hore za všetky herné stoly, čo som od nich dostal na recenziu.

Počas skladania vám odporúčam si už vopred premyslieť, či budete chcieť využívať spomínaný držiak na monitor, v opačnom prípade ho nechajte tak a nenamáhajte sa s jeho pripevnením. Na stôl sa mi podarilo naložiť všetko podstatné, čo začínajúci, ale aj ostrieľaný jedinec potrebuje. Vybavil som ho 27-palcovým monitorom, vedľa ktorého sa zmestil veľký herný laptop a ešte ostalo miesto aj na klávesnicu a myš – pri výbere podložky som tematicky siahol po Genesis Carbon 700maxi, pričom tá prekryla takmer celú hlavnú dosku. Apropos, doska je z kvalitnej drevotriesky a polepená karbónovou fóliou tak, ako to majú aj všetci ostatní zástupcovia radu Holm. Máme tu preto vysoký stupeň odolnosti voči poškrabaniu, povrch s prehľadom zvláda odpudzovať vodu a jednoducho sa čistí. Kto

by si chcel dať desktop pod stôl, vedľa nôh určite nájde stále dost' voľného miesta, hoci logicky riskuje zvýšené lapanie prachu.

Spokojnosť pretrváva

Genesis je v oblasti herného nábytku natol'ko ostrieľaným výrobcom, že som sa aj po teste Holm 320 RGB mohol nad'alej usmievať. Stabilita nôh je extrémne vysoká a nosnosť na hranici 60 kilogramov vám dáva priestor na variácie s oveľa väčšími monitormi. RGB osvetlenie je síce vec, ktorú u stolov kompletne ignorujem, ale určite je dobré mať ho v ponuke, najmä ak sa chystáte niečo takéto zakúpiť pre svoju menšiu dcéru alebo syna. Biela farba je síce vec, ktorá nemusí zapasovať do každej izby, avšak stále máte možnosť si v rovnakej cenovej relácii vybrať Holm 300 a z pohľadu porovnania praktických vecí (nabíjačka, držiaky, USB hub) vlastne o nič neprídete. Summa summarum ide o nadpriemerne dobrý kus herného nábytku, s ktorým sa nemusíte báť vyrukovať napr. v závese za blikajúcimi sviečkami na narodeninovej torte vášho potomka.

Verdikt

Rýdzo biele prevedenie kvalitou ovenčeného modelu Holm potvrdilo to, čo som od neho očakával.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis Cena s DPH: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn - Nič
+ Použité materiály
+ Doplnky
+ Pevnosť
+ Biela farba

HODNOTENIE:



TRUST GXT845 TURAL

VYSOKÁ KVALITA ZA ŠIALENE NÍZKU CENU



Holandská firma Trust nám už takmer 40 rokov prináša hádam všetky typy príslušenstva, ktoré si k PC, notebookom či dokonca mobilom dokážeme predstaviť. Od bežných myší a klávesníc cez herné stoličky a stoly až po externé nabíjačky pre mobilné telefóny, alebo aj zariadenia pre chytrú domácnosť. Väčšina produktov tejto spoločnosti predstavuje tzv. „budget“ riešenia a inak to nebude ani teraz. Bližšie sme sa totiž pozreli na jeden z najlacnejších herných setov myš + klávesnica na trhu.

TRUST GXT845 TURAL predstavuje set káblovej optickej myši a klávesnice. Samostatne sa tieto produkty nedajú kúpiť, teda minimálne nie oficiálnou cestou. Klávesnica je široká 47 cm, dlhá 17 cm a na výšku má v najvyššom bode od 4,5 do 5,5 cm v závislosti od preferencie a manuálneho nastavenia jednotlivca. Telo kombinuje plastovú

a kovovú časť, kde na plastovom základe je pripevnená kovová časť. Klávesnica tak pôsobí naozaj kvalitným a hutným dojmom. Klávesy sú klasické, vysokoprofilové a fungujú na membránových spínačoch. Samozrejmosťou v herných perifériách je dnes už podsvietenie, ktoré nechýba ani na tejto klávesnici. Optická myš je 13,5 cm dlhá, 7,5 cm široká a takmer 4,5 cm vysoká. Rovnako ako klávesnica, aj myš kombinuje kovové časti s

tými plastovými. Disponuje šiestimi funkčnými tlačidlami s možnosťou manuálneho prepínania DPI od 1000 až do 3200. Výrobca neudáva podrobnosti ohľadom optického snímača a ani spínačov, ako sme zvyknutí u drahších modelov konkurencie. Životnosť zariadenia je tak otázná.

Pri týchto lacných herných perifériách nastáva jedna dilema. Mali by sa hodnotiť na základe porovnania s





hoci aj lepšími a drahšími kúskami, alebo by sme sa mali striktne držať pomeru cena / kvalita produktu? My sme sa jednoznačne rozhodli pre druhú možnosť, pretože aj keď obe zariadenia majú svoje nedostatky, tak za cenu okolo 25 eur za set ide o naozaj skvelú ponuku. V konečnom dôsledku sme boli veľmi milo prekvapení, čo všetko sa za tak nízku cenou schováva.

Zhodou okolností sme v takmer rovnakom období mali možnosť otestovať aj jednu z novinek od firmy MSI - Vigor GK71. Ide o klávesnicu v cenovej relácii okolo 100 eur. Pochopiteľne bola s jedinou výnimkou vo všetkých ohľadoch kvalitnejšia, ale najväčšia dilema nastala pri otázke – je lepšia až o 70 eur? Klávesnica od firmy Trust totiž v našich testoch takisto obstála dobre, pri pohľade na cenovku môžeme dokonca povedať,

že veľmi dobre. Na zariadení sme v podstate nenašli žiadne vyslovene problémy. Väčšina vecí sú len subjektívne záležitosti, ktoré niekomu môžu prekážať, inému zas vyhovovať. Napríklad klávesy na membránových spínačoch vyžadujú pri používaní väčšiu silu ako tie mechanické a v našom konkrétnom prípade boli klávesy „caps lock“ a medzerník mierne rozhegané.

Takisto čierna farba na klávesoch asi nepatrí medzi tie najkvalitnejšie, keďže už po rozbalení mali niektoré klávesy po bokoch zošúchanú farbu. Ďalším subjektívnym nedostatkom je fakt, že sa klávesnica dodáva len v US prevedení. Posledným, opäť raz subjektívnym aspektom ostáva podsvietenie. Klávesnica disponuje tromi prednastavenými kombináciami farieb s možnosťou trvalého svietenia alebo blikania. Možnosti podsvietenia sú tak

obmedzené a kto si na to potrpí, bude sa musieť rozhládnuť po iných produktoch.

Myš je na tom o trochu horšie. Stále síce ide o obstojné zariadenie v pomere k cene, za ktorú celý set zoženiete, ale už sme našli viac vecí, ktoré nám prekážali. Samotný dizajn myši je celkom dobrý, ale chýbala nám tam „podložka“ pod palec. V každom prípade je to však asi len o zvyku a preferenciách každého človeka. Počas hrania sa myš správala štandardne a bez problémov, reakcie a presnosť boli v poriadku. Problémom bolo DPI tlačidlo, ktoré akosi nefungovalo a na náš vkus je klikanie myši až príliš hlasné. Takisto podsvietenie myši sa nedá meniť a ani vypnúť, pričom dookola sa tam menia asi 3 – 4 farby.

Verdikt

Náročným hráčom táto ponuka určite neulahodí, ak však máte obmedzený rozpočet a hľadáte čo najlepší set klávesnice a myši za čo najnižšiu cenu, ste na správnom mieste. Kompromisom sa síce nevyhnete, ale za 25 eur pravdepodobne nič lepšie nezoženiete. Kvalitné spracovanie a spolahľivosť sú predsa len tie najdôležitejšie veci a nejaké chýbajúce možnosti nastavenia podsvietenia hádam pri tej cene oželite.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust Cena s DPH: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitné spracovanie
- + mimoriadne nízka cena
- príliš hlasné klikanie myši
- osekane možnosti RGB podsvietenia

HODNOTENIE:



MSI Vigor GK71

ŠPIČKOVÁ KVALITA PRE NÁROČNÝCH HRÁČOV



MSI nás postupne zásobuje d'alšími a d'alšími hernými perifériami. Odkedy zavítali aj do vôd herného príslušenstva, tak sa postupne snažia priniesť na trh kvalitnejšie zariadenia. Samozrejme, to sa často odráža aj na cenách, za ktoré sa tieto produkty následne predávajú. Tentoraz sa im podarilo so svojim najnovším modelom, Vigor GK71 Sonic, pokoriť „magickú“ hranicu 100€ a my sme sa na ňu mali možnosť pozrieť bližšie.

Hneď prvé dojmy začali navodzovať pocit, že sa máme načo tešiť. Už len na samotnom balení bolo vidieť, že nemáme dočinenia s obvyčajnou klávesnicou, ale s top produktom vo svojej kategórii.

Pri počte rôznych vrstiev a ochranných materiálov balenia môžeme s kl'udom skonštatovať, že klávesnica by tam prežila aj naozaj nešetrné zaobchádzanie, napríklad

od kuriéra. Pri odbal'ovaní nám na tvári vyčarila úsmev najprv podložka pod ruky z pamäťovej peny. Obsah balenia sme si totiž vopred nepreverili, a aj keď na krabici bola podložka sfotená, neboli sme na 100% presvedčení, že v balení naozaj bude.

Súčasťou balenia je takisto aj nástroj na vyt'ahovanie jednotlivých klávesov. Konečne sme sa ale dostali k hlavnej hviezde programu. Klávesnica má rozmery 442,5 x 138 x 41 mm a váži 854g. Kryt klávesnice je vyrobený z hliníkovej zliatiny leteckej kvality a zabezpečuje tak skvelú odolnosť a spoľahlivosť.

Spodná časť má navyše vyrezané otvory do tvaru X, aby ste tam mohli dať káble, ktoré by vám inak mohli prekážať. Vďaka kompaktnému rozmerom navyše na vašom stole nezaberie až toľko miesta. Klávesnica totiž okrem multimediálnych

tlačidiel v pravom hornom rohu nemá žiadne iné, „zbytočné“ klávesy či tlačidlá.

Najväčším ťahúňom v marketingovej kampani tejto klávesnice sú patentované spínače MSI Sonic Red Linear. Spínače s ovládacou silou 35 g a lineárnym pocitom sú navrhnuté tak, aby poskytovali bezproblémové a okamžité odozvy, minimalizovali únavu prstov a zvýšili pohodlie a ergonómiu počas hrania. V realite to vyzerať tak, že hráč takmer ani necíti, že stlačil klávesu. Ako už bolo vyššie spomínané, firma týmto chcela urýchliť reakcie hráčov na priebeh hry, čo sa im určite podarilo, pretože reakcie klávesnice sú šialene rýchle. Každopádne to má ale aj jednu menšiu negatívnu stránku. Určite nie sme jediní a myslím si, že nie sme ani hráčska menšina, ktorá necháva „odpočívať“ ruku na klávesoch WASD. Pri tom sa nám ale neraz stalo, že



sa spínače aktivovali už len pri položení ruke. Povedzme, že pri hraní Star Wars: The Old Republic nám to až tak nevadilo, ten občasný zbytočný pohyb dopredu alebo do strany zas až tak veľa nepokazil. Problémy to ale sem tam robilo pri hraní MOBA hier, kedy sme nechceme použiť jednu zo schopností hrdinu a zbytočne tak museli čakať kým dobehne cooldown. Vo všeobecnosti ale treba dodať, že klávesnica je naozaj perfektná a s výnimkou vyššie spomínaného aspektu a nadmernej hlučnosti sme nenašli jediný problém a testovanie sme si maximálne užili.

Napriek tomu, že sa jedná o hernú klávesnicu, určite ju neraz využijete aj na písanie. Iste to pre väčšinu hráčov nebude aspekt, podľa ktorého sa budú pri kúpe rozhodovať, ale je dobré to spomenúť. Primárne preto, že klávesnica je aj pri

písaní mimoriadne pohodlná a dokážeme si predstaviť, že aj človek, ktorý sa vôbec nehrá, by takú skvelú klávesnicu uvítal. Jediný negatívny aspekt, ktorý sme načrtli v predchádzajúcom odstavci, je hlučnosť klávesnice pri písaní. Naozaj to miestami pripomínalo návštevu u doktora s písacím strojom. Každopádne by sa ešte našla jedna negatívna vec, ale tá už je naozaj čisto subjektívna. Nemáme informácie, či sa to v budúcnosti zmení, ale zatiaľ sa klávesnica predáva len s US rozložením kláves. Ak si teda potrpíte na diakritiku na klávesnici, tak vás musíme sklamať.

Posledným, ale pre obrovské množstvo hráčov veľmi dôležitým aspektom je RGB podsvietenie klávesnice. Už pri predošliých produktoch sme mali možnosť si všimnúť, že MSI to má naozaj vyšperkované. Oficiálna stránka ponúka možnosť stiahnuť softvér

Mystic Light, v ktorom nájdete šialene veľa možnosti a kombinácií podsvietenia. Klávesy MSI ClearCaps majú navyše priehľadný dvojrstvový dizajn, ktorý prepúšťa svetlo a zabezpečuje živé a ohromujúce RGB osvetlenie jednotlivých kláves.

Bez ohľadu na to, či sa bavíme o celom spektre farieb alebo rôznych efektoch, určite si tam nájdete tú vašu preferovanú možnosť. Aby toho nebolo málo, tak so vstavanou pamäťou si používateľ môže prispôbiť a uložiť až 3 profily, vrátane nastavení, RGB efektov, makier, pričom prepína profily pomocou programu MSI Center alebo funkčných kláves.

Verdikt

Špičkový produkt v špičkovej kvalite za adekvátnu cenu. Skvelá voľba pre náročných hráčov, ktorí vyžadujú maximálne pohodlie a zážitok pri hraní a sú ochotní si za to aj priplatiť. MSI Vigor GK71 Sonic spĺňa všetko, čo si hráč môže od klávesnice priať s absolútnym minimom negatívnych vlastností.

Ondrej Ondo



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	100€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------|
| + špičkové spracovanie | - hlučná pri písaní |
| + maximálny zážitok pri používaní | - zatiaľ len v US verzii |
| + obrovské možnosti RGB podsvietenia | |

HODNOTENIE:



Xiaomi Mi Robot Vacuum Mop 2 PRO

POKROK NABRAL STRMŠÍ VZOSTUP



Nechcem vás už nudit svojimi pre niekoho sotva vtípnymi príbehmi z čias, keď som si kúpil svoj prvý autonómny vysávač značky Samsung, to je ten čo vyzeral ako trilobit na steroidoch a akonáhle narazil na jeden malý tenučký kábel tak ho okamžite vykotilo ako tatrovku piesku v zákrute. Preto v súvislosti s testom nového automatického vysávaču značky Xiaomi prejdeme rovno k meritu veci. Firma Xiaomi je dnes už pomerne zavedenou aj v našich končinách, ostatne ich cenovo dostupné telefóny splnili funkciu PR lepšie než akýkoľvek hollywoodsky škandál na objednávku a aktuálne sa nám aj preto po chodníkoch s rachotom premávajú kolobežky ich výroby, do uší sa strkajú ich teplomery a ryžu nám varia ich... no veď viete ako to skončí. Xiaomi nám na znak tohto trendu pred časom do redakcie zaslala svoj Mi Robot Vacuum Mop 2 PRO, s ktorým som ja a moja rodina strávili pomerne

príjemných štrnásť dní a v nasledujúcom texte si povieme, čo všetko tento pokrokom hnaný pomocník do domácnosti dokáže a či je schopný si, aj na pomery Xiaomi, svoju vyššiu cenovku vo finále obhájiť.

Zvládne 2cm vysoké prahy

Xiaomi v rámci svojho portfólia združuje niekoľko výrobcov autonómnych vysávačov a pre konzumenta tak môže byť trochu problém vyznať sa v jednotlivých skratkách a názvoch. Druhá generácia Mi Robot Vacuum Mop PRO však ostáva primárne výrobkom priamo od Xiaomi, a preto vás môže jemne šokovať nárast ceny na hranicu 400 Eur (oficiálna cenovka, aká sa nemusí zhodovať s ponukou v jednotlivých obchodoch). Sám som musel nejaký čas stráviť študovaním všetkých dostupných variant súčasnej generácie robotických vysávačov v tomto

texte toľko spomínaného výrobcu, a práve Mi Robot Vacuum Mop 2 PRO je akýsi strop, čiže to najlepšie čo si priamo od Xiaomi môžete v súčasnosti zaobstarat' – k dispozícii je ešte možnosť dokúpenia prídavnej stanice na automatické vyprázdňovanie, ktorá vás ale príde na ďalších 200 eur.

A v čom nastáva ten posun voči minulej generácii? Výrobca deklaruje oveľa vyšší výkon pri zbieraní nečistôt, zlepšenie v oblasti mapovania priestorov, v ktorých sa vysávač pohybuje a logicky aj vyššiu výdrž batérie – k tomu si ešte pripočítajte pokročilú schopnosť mopovania prostredníctvom vibrácií.

Máme tu tak, minimálne na papieri, skutočne komplexného pomocníka na každodenné zbieranie všadeprítomného prachu/vlasov/omrvínok bez toho, aby ste nad ním museli

chodiť a strážiť ho ako oko v hlave. Je však realita schopná snúbiť sa s predpokladmi?

2 krát netrafil

Prijali sme ho za nového člena rodiny. Dostal meno Elvis Cridlington. Pýtate sa, kto je Elvis Cridlington? Moja dcérka v súčasnosti podľahla kúzlu novodobej verzie aj u nás celkovo známej (kedysi bábkovej) rozprávky Požiarnik Sam, a práve tam vystupuje postava roztržitého, ale cez to všetko vtipného, Elvisa. Našej Nelke evidentne testovacia vzorka vysávaču Xiaomi vnukla spomienku na tohto trocha nemotorného Elvisa a to aj cez skutočnosť, že ho vlastne v akcii videla len niekoľkokrát – reč je teraz o vysávači. Tak či onak, Elvis ku nám dorazil s poriadne plným kufrom a okrem svojej maličkosti v rýdzo bielom prevedení si priviezol aj dokovacia stanicu, náhradné kefy, či oddeliteľnú nádržku na vytieranie čistou vodou. Po dizajnovej stránke sa žiadne veľké zmeny nekonajú.

Vysávač vyzerá stále ako obrovský okrúhly keks, avšak tentokrát už s malou vežičkou na hornej strane. Tá je pre jeho schopnosť orientácie nesmierne dôležitá, keďže ide o radar s laserovým systémom. Vďaka nemu vysávač neustále skenuje všetko okolo seba a je preto schopný reagovať na akékoľvek náhle prekážky bez toho, aby do nich priamo vrážal – toto je skôr želanie výrobcu, keďže prax ukázala trochu iné výsledky, ale o tom si ešte povieme. Elvis sa síce nesnažil rozbiť veci okolo seba, avšak, keďže sám nie je vybavený žiadnou ToF kamerou, nedokáže si vytvoriť komplexnú 3D predstavu v zmysle rozpoznávania objektov, a preto jednoducho sem tam do niečo drčne. Len tak jemne. Práve vďaka laserovému systému navigácie sa vysávaču darilo čistiť náš skromný bytový priestor (aplikácia

po zmapovaní ukázala niečo cez tridsať metrov štvorcových) a nevyrobiť pritom žiadnu katastrofu. V byte máme tri menšie koberce umiestnené všetky v obývačke a inak je zvyšok plochy tvorený tvrdou podlahou. V kúpeľni sa mu hneď pri prvom zoznamovacom procese zbierania prachu a vlasov podarilo zastrčiť si do zadku textilnú rohožku, a tak s ňou začal bez ostychu putovať po dome. Možno aj na základe tejto skutočnosti ho dcérka titulovala ako Elvisa.

Pri každom ďalšom upratovaní som mu tak danú prekážku dával automaticky nabok a rovnako tak som zdvíhal stoličky v kuchyni, posúval hračky do kútov, či vopred pozametal bordel z pod kietky pre neporiadne veвериčky. Pokrok síce za posledné roky nabral oveľa strmší vzostup, avšak stále sa tu nerozprávame o robotovi, ktorý je schopný reálne manipulovať s predmetmi a dávať ich zase nazad.

Aplikácia nie je v SK jazyku

Počas testovacej fázy sa Elvisovi nepodarilo dvakrát vrátiť domov, čiže až do dokovacej

stanice. Paradoxne skončil vždy na tom istom mieste, a to asi dva metre od svojej garáže, kde si ustlal priamo pod skriňou. Ani raz mu nedošla energia v batérii, čo je pochopiteľné, keďže dve hodinky prevádzky na spomínanej ploche sotva miniete. Zvlášť, ak sa tu rozprávame striktno o vysávaní (30m² zvládol obehnúť za necelú pol hodinku). Jeho sací výkon (3 000Pa) beriem ako dostatočný, keďže zvládol pozbierať aj hrubšiu špinu z koberca, kde sa naša Nelka s pečivom v ruke často dokáže poriadne vybláznit'.

Spomínaných 3 000Pa je však v režime turbo a ide o jeden zo štyroch dostupných modusov vysávania. Máme tu ešte tichý pri 800Pa, štandard pri 1 000Pa a stred pri 1 800Pa. Osobne som vysávač otestoval vo všetkých režimoch a rozhodol som sa výkon nemeniť, keďže najúčinnejší zber prebiehal práve v moduse turbo a hluk tu nie je nijako vysoký. Kto by chcel napláňovať upratovanie vo večerných hodinách a súčasne nechať spať niekoho v dome, siahne logicky po tichom vysávaní, avšak nech neočakáva nejaké markantné výsledky čo do zberu



nečistôt. Inak už James Wan nakrútil horor, v ktorom posadnutý vysávač vraždí nič netušiacich obyvateľov rustikálneho hotelu?

Xiaomi Mi Robot Vacuum Mop 2 PRO nedisponuje automatickým rozpoznávaním povrchu, a tak nezvláda ani autonómne meniť výkon, čo by pri upratovaní medzi kobercami a tvrdou plochou bolo určite výhodné. S vysávaním v rohoch mu pomáha jedna inteligentne sa správajúca kefka a hlavne spomínaný radar a musím povedať, že aj keď sa z logických dôvodov vysávač nedokázal dostať do všetkých kútov, tam kam prenikol by ste sotva našli toľko špiny aby vás to donútilo zapínať klasický vysávač. Ten je síce stále nutné mať po ruke ale osobne by som ho vytáhoval tak raz za mesiac na generálne upratovanie a dennú starostlivosť nechal v rukách vášho osobného Elvisa.

Vytiera ale nečistí

Elvis dokázal do svojej celkovo malej nádoby na prach natlačiť aj veľkú hromadu vlasov. V našej domácnosti sa po zemi váľajú stredne dlhé varianty vlasov a s nimi nemal žiadny zásadný problém. Skúšal som mu však podhodit aj dlhšie, umelé vlasy, a tu už pri väčšej koncentrácii nastal problém – spodná rotačná kefa sa nimi doslova zahltla a musel som ju vytiahnuť a ručne vyčistiť (v balení nájdete aj niekoľko praktických pomocníkov na údržbu). Ak je vaša manželka alebo manžel či potomok v zmysle vlasovej pokrývky obdarený ako Samson, bol by som pri vol'be tohto pomocníka rozhodne opatrný. Ja sám som plešatý ako koleno takže, kto sa smeje teraz, čo?! Presuňme sa ešte v krátkosti ku aspektu umývania. Do samostatnej nádržky s dostatočným objemom napustíte teplú a čistú vodu bez čistiacich prípravkov. Nádržku je nutné trochu neprakticky zasúvať do spodnej hrany vysávača z miesta, kde sa reálne dobýja a preto musíte produkt vždy odtlačiť, zdvihnúť a otočiť. Elektronický systém púšťania vody na zem je možné regulovať v troch modusoch a veľkou výhodou sa stáva



možnosť súčasne vysávať ale aj vytierať zem. Ak je zariadenie usadené vo veľkom priestore, umožňuje mu to behať hore dole a vytvárať písmeno Y. Mopovanie realizuje pomocou vibrácií čo znie síce moderne a zaujímavo, avšak v praxi vám nedokáže vyčistiť žiadnu väčšiu zaschnutú špinu a to ani na druhý pokus – dokonca niekedy ani na tretí. Preto funkciu mopu berte skôr ako pekný doplnok s akým ohúrite suseda počas grilovačky, avšak nič, čo by sa dalo prirovnať k výkonu počas vysávania samotného. Veľkým problémom tu je neschopnosť detekcie kobercov a preto, ak si v inak prehľadnej aplikácii (pozor, je bez SK lokalizácie) nenastavíte virtuálne brány, Elvis vám začne umývať aj textilie ako keby sa nechumelilo – je to predsa len naozaj ten požiarik. Problémom je aj nevyvážená schopnosť samotnú vodu utierať, keďže niekedy za sebou robot nechal značnú mláčku a inokedy povrch uschol ešte skôr, než ste si to stihli všimnúť.

Plánovanie poriadku

Mobilná aplikácia je veľkým pomocníkom a bez nej by tento konkrétny produkt bol sotva tak efektívnym pomocníkom. Vďaka nej môžete reálne naplávať upratovanie na troch poschodiach. Je vám dovolené zmapovaný priestor editovať do toho najmenšieho detailu a pokojne vysávač poslať pracovať do oblasti s výmerou 1cm a obratom ho poslať domov bez akéhokoľvek vysvetlenia, zatiaľ čo sedíte v

lietadle vzdialenom tisícky kilometrov. Pre každú miestnosť sa dá definovať formát čistenia (len vysávanie, len mopovanie alebo kombinovanie), a to všetko vo vami vyhradenom časovom horizonte. Softvér reaguje celkovo svižne a ani raz mi nezamrzol. Fakticky som bol s aplikáciou vo finále ešte o kúsok spokojnejší než s Elvisom samotným. Xiaomi Mi Robot Vacuum Mop 2 PRO je jasnou evolúciou voči predchádzajúcemu modelu a ide dozaista o praktického pomocníka do domácnosti, nech už vaše deti radi rozhadzujú hračky alebo drvia pečivo do kobercov. Jeho veľkou výhodou je vysoká výdrž batérie, sací výkon ako aj laserové skenovanie priestoru. Dokáže nepretržite zbierať prach a vlasy (prípadne chlpy, ak doma chováte zvieratá), začo mu dávam veľkú jednotku aj s hviezdíčkou.

Menej spokojný som však bol s jeho schopnosťou vytierania, ktorú by výrobca mohol pokojne vynechať a cenovka mohla zase klesnúť na prijateľnejšiu hranicu tristo eur. Xiaomi začína pomerne efektívne riešiť aj dostupnosť príslušenstva, ktoré rovnako slušne monitoruje, v zmysle času a používania, samotná aplikácia Home. Preto ak dôverujete tejto čínskej značke a chcete priamo od nich akýsi strop čo do autonómneho vysávania, nič lepšie než vyššie opisovaný produkt si do košíka hodiť nemôžete.

Verdikt

Elvis nám zaspieval tú svoju a lúčili sme sa s ním so slzami v očiach.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi Cena s DPH: 400€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Laserová navigácia	- Mopovanie je len doplnok
+ Výkon a batéria	- Nedokáže detekovať koberce
+ Možnosti aplikácie	
+ 95% spoľahlivosť	
+ Príslušenstvo	

HODNOTENIE:



ASUS Vivobook Pro 16X

PO HLAVE



Dalo by sa pokojne povedať, že spoločnosť ASUS nás zásobuje kvalitným spotrebným hardvérom s takou kadenciou, až má jeden pocit, že sa mu čoskoro z tej ponuky zakrúti hlava. Jej aktuálne osvieženie bohatého portfólia okrem hernej sekcie nemohlo, samozrejme, obísť ani pracovné náradie a v prípade modelového radu Vivobook Pro 16X sa teraz budeme rozprávať o viacerých zmenách. Iste, ako prvé vám napadne už ustálená integrácia OLED panelu, začo vám takto na diaľku rád zatlieskam, avšak s predmetným panelom prichádza aj pomer strán 16:10, čo v spojení s 16-palcovým notebookom zapusteným do plne kovového šasi dokáže doslova zázraky. V momente, keď sa mi na stole ocitol variant N7600P, o ktorom vám poviem viac v nasledujúcich

riadkoch, mal som pocit, že v náručí držím nástroj pracujúci s chirurgickou presnosťou. Verím, že ste si na moje neortodoxné prirovnania už za tie roky, čo pracujem pre tento magazín, tak trochu zvykli, preto vás nebudem ďalej zdržovať nejakým vysvetľovaním a rovno do toho skočíme po hlavu.

Slušný stereo zvuk

ASUS pri procesoroch dáva konzumentom možnosť vybrať si medzi značkou Intel a AMD. Mne do redakcie prišli črevá pracujúce vďaka Intel Core i7 11370H Tiger Lake a grafickej karte NVIDIA GeForce RTX 3050, to všetko pri 16GB RAM a s vysokokapacitnou 96Wh batériou. K tomuto zoznamu vycapenému na dverách tej pomyselnéj strojovne si

ešte treba pripočítať vizuálne očarujúci 4K OLED panel so stopercentným pokrytím DCI-P3 a, samozrejme, celkovo konštrukčne jedinečné šasi.

Koncepciou sa tu rozprávame o pracovnom laptope s jemným presahom za hranice multimediálneho využitia, hoci pri cenovke balansujúcej niečo málo pod hranicou 2-tisíc eur by som vám na hry odporučal predsa len niečo úplne iné.

Nová verzia radu Vivobook má v 16-palcovej verzii niečo okolo dvoch kilogramov. Dôvodom je plne kovové telo vyrobené z hliníku, ktoré zvláda odolávať aj drsnejšej manipulácii. Skúšal som ho pomocou silného tlaku skrútiť, ako keď si v lete žmýkate soľou napustené plavky niekde pri mori, no dočkal som sa

iba nepatrného vybočenia z inak ostrých rysov dizajnu samotného. Povrchová úprava rozhodne spadá do prémiovej kategórie aj napriek skutočnosti, že sa tu rozprávame o strednej triede, čo sa týka pracovného náradia. Tvorcovia si však dali záležať na mnohých detailoch, preto som bol už na prvý dotyk doslova očarený výzorom testovanej vzorky a mal som pocit, že mám pod rukami niečo ako náznak umeleckého diela.

Poteší oko, ale aj ruky

Pod'me sa teraz pozriete na konektivitu. Pri nej moje srdce plesá, keďže ASUS nezapadol na čítačku microSD kariet, ktorú umiestnil medzi tradičný audio vstup, USB-C Thunderbolt 4, HDMI a USB-A (3.2) – toto všetko vám stihne dať pravá hrana laptopu vysokého sotva dvadsať milimetrov. Na druhej strane potom nájdete dva osamotené porty USB-A (2.0). Dovoľm si ešte malú poznámku k vyššie spomínanému Thunderbolt vstupu.

Ten je prítomný len v modeli, ktorý je vybavený procesorom Intel, ak by ste preto počas konfigurácie išli predsa len do AMD, boli by ste okrem iného čiastočne ochudobnený o možnosť nabíjania priamo cez USB-C. Toto považujem za chybu ako takú a preto ju zanesiem aj do finálneho hodnotenia, hoci som variant AMD priamo netestoval. Po odklopení vrchného veka (maximálne o 150 stupňov) pomocou jedného prsta sa môžete jemne zl'aknúť, najmä ak si zakúpite striebornú verziu (dostupná je ešte čierna). Okrajové rámy okolo OLED panelu sú totiž vyrobené z



čierneho plastu a jednak to tak trochu bije do očí, ale zároveň to kazí celistvosť inak krásnej vizuálnej symetrie.

Zapnutie systému realizuje tlačidlo vybavené čítačkou odtlačku prsta a jednotlivé klávesy sú vyhotovené v dvoch odtieňoch šedej. Klávesnica je, samozrejme, plne podsvietená a čitateľnosť jednotlivých tlačidiel dosahuje vysokú úroveň aj pri konfrontácii s ostrými slnečnými lúčmi.

Notebook sedí pekne na akomkoľvek tvrdom a rovnom povrchu, a to vďaka neprerušovanej gumovej linke pri vrchnej hrane a dvojici menších gumových nožičiek pri tej spodnej. Dizajnérom sa zachcelo posunúť klávesnicu čo najviac hore a zvyšný priestor tak obstaráva

obrovský a dobre fungujúci trackpad so skleneným povrchom a logicky aj dve postranné plochy určené pre vaše dlane.

Kompletná klávesnica, čiže aj s numerickým blokom, obstála počas testu písania na výbornú (rozloženie je ideálne) a rovnako tak som s ňou nemal väčší problém ani pri hraní, hoci jedna vec mi vyložene udrela do očí.

Po vyklopení obrazovky je vetranie čiastočne nasmerované na hranu displeja a tak sa horúci vzduch začne skôr či neskôr akumulovať práve v jeho spodnej časti. V úvode testu som z toho mal veľký strach, avšak ten sa nakoniec ukázal byť ako neopodstatnený, keďže čo sa týka celkového chladenia, tam vynovený Vivobook doslova exceluje.





Wi-Fi6, Bluetooth 5

Vrátim sa ešte stručne k opisu trackpadu. Ten má v sebe zaujímavú novinku nazvanú ASUS DialPad, čo je fakticky akýsi virtuálny číselník, ktorý aktivujete pomocou prostého potiahnutia prstom z pravého rohu smerom dole.

Na dotykovej ploche sa okamžite objaví dostatočne veľké koliesko, s ktorým v základnom nastavení môžete regulovať jas obrazovky a do ktorého je možné integrovať aj ďalšie zaujímavé funkcie vrátane podpory pre kreatívny softvér (Photoshop, Adobe, After Effect, atď.). Keď už spomínam kreatívnu tvorbu, tak jej predĺženou rukou je, samozrejme, obrovský 4K OLED panel s rozlíšením 3840 x 2400 px pri

60Hz a už spomínanom pomere strán 16:10 – celkový jas je na úrovni 400 nits. Obrazovka je jasnou prednosťou celého laptopu a používateľovi dáva možnosť vychutnať si akýkoľvek multimediálny obsah prezentovaný na živjej palety farieb a pri vysokom kontraste. Máme tu potvrdenú validáciu Pantone a som presvedčený o tom, že konzument žijaci sa kreatívnu tvorbu bude so základným nastavením tohto displeja viac ako spokojný.

A ako je na tom výkon už spomínanej strojovne? Na testovacej vzorke som skúšal renderovanie niekoľkých videí aj hranie mnou práve testovaných videohier. Systém si, pochopiteľne, automaticky reguluje jednotlivé režimy tak, aby optimalizoval výkon



a šetril batériu, ale primárne som sa zamerlal na test stability a schopnosti chladenia. Samozrejme, v našom magazíne nemáme dostatok priestoru na nejaké komplexné benchmark tabuľky, ak by som vám tu však mal vypísať nejaký súhrn, tak notebook dokázal naplniť očakávania a papierové predpoklady predmetnej konfigurácie.

To znamená, že ponúka dostatok výkonu pre bežné kancelárske využitie aj náročnejšie procesy pri úprave videí/fotografií a vlastne aj hraní hier. Hlučnosť ventilátorov je síce jemne nad normálom a pri plnej záťaži vás môže najprv trochu prekvapiť, avšak duo vetracích komôr sa stará o výborný proces schladenia všetkých v tomto ohľade ohrozených komponentov. Pánt jemne nadvihne zadnú hranu zariadenia a horúci vzduch tak môže unikáť bez brzdenia.

Priemerná HD kamera s manuálnou krytkou

Batéria s kapacitou 96Wh zvládla laptop podržať takmer desať hodín v režime striktno kancelárskej práce a na strednom nastavení jasu. Pri maximálnom vyt'ažení som sa potom dostal na dve hodiny prevádzky, čo je tiež pomerne slušné, keďže iné notebooky v danej triede skapínali už po hodinke.

Čo dodať na samotný záver? ASUS opäť dokázal posunúť kvalitu v rámci pracovného náradia s presahom a dôkazom toho je moja všeobecná spokojnosť s jeho prenosným počítačom Vivobook Pro 16X. Isté negatívum sa môže spájať s AMD konfiguráciou, ktorá vám neumožní Thunderbolt 4 konektivitu, avšak v drivej väčšine ostatných vecí je toto ten správny nástroj pre kreatívnych jedincov.

Verdikt

Konštrukčne prémiový pracovný notebook s krásnym OLED panelom a vysokým výkonom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus Cena s DPH: 1 800€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ 4K OLED
+ 100% DCI-P3
+ Výkon
+ Batéria

- Thunderbolt u AMD

HODNOTENIE:



Creative KATANA V2

SOUNDBAR, KTORÝ HRÁČI MILUJÚ (A NIELEN ONI)



Len vel'mi krátky čas po predstavení prvej verzie soundbaru SoundBlaster Katana spôsobila firma Creative doslova ošial' v hernom svete, pričom tento produkt sa vel'mi rýchlo stal najobl'úbenejším soundbarom v komunite hráčov. Používatelia milovali jeho dizajn, funkcie, nádherné podsvietenie a hlavne vynikajúci zvukový prejav. Katana V2 si berie všetko, v čom exceloval už jej predchodca a zážitok sa z „excelentného“ posúva na „fenomenálny“. Keďže máme vel'mi bohaté a pozitívne skúsenosti s každodenným používaním prvej verzie Katany, niekoľkokrát ju spomenieme aj tu.

Obal a jeho obsah

Katana V2 prichádza zabalená tradične v papierovej krabici, ktorá je popísaná rôznymi informáciami. Balenie obsahuje soundbar, subwoofer, diaľkový ovládač, optický kábel, kábel USB C – USB A, produktovú dokumentáciu a konzoly pre možnosť uchytenia na stenu. V balení nám chýbali

batérie do diaľkového ovládača, Creative však túto skutočnosť uvádza na svojej webovej stránke a pár AAA batérií sa dnes nájde hľadám v každej domácnosti.

Prvé dojmy a spracovanie

Okamžite po vybalení z krabice a ochranných materiálov sme si všimli, že Katana zmenila svoj dizajn a vyzereá úplne inak ako predchodca. Oba dizajny sú však natol'ko podarené, že hodnotiť, ktorý je krajší, by bolo priam zneuctením majstrovského dizajnu týchto soundbarov. Druhé prekvapenie sa dostavilo hneď za

tým – narástol nám subwoofer. V priemere ide o asi 3 cm do každej strany, aby mal nový 165 mm basový reproduktor dostatok priestoru. Vel'mi nás potešila aj evolúcia diaľkového ovládania soundbaru. To je teraz väčšie, „dospelejšie“ a ponúka všetky potrebné ovládacie tlačidlá, navyše tu nájdeme ďalších šesť tlačidiel, ktoré sú programovateľné cez aplikáciu Creative.

Používanie

Každodenné spolužitie s Katanou 1 si vel'mi pochval'ujeme. Môžeme konštatovať, že Katana V2 túto spokojnosť ešte





umocňuje a nesmierne nás potešilo, že jej nástupca bude naozaj na vysokej úrovni.

Na prednom paneli sa už nachádza aj dvojica mikrofónov a slúchadlový výstup, ktorý prináša technológiu Super X-Fi Headphone Holography. Mikrofóny sú veľmi užitočným vybavením, dajú sa plnohodnotne využívať pri všetkých štandardných komunikačných kanáloch.

Komunikovať so spoluhráčmi cez Discord alebo iný komunikačný softvér však v prípade, ak má používateľ zvuky z hry pustené cez reproduktory, neodporúčame.

Vtedy mikrofóny zaznamenávajú všetky zvuky z hry (a to dosť hlasno) a nepočuť používateľ, pričom tento problém nevyrieši ani push-to-talk. Super X-Fi Headphone Holography ponúka všetky možnosti, ktoré už dôverne poznáme z iných produktov Creative. Pre fanúšikov režimov SXFI Battle Mode a Scout Mode máme vynikajúcu správu – Katana V2 tieto obľúbené funkcie prináša už aj do sféry soundbarov a používateľom môže pri online



hraní poskytnúť výhodu. Katana V2 má v porovnaní s jednotkou taktiež rozšírené možnosti konektivity. Na zadnej strane sa nachádzajú porty HDMI ARC, USB-C, optický vstup a AUX. Je tiež vybavená technológiou Bluetooth 5 pre spárovanie s telefónmi a tabletmi, pričom ponúka kvalitnejší zvukový prenos a hlavne nižšiu latenciu ako verzia 4.2 prítomná v Katane 1. Najzásadnejšou

zmenou je však to, že Katana V2 poskytuje ešte lepší hudobný zážitok ako už aj tak výborná jednotka. Modernizované výškové reproduktory využívajúce membránu s textilným kuželom, väčší priemer basového reproduktora v subwooferi a nový set zosilňovačov, ktorý je riadený DSP procesorom, zabezpečujú maximálne krásny zvukový prejav.

DSP procesor ovláda výškové, stredové aj basový reproduktor samostatne. Výkon zariadenia vďaka tejto kombinácii komponentov je výsledných 126W (peak 252W). Počúvanie hudby, pozeranie filmov

a hranie hier je teda nekompromisné. Aj pri naozaj vysokých hlasitostiach má Katana V2 stále presný a čistý neskreslený zvuk.

Spomenieme ešte, že tento soundbar je multiplatformový – rozumie si s konzolami PlayStation 4 a 5, Xbox Series X a S, Nintendo Switch, PC, Mac a mobilnými zariadeniami.

Zhrnutie

Katana je najväčším majstrovským dielom pradávnych japonských majstrov vo výrobe mečov. Creative Sound Blaster Katana V2 je zase najväčším majstrovským dielom inžinierov firmy Creative v segmente soundbarov nielen pre hráčov.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíčiál: Creative
Cena s DPH: 330€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ zvukový prejav
+ funkcionalita
- nič

HODNOTENIE:



Viewsonic M1+

FILMOVÝ VEČER KDEKOL'VEK



Obrazovky a pohyblivé obrázky sú na každom rohu, takmer v každej domácnosti a v každom vrecku. Televízory, monitory a smartfóny sú primárnym zdrojom pozerania obsahu a nie je na tom nič zlé. Niekedy to však chce trochu zmeny, napríklad ísť do kina a vidieť film na veľkom plátne. Alebo mať taký zážitok aj doma. Či na cestách? Vďaka moderným projektorom je toto všetko možné, hoci často treba tie správne podmienky, pokiaľ človek nechce minúť tisíce a tisíce eur. Spoločnosť Viewsonic sa okrem monitorov už viac ako 35 rokov špecializuje aj na dizajn projektorov a kúsok s názvom Viewsonic M1+, ktorý sme mali možnosť vyskúšať, zaujme viacerými vlastnosťami – ako očakávanými a výrobcom deklarovanými, tak aj nechcene otestovanými. Viac však až v samotnej recenzii.

Mať doma, alebo aj vonku projektor už, našťastie, nie je iba výsadou

boháčov, ktorí si môžu dovoliť domy so súkromnými kinosálami a profesionálnym vybavením. Už dávno sa v obchodoch nachádzajú cenovo dostupné projektory, ktoré ponúkajú kvalitný obraz, obstojnú funkčnosť a nevyputia dušu po roku používania.

Spoločnosť Viewsonic ponúka veľké množstvo rozličných projektorov, no model M1+ je zameraný na nadšencov, ktorí si pozrú film, video, alebo vypočujú skladbu rovnako radi doma aj vonku.

Obal a jeho obsah

Projektor je dodávaný v prémiovo pôsobiacom obale čiernej farby, na ktorom sa nachádzajú základné údaje ako meno produktu, spomenutie známej značky audio vybavenia Harman Kardon, či linkami načrtnutý výzor samotného produktu bez jeho ukázania v celej kráse.

Po otvorení tvrdého kartónového sendviča majiteľov privíta brožúrka a filcová kapsa ukrývajúca kompaktný projektor, pričom pod ňou sa nachádza viacero priehradiek s príslušenstvom, nabíjačkou, USB-C káblom a diaľkovým ovládačom.

Prvé dojmy a spracovanie

Projektor v striebornej farbe je tak akurát kompaktný, aby sa bez problémov „stratil“ v ruksaku alebo na policičke v byte, disponuje zaujímavým riešeným pántom, vďaka ktorému je otočiteľný o 360° stupňov a tým pádom je použiteľný v takmer akejkol'vek situácii.

Telo projektoru je z veľkej časti perforované, vďaka čomu nie je chladenie interných komponentov príliš hlučné, ako to môže byť pri niektorých väčších projektoroch. A perforovanie tela tiež pomáha s vypúšťaním úctyhodných



zvukov, ktoré vydáva dvojica 3W reproduktorov ladených už spomínanou spoločnosťou Harman Kardon.

Softvér a vychytávky

Samotný projektor by bol funkčný a, samozrejme, fajn, ale v dnešnej dobe sa spoločnosti predhávajú v tom, kto ponúkne viac bonusovej funkcionality a lepší softvér. Viewsonic M1+ beží na open-source systéme Aptoide, ktorý funguje na báze Androidu. To by mohlo znieť fajn, open-source zväčša znamená väčšiu voľnosť a podporu, avšak ponuka podporovaných aplikácií je značne limitovaná. Netflix, Spotify, Plex a pár ďalších si svoju cestu na M1+ nájde, ale AppleTV, HBO Max či Disney+ absentujú. Samozrejme, vždy je možné M1+ prepojiť s iným zariadením pomocou WiFi a Bluetoothu, ale mne sa najviac osvedčilo používanie microSD karty a USB kľúčka, na ktorý som dopredu nahral veci, ktoré som si chcel pozrieť alebo vypočuť.

Deklarované parametre a schopnosti

Viewsonic M1+ je prenosný mini LED projektor s natívnym rozlíšením WVGA (854x480 pixelov), ale tohto rozlíšenia sa netreba desiť, v praxi podporuje 1080P, teda 1920x1080 pixelov. S dvojicou zabudovaných 3W Harman Kardon reproduktorov dokáže sprostredkovať filmový večer ako doma, tak aj vonku a vďaka použitiu RGB LED lampy, ktorá je schopná až 300 lumenov svietivosti, ponúkne životnosť až 30 000 hodín. Zabudovaná batéria s kapacitou 12000 mAh deklaruje výdrž až 6 hodín, no pri

tejto dobe treba očakávať svietivosť skôr okolo 150 lumenov namiesto maximálnych 300. Viewsonic M1+ ponúka vcelku bohatú konektivitu od HDMI 1.4 portu, microSD čítačky, 3,5 mm jacku cez USC-C a USB 2.0 až po bezdrôtové WiFi a Bluetooth 4.2. Na projektore sa nachádza indikátor nabitia a štvorica tlačidiel, avšak na plnohodnotné ovládanie definitívne odporúčam použitie pribaleného diaľkového ovládača. S rozmermi 151 x 124 x 40 mm sa v praxi zmestí nielen do rucksaku, ale asi aj do kabelky, čo z neho možno urobí dobrú voľbu pre ženy orientované na biznis, ktoré potrebujú prezentovať za akýchkoľvek podmienok.



Na záver, Viewsonic M1+ by mal zvládnuť pracovať v teplotách od 0°C do 40°C a vlhkosti od 0% do 90% (bez kondenzácie), no nedisponuje žiadnym IP certifikátom. Čím sa dostávam k malému hups, trapasu, alebo takpovediac priekaku, ktorý sa mi pri testovaní tohoto produktu podaril.

Prekvapivo odolný

Načrtnem situáciu, resp. príbehovo poviem, čo sa udialo. Testovaný projektor som okamžite po príchode kuriérom rozbalil, pokochal sa jeho moderným vzhľadom a opýtal sa partnerky, či nemá chuť si znovu pozrieť film Encanto (definitívne legálne kúpený). Keďže som pleb, ktorý po 1. na pozeranie preferuje monitor alebo televízor a po 2. nemá v domácnosti žiadnu voľnú stenu, na ktorú by mohol nasmerovať projektor, sme si vďaka 360° pántu na projektore užíli filmový podvečer na plafóne. Na druhý deň som si povedal, že by sa pred ďalším testovaním patrilo urobiť pekné produktové fotky. Keďže som sa z priestorových dôvodov musel zbaviť foto-stola a vonku pekne svietilo slnko, presunul som sa s obalom a projektorom von a podujal sa fotiť. Nad malým jazierkom, ktoré sa na našom pozemku nachádza. Asi sledujete, kam bude tento príbeh pokračovať. Definitívne som ten deň pojedol ľavú kašu, takže... Veľké číup. Zhrozenie. Lovenie. Beh...

Hovorí sa, že namočený hardvér treba dať vyschnúť do ryže. Asi najlepším, hoci spätne možno najhorším faktom bolo, že akurát v týchto testovania tohto projektora som s mojou lepšou polovičkou adoptoval kocúra. Čo znamenalo, že sa u



mňa doma nachádzalo plné balenie sypkej zmesi bentonitu do mačacieho záchoda. Kašlat' na ryžu, projektor som zasypal kilom zmesi. Ibaže Viewsonic M1+ nie je možné úplne vypnúť (bez toho, aby bol sám vybitý). To znamená, že zariadením aj pri „vypnutom“ alias stand-by stave stále tečie prúd a pre namočené, resp. utopené produkty nie je veľa vecí horších. Preto som si neplánovane vyskúšal expresnú demontáž, odpojenie batérie a opätovné zasypanie bentonitom.

Po hodine modlenia sa a googlenia putoval projektor (samozrejme, bez batérie) do rúry, kde si d'alších pár hodín hovel na teplote

50°C. Najprv dobrá správa. Projektor bol po tejto skúške ohňom, teda vlastne vodou, plne funkčný. Tou zlou správou bolo (čo už možno mohli pochopiť čitatelia, ktorí mali to šťastie spoznať vlastnosti bentonitu), že vysušujúci materiál, ktorým som celý projektor zasypal, je na báze ílu.

Ten sa rozmočený veľmi rád lepí. Preto sa musím ospravedlniť, že na fotkách projektora je vidno biele fl'aky alebo sú niektoré miesta zanesené bielym materiálom. V každom prípade, je to stále lepšie ako znefunkčniť takmer 400-eurový produkt. V živote sa mi, samozrejme, podarilo pokaziť, utopiť či



inak znehodnotiť pár kúskov elektroniky, no tento pocit nie je nikdy príjemný, najmä pokiaľ ide o zapožičaný produkt, prípadne produkt, ktorý by mal putovať ku koncovému majiteľovi. Nateraz to však vyzerá, že projektor stále netrpí žiadnymi neuhmami a mal by fungovať aj naďalej.

Postrehy z používania

Keď som si už vylial srdce a priznal sa, aký nemotorný viem byť, treba napísať niečo viac k pocitom z používania projektora. Doma mám jeden malý DLP projektor značky Acer K11 ešte z roku pána, ktorý ponúka „brilantné“ rozlíšenie 858x600 s pomerom strán 4:3, svietivosť 200 lumenov (heh, možno v snoch), jeho chladenie napriek malým rozmerom hučí ako štartujúci tryskáč a treba ho mať pekných pár metrov od steny pre obraz väčší, ako je môj 32" televízor.

Samozrejme, je stále použiteľný, no v porovnaní s ním mi pripadal Viewsonic M1+ ako raketoplán stojaci pri voze, ktorý t'ahá oslík. M1+ síce neponúka 4K rozlíšenie, 3D obraz či rýchlu odozvu a väčšie ako 60Hz snímkovanie, ale na filmové večery a hranie oddychových hier je naozaj borec a po jeho odsúšaní mi sám od seba začal vŕtať chrobák v hlave, či vlastne chcem v spálni televízor, alebo by sa mi viac oplatilo kúpiť tento projektor a plátno.

Zhrnutie

Viewsonic M1+ síce nie je dokonalý produkt, ale ide o naozaj kompaktný projektor, ktorý je možné použiť takmer kdekoľvek. Kto sa nechce viazať na domov, ľahko si ho vezme do ruksaku a s 3 až 6-hodinou výdržou (predĺžiť ju viete vďaka obyčajnej power banke) bude naozaj skvelým spoločníkom kdekoľvek.

Obraz vyzerá naozaj dobre (samozrejme, nie na plnom slnku), reproduktory hrajú hlasno a kvalitne a bonusová funkcionálnosť s obstojnou konektivitou sú tiež veľkým plus. Tak ako jeho neočakávaná odolnosť voči kúpaniu v jazierku.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Viewsonic Cena s DPH: 400€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--------------------------|--|
| + kompaktné telo | - horšie ovládanie bez diaľkového ovládača |
| + moderný dizajn | - limitovaná ponuka aplikácií |
| + kvalitné reproduktory | - cena |
| + obstojná výdrž batérie | |

HODNOTENIE:



Trust YBAR GXT 922

PODSVIETENÁ HERNÁ MYŠ



Trust je známy svojimi produktmi, ktoré sú častokrát na svoju cenu prekvapivo kvalitne spracované, alebo minimálne očaria funkčnosťou, ktorá uspokojí aj náročnejších používateľov. Netreba asi pripomínať, že pri tomto všetkom sa ich produkty stále držia pri nízkych cenách, aby si ich mohli dovoliť aj zákazníci, ktorí za periférie a počítačové doplnky nechcú utrácať zbytočne veľa peňazí. V dnešnej recenzii sa preto pozrieme na myš YBAR GXT 922, ktorá spojila nízku cenu s pekným podsvietením a vcelku kvalitným spracovaním.

Spracovanie

Produkt ma svojim spracovaním nijak výnimočne neohúril. Zväčša šlo o lacnejšie pôsobiaci tvrdený plast, ktorý sa ale na dotyk zdal celkom odolný, takže v tomto smere by som o zivotnosť produktu obavy určite nemal. Bočné tlačidlá boli ale na druhej strane mierne uvoľnené, teda ostáva len dúfať, že niečo vydržia. Ďalej tu máme ešte skrolovacie koliesko, ktoré ma naozaj potešilo svojim spracovaním, no takisto aj funkčnosťou. Nebolo totiž zbytočne uvoľnené a kvalita spracovania tiež prekvapila. Celkovo by som tak spracovanie produktu zhodnotil ako adekvátne cene, možno by sme mohli s privretými očami dokonca hovoriť aj o miernom nadpriemere.

Dizajn

Myš je z hľadiska dizajnu a tvarovania určená pre pravákov. Ide ale o celkom pekný kúsok s jednoduchou vrchnou časťou a vzorovanými bokmi, ktoré sami o sebe dodávajú myši vzhľad herného zariadenia.

Toto celé je ale ešte doplnené o vkusne rozmiestnené RGB podsvietenie, ktoré lemuje spodnú časť myši a podsvietené je taktiež aj logo spoločnosti. RGB ako celok pre mňa bolo príjemným prekvapením, nielen vďaka svojmu dobrému umiestneniu, no takisto aj vďaka tomu, že nebolo príliš výrazné a ani príliš slabé. YBAR GXT 922 je vydareným dizajnovým kúskom, ktorý je jednoduchý, elegantný, no zároveň je na nej jasne vidieť jej určenie, teda hry.

Používanie produktu

Myš som mal možnosť testovať niekoľko dní a rád by som sa podelil o moje skúsenosti s ňou. V prvom rade sa nejedná o drahú hernú myš, takže presnosť snímača berte tak trochu s rezervou. V žiadnom prípade nechcem ale naznačiť, že by snímač nefungoval, to nie je pravda. Sníma každý pohyb veľmi dobre, no v porovnaní s drahšími modelmi je rozdiel viditeľný. Okrem toho mi na myši mierne prekážali hlavné

tlačidlá, ktoré sa mi stláčali trochu pritlačko, ide ale o niečo, pri čom máme všetci iný vkus a preferencie. Okrem toho mi myš v rukách sedela veľmi dobre a aj po hodinách práce sa mi s ňou pracovalo výborne.

Záverečné hodnotenie

Trust odvedol pri výrobe myši GXT 922 YBAR dobrú prácu. Podarilo sa im totiž vytvoriť zariadenie s cenovkou pohybujúcou sa okolo 20 eur, ktoré poteší aj náročnejších používateľov, a to najmä vďaka komforte pri práci, lákavým dizajnom a prístupnou cenou. Našlo by sa na ňom síce pár múch, no v konečnom dôsledku je to dobrá kúpa pre ľudí, ktorí nechcú za periférie zbytočne utrácať množstvo peňazí.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust Cena s DPH: 19€

PLUSY A MÍNUSY:

+ podsvietenie - presnosť snímača
+ cena - kvalita tlačidiel
+ spracovanie - tvrdosť tlačidiel

HODNOTENIE:



SilentiumPC Fortis 5 ARGB

OCHLADÍ, ROZSVIETI A PRITOM NEZBANKROTUJE



Základom spokojného počítačovania je... Dobrý zdroj. A výkonné komponenty. A kvalitná matičná doska. Ale dôležitou súčasťou je, samozrejme, aj chladenie. Akokoľvek výkonné komponenty pri privysokých teplotách jednoducho stratia výkon, alebo sa nedajbože vypnú, prípadne spáchajú seppuku saunou. Dobré chladenie procesora je preto často vyzdvihované ako jedna z najdôležitejších oblastí pri stavaní počítačov. A to nielen pre bezpečné fungovanie, ale aj potenciálne zisky výpočtového výkonu. Do redakcie nám zavítal chladič od spoločnosti SilentiumPC s názvom Fortis 5 ARGB, ja som preto neváhal a dal mu čo preto pri testoch aj bežnom používaní.

Niektoré počítače naozaj potrebujú vodné chladenie, no správne vybrané a kvalitné vzdušné chladenie sa dokáže postarať o drvivú väčšinu procesorov

a oproti zákazkovým vodným či AIO chladičom ponúka rad výhod. Zo vzdušného chladiča sa vám totiž nikdy neodparí voda, neriskujete poškodenie, ak prestane fungovať pumpa a ani záplavu elektroniky, ak odíde nejaké tesnenie.

Odhliadnuc od pár nebezpečenstiev, ktoré sa spájajú s ťažkými chladičmi, nárazmi či nešetrnou prepravou, je to najhoršie, čo sa pri vzdušnom chladiči môže stať, že prestane fungovať ventilátor, pričom ten je väčšinou jednoducho nahraditeľný za zlomok ceny nového chladiča. Hor sa teda na zrecenzovanie SilentiumPC Fortis 5 ARGB.

Obal a jeho obsah

SilentiumPC Fortis 5 ARGB sa radí k chladičom strednej váhy a rozmerov. Nie je to žiaden drobný ako Intel stock chladič,

ale zase nekonkuruje ani behemotom od značiek ako Noctua, Scythe či Arctic.

Vonkajší obal na prednej strane znázorňuje samotný chladič a celkovo je ladený do kombinácie bielej a čiernej a s veľkým písmom, takže pôsobí príjemne moderne. Vnútri obalu sa nachádzajú dve krabičky – jedna s príslušenstvom na inštaláciu, druhá s Fluctus ARGB 140mm ventilátorom – brožúrka s informáciami a pod nimi samotný chladič.

Čo sa príslušenstva týka, v malej krabičke je ho vcelku dost'. Od úchytovej na všetky možné platformy, malej tuby s teplovodivou pastou, ut'ahovacieho kl'úča, úchytovej pre dva ventilátory (čo poteší, keďže v balení je len jeden ventilátor, ale majitelia si môžu časom dokúpiť druhý, prípadne osadiť svoj vlastný) až po konvertor ARGB na 3pin RGB plus RGB ovládač.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení poteší Fortis 5 ARGB úctyhodnou váhou takmer 1 kilogram, čo je často samo o sebe znakom dobrého výkonu pri chladiení. Chladič je celý v lesklom kovovom prevedení, ponúka až šesticu „heatpipe“, teda chladiacich výmenníkov prepájajúcich miesta, kde sa chladič dotýka procesora s rebrovaním. To je hliníkové a presne prispôsobené pre 140mm ventilátory. Poteší asymetria chladiča, vďaka čomu je možné ho nainštalovať aj do systémov, kde sú osadené 4 aj vyššie RAMky. Dotyková plocha, ktorá dosadá na samotné procesory, je medená, čo pomôže pri výmene tepla, avšak uvítal by som možno lepšie spracovaný povrch, ktorý nevyzerá úplne vyleštene, čo môže, naopak, ublížiť chladiacim schopnostiam.

ARGB a jednoduchosť inštalácie

Mať možnosť zapnúť si v počítači z času na čas podsvietenie je fajn. To je teda aspoň môj názor, je mi jasné, že iní ľudia radi ohurujú známych aj neznámych doma či na LAN párty vianočnými stromčekmi. Fortis 5 ARGB preto ponúka nielen ARGB ventilátor (Fluctus ARGB 140 mm, 300-1400 otáčok), ale aj podsvietený kryt chladiča s vyrezaným logom SilentiumPC, všetko, samozrejme, s náležitými káblíkmi, ktoré je možné zapájať v sérii a ktoré by si mali rozumieť s všetkými používanými softvérovými riešeniami, teda ASRock Polychrome Sync, ASUS Aura Sync, Gigabyte RGB Fusion a MSI Mystic Light. Po



stránke jednoduchosti inštalácie je možné samotný chladič k matičnej doske pripevniť bez väčších ťažkostí v priebehu pár minút.

Obával som sa však faktu, že v SilentiumPC použili na prichytenie ventilátorov podobný systém, ktorý ma ešte stále prenasleduje v snoch (skôr nočných morách) vždy, keď som niekomu odporúčal, prípadne sám kúpil a inštaloval chladiče Arctic Freezer 34 eSports Duo. Tenké kovové drôty, ktoré treba simultánne „zakvačiť“ do ventilátora a následne do chladiča, nie sú ten najjednoduchší systém, no pri tomto chladiči to fungovalo prekvapivo bezbolestne. Palec hore, SilentiumPC, že sa hádam nebudem budiť obliaty studený

potom a kričať pritom, že mám príliš veľké prsty na prácu v počítačových skrinkách.

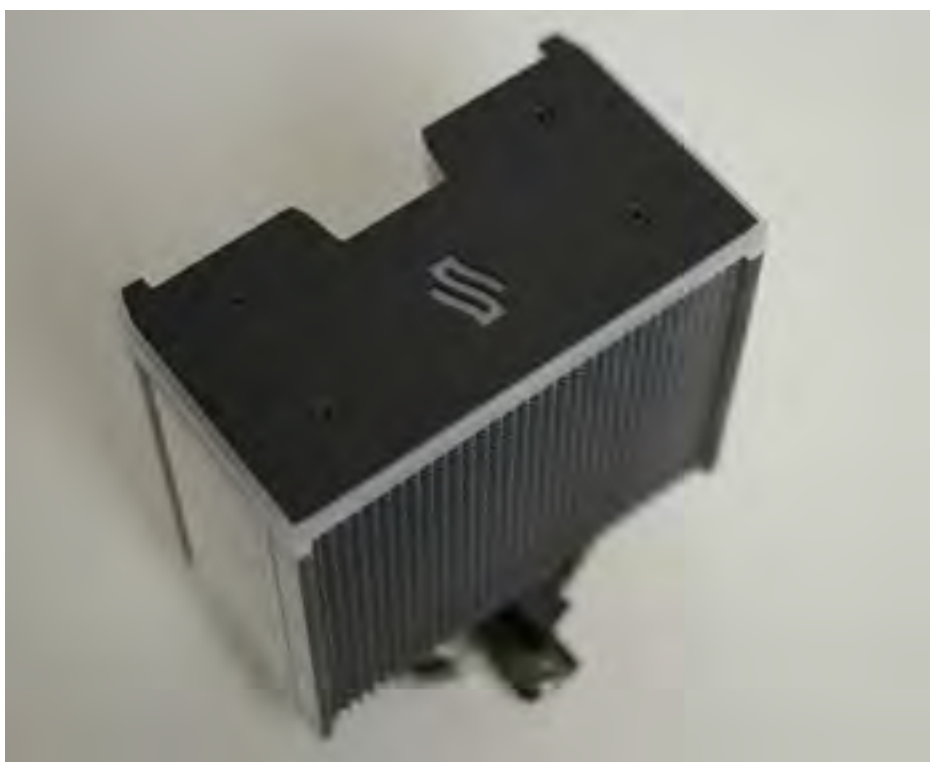
Testovanie

SilentiumPC Fortis 5 ARGB bol otestovaný najprv na Intel platforme, no následne aj s procesorom AMD Ryzen 7 5700g. Teplota okolia sa pohybovala medzi 20 a 22 stupňami Celzia a vyt'ážovaná bola aj grafická karta, aby došlo k zahriatiu celého systému na bežné prevádzkové hodnoty pri náročných hrách a používaní profesionálnych programov.

Zhrnutie

S cenou okolo 50 eur proti SilentiumPC Fortis 5 ARGB stojí množstvo schopných chladičov, no ako výsledkami, tak aj vzhľadom proti nim tento chladič obstál naozaj dobre. Porážajúc dokonca niektoré kúsky s dvoma ventilátormi pri stále tolerovateľnej hlučnosti, nemôžeme Fortis 5 ARGB hodnotiť inak ako pozitívne. A pokiaľ by ste do budúcnosti chceli ešte zvýšiť jeho výkon, je možné dokúpiť ďalší 140 mm ventilátor za 10 eur bez RGB, alebo zaplatiť o pár eur viac, ak by ste svetielka potrebovali všade.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SilentiumPC
Cena s DPH: 50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kvalitné prevedenie
+ Dobrá kompatibilita s RAM
+ Moderný dizajn
+ Nízka hlučnosť
- Nič

HODNOTENIE:



SilentiumPC Ventum VT4V EVO TG ARGB

SCHOPNÁ AJ PEKNÁ, A TO ZA ROZUMNÚ CENU



Počítačové skrinky už roky nepripomínajú bežové kvádre určené prinajlepšom do kancelárií alebo na hodiny informatiky v malej dedinskej škole. Samozrejme, aj také sú ešte dostupné, no moderne pôsobiace skrinky zamerané nielen na vzhľad, ale aj na praktické využitie (navyše často s bonusovou funkcionalitou), sú čoraz atraktívnejšie. Značka SilentiumPC je v našich končinách možné poznať nielen vďaka ich chladičom, zdrojom či príslušenstvu SPC Gear, ale aj vďaka skrinkám. Tentokrát sme mali možnosť pozrieť sa zblízka na kúsok s označením SilentiumPC Ventum VT4V EVO TG ARGB.

Obdobie herných skriniek, ktoré ponúkali iba malé okienka z akrylátu, je dávno preč. Vďaka nim sa dalo nazerať do vnútra strojov, no sami počítačoví nadšenci boli nútení brať do rúk brúsku či nožnice na plech a podomácky si ich upravovať.

Priehľadný akrylát sa v súčasnosti nachádza iba na tých najlacnejších kúskoch, ktoré často neponúkajú privysokú úroveň funkcionality, nielo kvality. SilentiumPC preto pri svojom produkte neváhal použiť bočnicu z temperovaného skla, a pritom zachováva cenovku celej skrinky stále na prijateľnej úrovni.

Obal a jeho obsah

Kto už v živote videl kartónovú krabicu, v ktorej sa bežne predávajú skrinky, si bude vedieť predstaviť, ako vyzeralo balenie tohto kúska. Po rozrezaní lepiacej pásky držiacej krabicu pohromade potešil pohľad na polystyrénové „narázníky“, ktoré síce neochránia tak, ako mäkkšia pena, ale tentokrát postačil. Skrinka je okrem toho chránená plastovým obalom, do ktorého je navlečená, a samozrejmosťou je taktiež nalepená ochranná plastová vrstva na

sklenenej bočnici tak na jej vonkajšej, ako aj na vnútornej strane. V balení sa nachádza manuál a všetky doplnky ako skrutky, vymedzovacie vložky či dodatočné káblíky, ukrývajúce sa v plastovom vrecku pripevnenom vnútri skrinky.

Prvé dojmy a spracovanie

Takmer okamžite po vybalení mi padli oči na viaceré príjemných prekvapení. Na vrchnej strane skrinky sa nachádza magneticky pripevnený prachový filter. Poteší tiež tunel oddelujúci hlavnú komoru skrinky, kde môžu byť osadené matičné dosky až do veľkosti ATX, od spodnej časti, kde sa ukrýje zdroj a taktiež všetky káble. Kryt je navyše perforovaný, takže sa netreba báť, že by sa v spodnej časti hromadilo príliš veľa tepla. Pozitívny bodík si zaslúži aj prachový filter na spodnej strane, na tie totiž pri lacnejších modeloch rôzne

spoločnosti veľmi rady zabúdajú. Predný panel ponúka overenú konektivitu, ktorú predstavujú dva USB 3.0 porty, 3,5 mm jack na slúchadlá a ďalší na mikrofón, a takisto tlačidlo reštartu, vypnutia/zapnutia a LED indikátor využitia disku medzi nimi. Dnes by som už uvítal aj USB-C konektor, avšak pri lacnejších riešeniach je jeho absencia stále ospravedliteľná. Skrinka na prvý pohľad pôsobí profesionálne, hoci hmotnosťou ani stavbou nevzbudzuje príliš prehnané pocity kvality, no aj s tenším plechom a ľahšou stavbou nejde o žiadnu vetšiu kvetinku, na ktorú by sa mali potenciálni majitelia báť dýchnuť. Pokiaľ teda nemáte v oľubave pri inštalácii komponentov trénovať silu prstov. V tom prípade by som odporúčal zveriť inštaláciu niekomu kludnejšiemu a slabšiemu.

Rozvrhnutie

Ventum VT4V EVO TG ARGB ponúka viac-menej tradičné rozvrhnutie svojho vnútra. Nenájdete tu žiadne vychytávky ako invertované uloženie zdroja, možnosť obrátiť uloženie dosky z jednej strany na druhú či veľké možnosti prispôbitelnosti. Avšak na tradičnom rozložení nemusí byť nič zlé, pokiaľ je prevedené kvalitne. Oberon vsádza na moderný prístup bez zabúdania na minulosť s malou kvapkou nostalgie. Vnútri sú napríklad nainštalované až štyri Stella HP ARGB 120 mm CF ventilátory (v rozložení z výroby sú tri ťahajúce vzduch dnu na prednej strane a štvrtý vzadu, ktorý funguje ako výfuk). Všetky ventilátory disponujú 3 PIN koncovkou pripojiteľnou priamo na matičnú dosku, a ARGB koncovkou na ovládanie svetielok s možnosťou reťazového prepojenia viacerých komponentov. Ventum poteší aj fanúšikov vodného chladenia, keďže podporuje až 280 mm ventilátory v prednej



časti a limitovanie aj na vrchu skrinky (tam však viac odporúčam 240 mm, z dôvodu interferencie s matičnou doskou a predným I/O panelom). Po stránke úložiskových možností skrinka ponúka dve pozície na 3,5/2,5-palcové disky a ďalšie 3 pozície na 2,5-kové disky, čo by malo postačovať aj náročnejším používateľom. Potenciálni majitelia sa môžu tešiť na maximálne 180 mm dlhé zdroje, max. 345 mm grafické karty a max. výšku chladiča procesoru obzvojných 159 mm, bez nutnosti fungovať bez bočnice.

Inštalácia, možnosti manažmentu káblov a chybičky krásy

Každá skrinka, ktorá ponúka tunel ukrývajúci zdroj, ťahá život hlavne tým lenivejším majiteľom. Napratať všetky káble dole bez toho, aby trčali po stranách dosky, nie je vôbec ťažké, a táto skrinka pomáha zjednodušovať manažment káblov aj šikovne umiestnenými miestami

na uchytenie sťahovacích pásov. Trošku zamrzí, že vstupné otvory pre káble vedúce k matičnej doske/grafickej karte nie sú zakryté gumenými krytkami, ale nejde o priveľký prehršok. Inštalácia komponentov do skrinky sa takmer ničím neodlišuje od omnoho drahších riešení. Poteší však perforovaný predný kryt, vďaka ktorému sa nebudú aj výkonnejšie komponenty vnútri skrinky dusiť a prehrievať. A naozaj príjemný je aj HUB, ktorý dokáže napájať až päť ventilátorov (aj PWM) a zároveň pri nich naraz ovládať podsvietenie. Sám mám sem-tam chuť na svetielka v počítači a každý zlepšovák zameraný na zjednodušenie ovládania treba pochváliť.

Zhrnutie

SilentiumPC Ventum VT4V EVO TG ARGB neohúri ultra pevnou konštrukciou z hrubých plechov ako niektoré značky. Ani modulárnosťou uloženia komponentov, vycibreným softvérom či extravagantným formátom. Na druhej strane poteší moderným, no zato nenápadným dizajnom, dobrým prietokom vzduchu so štvoricou ARGB ventilátorov priamo v balení a premyslenou bonusovou funkcionalitou. A to všetko za cenu okolo 70 eur, čo by z tejto skrinky mohlo urobiť favorita u mnohých potenciálnych „skladačov“ počítačov.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SilentiumPC
Cena s DPH: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný dizajn	- menej kvalitné prevedenie a materiály
+ obzvojná cena	- absencia USB-C na prednom paneli
+ bočnica z tvrdeného skla	

HODNOTENIE:

★★★★★

MSI Modern AM242

HORE BIZNIS A DOLE PRIESTOR



S príchodom pandémie, ktorá pracovný život mnohých z nás obrátila doslova hore pupkom, sa dopyt po špecifickom hardvéri šetriacom mieste výrazne zvýšil. Mnohé spoločnosti preto začali tak trochu čarovať nielen v oblasti vývoja laptopov, ale aj v segmente tzv. AIO konceptov, čiže All in One počítačov. Mať na prácu dostatočne výkonný desktop, ktorý je integrovaný priamo do tela rovnako schopného monitora, a ušetriť hromadu priestoru okolo ňôh a na stole by potreboval určite každý, kto pracuje priamo z domu, kde často nemá veľa miesta. Jednou z popredných spoločností reagujúcich na túžby po schopnom AIO je rozhodne aj MSI. Jej rad MSI Modern sa koncom minulého roka dočkal vydania vo verzii AM241 a aktuálne tu máme pokračovanie AM242 vo verziách s dotykovou plochou a s klasickou. Nám sa do redakcie síce dostal model bez možnosti interakcie priamo na obrazovke displeja, ale zato s výkonným procesorom a navonok dostatočným priestorom v rámci komplexnej využiteľnosti.

Obe spomínané verzie AM242 prichádzajú v totožných proporciách a ide o IPS

obrazovky s veľkosťou 23,8 palca, to všetko pri rozlíšení 1920x1080. Opis môžeme začať samotným dizajnom, s čím sa spája aj stručný zoznam vecí, ktoré nájdete v balení. Konštrukčné riešenie si vyžaduje integráciu štyroch skrutiek a následné pripnutie o pohyblivé rameno, avšak ešte než niečo takéto začnete vôbec riešiť, určite vášmu zraku neunikne

pribalená klávesnica aj myš. Ide síce o plne bezdrôtové produkty poháňané tradičnými vymeniteľnými batériami, ale ich kvalitatívne prednosti by som zaradil na úplný spodok kancelárskeho vybavenia. Ak ste preto napr. pri klávesnici zvyknutý na spínače s vyšším zdvihom, okamžite seba alebo svojmu zamestnancovi k tejto verzii AIO zoženiete niečo kvalitnejšie.





Hlavnou hviezdou celej investície (v našej konfigurácii sa rozprávame o cene cca 1 300 eur) je, pochopiteľne, samotný počítač, ktorý istí robustná kovová základňa s ramenom umožňujúcim výškové nastavenie.

Pri tejto mierke a celkovo širokom pozorovacom uhle obrazovky nie je nutné kritizovať absenciu bočného náklonu, preto to ani robiť nebudem. Používateľ má možnosť panel zdvihnúť do výšky 130 mm a rovnako tak realizovať náklon v rozmedzí od štyroch do dvadsiatich stupňov. Čo vám ako prvé, najmä ak ste videli predchádzajúci model tohto kompaktného PC, udrie do očí? Externá USB kamera je preč a nahradila ju vstavaná FHD verzia aj so schopnosťou detekcie tváre (zvláda rozpoznať tvár aj s dodatočne nasadenými okuliarmi).

Kamera stačí na bežnú socializáciu

V momente, keď pre tento pracovný hardvér nájdete to ideálne miesto v rámci vášho využiteľného priestoru, začnete sa zoznamovať s ponukou vstupných portov a intuitívnosti ovládania. Na ľavej strane sa okrem hlavného tlačidla nachádza aj duo USB-C (3.2), dvojica USB-A (3.2) a kombinovaný vstup pre zvuk. Na zadnej ľavej strane objavíte vstup aj výstup pre HDMI, dvojicu USB-A (2.0) a LAN port (RJ45). Môžeme preto hovoriť o dostačujúcej ponuke v rámci pripojení, hoci oproti minulému modelu sa v tomto smere fakticky vôbec nič nezmenilo. Nemení sa ani pozícia malého joysticku,



ktorý ostal na pravom zadnom okraji. Pomocou neho ovládajte svižné OSD, ku ktorému nemám väčšie výhrady.

O pár milimetrov vyššie sa nachádza používateľsky prístupná brána na výmenu SSD disku, ktorú časom asi budete musieť vykonať, keďže odhadujem, že vstavaných 256 GB vám skôr či neskôr nebude stačiť – pre hromadný nákup do rušnej kancelárie je to však projektované viac ako logicky. Takto skromné úložisko v rukách jedného jediného konzumenta však v súvislosti s cenovou reláciou, v ktorej sa AM242 pohybuje, považujem za menší nedostatok.

Monitor/PC je napájaný pomocou stredne veľkého zdroja (120W), ktorý je lepšie upratať niekam dozadu pod

stôl, aby nekazil jeho celkovo pekný dizajn. Symetrické linky prerušované len zvýšenou vlnovkou v rámci webovej kamery mi jednoducho padli do oka a ak by som vtrhol do nejakej nudnej kancelárie, kde by sa pracovalo výhradne len s týmto AIO modelom, asi by som aj napriek tomu pocítil výrazné estetické vzrušenie.

Keby ste nezainteresovanej osobe otočili AM242 z boku, sotva by vedela identifikovať, či ide len o samotný monitor, alebo je v danom šasi skryté ešte niečo viac. Horná polovička je tenká ako štandardný panel a, naopak, hrubšia spodná v sebe umne skrýva všetky dôležité komponenty previazané chladiacim systémom Silent Pro, známym z MSI notebookov. Treba sa preto



pripraviť, že pri náročnejších operáciách dozaista zaznamenáte zvýšený hluk a výnimočne môže v tejto súvislosti nastať aj zakolísanie v rámci výkonu.

Pod'me sa pozriete na výkon, ktorý nami testovaná vzorka bola schopná ponúknuť. MSI vám dáva možnosť vybrať si z troch procesorov (od i3 cez i5 až po i7) a ako som už písal vyššie, mali sme to št'astie testovať najvyššie možné CPU. Čo sa týka grafiky, výrobca siahol po Intel Iris Xe, čím vás síce odrezal od možnosti si cez obednú prestávku zahrat' nejakú tú najmodernejšiu AAA značku, avšak na bežnú indie produkciu a niečo o stupeň náročnejšie aj s orezanými detailmi nepovie tento model nič odmietavé. Ak som už spomínal istú podobnosť s prechádzajúcimi verziami daného radu, ani vo výkone sa tu výrazne nič nemení, ale opakujem, reč je o pracovnom nástroji zabalenom do praktického balíčka a nie o multimediálnej bestii, schopnej ukojiť najnáročnejších

konzumentov. Ak by som to trochu prehnal, tak poviem, že vlastne ide o orezaný laptop. Ten je ako taký schopný poskytnúť jednorazový výkon zabezpečujúci dostatok priestoru na kancelárske využitie, ostatne v rámci RAM máte k dispozícii 16GB.

Zvuk vychádzajúci z dvojice vstavaných reproduktorov s výkonom 2,5W je sotva dostačujúci aj na bežné využitie a rád by som povedal opak, avšak občas som z neho priam drkotal zubami – plechové echo a navyše bez akejkoľvek výraznosti. Keď už vyššie spomínam hranie, môžeme teraz v rámci tohto atribútu premostiť aj na kvalitu obrazu. Pomocou HDMI totiž dokážete AM242 prepojiť s ďalším displejom, alebo ho využiť ako panel ku konzole.

A čo oči?

Asi vás nijako nezaskočím, keď poviem, že daná obrazovka nebola práve stvorená na nejaké presahy v rámci využiteľnosti. Na

hranie je IPS Grande panel sotva schopným spoločníkom, ale ak sa začneme sústrediť vyložene na bežnú kancelársku prácu, veci sa lusknutím prsta zlepšia. Maximálny jas je skôr v strednej rovine, ale vynahrádza si to dobrým kontrastom, ktorý je doplnený o slušne prezentovanú bielu a čiernu farbu.

Povrchová úprava ostáva vďaka matnému filtru schopná odrážať aj dotieravé slnečné lúče a tak si v kancelárii alebo doma môžete pokojne otvoriť okno dokorán a nechať sa dobíjať pomocou slnecnej energie bez toho, aby ste si skomplikovali prácu.

MSI Modern AM242 sa v rámci svojho radu opäť jemne posunul vpred. Ponúka dve na oko podobné verzie, z čoho jedna je dodávaná s dotykovou obrazovkou. Dáva vám možnosť konfigurácie v rámci CPU. Vstavaná webová kamera s IR funkciou poteší každého, kto zabúda heslá od svojho PC. Výkonnostne zvládne všetko to, čo od bežného kancelárskeho počítača očakávate. Medzi negatívne aspekty však spadá priam hrozný zvuk, len 256 GB SSD, pri vyt'azení vyšší hluk idúci z ventilátorov a aj nie práve kvalitné periférie (myš a klávesnica) v balení.

Verdikt

Slušné AIO, ktoré je primárne vhodné na kancelársku prácu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Cena s DPH: 1 300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Panel
+ Funguje aj ako separátne monitor
+ Webová kamera
- Zvuk
- Malé SSD
- Pribalené periférie

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Súťaž

1. cena

Logitech POP mouse fialová

2. cena

Logitech POP mouse ružová

3. cena

Logitech POP mouse žltá

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie



D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

Wi-Fi s AI - Inteligentnejšia, bezpečnejšia, rýchlejšia a cenovo dostupnejšia.

Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



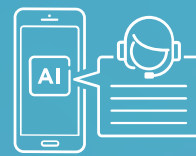
AI Mesh Optimiser



AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant



AI Parental Control

R15
AX1500 Smart Router

M15
AX1500 Mesh Systems

E15
AX1500 Mesh
Range Extender



NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Miroslava Glassová*

Kedy sa dočkáme nového Wonku?



Streamovacia platforma HBO Max je od 8.marca už aj na Slovensku, kde automaticky nahradila HBO GO. Od uvedeného termínu je táto služba dostupná už aj v Českej republike, Bosne a Hercegovine, Bulharsku, Chorvátsku, Maďarsku, Moldavsku, Čiernej Hore, Holandsku, Severnom Macedónsku, Poľsku, Portugalsku, Rumunsku, Srbsku i v Slovinsku.

HBO Max je teraz k dispozícii v 61 krajinách Európy, Severnej a Latinskej Ameriky a Karibiku a plánuje aj svoje ďalšie rozširovanie.

Zákazníci, ktorí majú predplatené HBO GO, budú od tohto dátumu automaticky platiť o 30% nižšiu čiastku, teda 4,66 € za mesiac, pričom táto ponuka platí do 31.marca aj pre všetkých nových zákazníkov. Inak bude štandardná cena HBO Max na Slovensku 6,99 € za mesiac. Služba tiež ponúka možnosť ročného predplateného na celých dvanást mesiacov za cenu ôsmich, vo výške 54,99 €.

Ak už teda máte službu HBO GO predplatenú, stačí si iba stiahnuť novú aplikáciu HBO Max do ktorej sa prihlásite prostredníctvom vašich prihlasovacích údajov, ktoré ste

doposiaľ využívali pre HBO GO. Nová služba ponúkne užívateľom funkcie ako je personalizácia služby, v rámci ktorej si budú môcť vytvoriť až päť užívateľských profilov, súbežné prehrávanie na troch zariadeniach, alebo tiež neobmedzený počet registrovaných zariadení na jedno predplatné.

Okrem atraktívnej sumy a zaujímavých užívateľských funkcií HBO Max láka užívateľov aj na ponuku najväčších filmových trhákov a nezabudnuteľnej klasiky na jednej platforme.

Či už pôjde o seriály z produkcie HBO alebo HBO Original ako Boj o moc, Hra o tróny, Eufória alebo Lakers: Vzostupdynastie, Stanica 11, Hacks, Naša vlajka znamená smrť, Ako to bolo ďalej, Zrodení milovať, alebo z produkcie DC a spoločnosti Warner Bros. Wonder Woman 1984, Justice League Zacka Snydera, Duna, Matrix Resurrections, King Richard, rozhodne si bude z čoho vyberať. Na svoje si tiež príde najmladšia diváčka základňa s ponukou od produkcie Cartoon Network.



Amazon odkúpil MGM štúdio



Spoločnosti Amazon sa podarilo oficiálne odkúpiť filmové štúdio MGM (Metro Goldwyn Mayer) za 8,45 miliárd amerických dolárov (6,9 miliardy eur).

Touto akvizíciou získala práva na viac ako 4000 filmov, alebo tisícky hodín vo forme televíznych programov.

Len pre predstavu, pod spoločnosťou MGM spadajú napríklad filmové série ako James Bond, alebo Rocky a zo seriálov napríklad Vikings. Táto akvizícia bude znamenať značný prínos a posilnenie Amazon Prime Video ponuky, ale aj možný nárast ich diváckej základne, ktorá sa momentálne pohybuje na čísle 200 miliónov predplatiteľov.

Bafta 2022



Najoslavovanejšia udalosť v kalendári britského filmového priemyslu sa vrátila. Prvé živé vysielanie od začiatku pandémie COVID-19.

Medzi najväčších favoritov večera patrila film Duna. Filmový snímok kraloval v počte nominácií a nakoniec aj víťazstiev. Podarilo sa mu ich premeniť až 5. Bol to ale nakoniec snímok Power of the Dog, ktorý si odniesol titul najlepšieho filmu a režiséra. Slávnostný večer sa začal, keď hudobná legenda Shirley Bassey zaspievala pieseň „Diamonds are Forever“ z filmu James Bond. Hostí celým večerom sprevádzala Rebel Wilson, ktorá svojím humorom nešetrila nikoho, najmä nie členov britskej kráľovskej rodiny. Čo sa týka ocenených, najlepším hercom sa podľa očakávaní nestal Benedict Cumberbatch, ale Will Smith za film King Richard. Cenu za najlepšiu herečku v hlavných úlohách si prevzala Joanna Scanlan za drámu After Love. Historický moment sa stal, keď si Troy Kotsur prevzal ocenenia za najlepší mužský herecký výkon vo vedľajšej úlohe, čím sa stal vôbec prvým nepočujúcim, ktorému bolo ocenenie Bafta udelené. Toto ocenenie získal za snímok Coda, ktorý hovorí o problémoch vyrastania počujúcej tínedžerky v rodine, ktorú tvoria nepočujúci. Táto snímka si odniesla aj cenu Bafta za najlepší adaptovaný scenár.

True Detective majú režiséra



Štvrtá séria HBO seriálu True Detective s podtitulkom „Night Country“ sa oficiálne začala natáčať.

Názov série trochu predstavuje aj dej, ktorý by sa mal odohrávať za polárnym kruhom v Arktíde, kde noci môžu trvať až 24 hodín a hlavnými predstaviteľkami by mali byť dve osoby ženského pohlavia. Žiadne informácie ohľadom obsadenia zatiaľ ale neboli potvrdené. Issa López je zodpovedná za napísanie scenára a produkciu tejto série, rovnako ako aj za režírovanie pilotnej časti.

Pre True Detective nejde o prvýkrát, kedy sa príprava medzi jednotlivými sériami predĺžila o niekoľko rokov. Nedá sa ale zatiaľ povedať, že by dlhšia doba prípravy pozitívne vplyvala na kvalitu deja. Čo sa týka 2 a 3 série, nedajú sa ani porovnať s výbornou 1 sériou. Aj keď, čo sa týka nominácií na cenu Emmy, tých má tento seriál 23, z čoho 5 premenil – všetky ale za spomínanú 1 sériu. Treba teda dúfať, že sa štvrtá séria konečne aspoň trochu priblíži kvalite prvej a bude sa na čo pozerieť.

Vikings: Valhalla

JE VIKINGS VALHALLA NOVÁ „LEPŠIA“ VERZIA VIKINGOV?



Od doby, kedy seriál Michaela Hirsta Vikingovia ukončil svoju 6 sériu, čím sa taktiež uzavrelo panovanie rodu Ragnara Lothbroka, uplynulo už viac než rok. Fanúšikovia ale nemuseli dlho smútiť, pretože Netflix čoskoro ohlásil spinoff, ktorý nebude viesť Hirst, ale do režisérskej stoličky sa posadí Jeb Stuart. To, či toto rozhodnutie bolo správne, sa dozvieme v tejto recenzii.

Greenlanders

Seriál Vikings Valhalla nás zavedie do doby sto rokov po dejovej línii originálnych Vikingov, konkrétne do dňa a udalostí, ktoré boli zapríčinené masakrou na deň sv. Brica 13.10. 1002 (kráľ Aethelred prikázal zabiť všetko vikingské obyvateľstvo v Anglicku). Prostredie môže byť pre divákov povedomé, nakoľko sa opäť ocitáme v Kattegate, dobre známej

oblasti z pôvodného seriálu. Sto rokov spravilo z tohto osídlenia metropolu, v ktorej sa stretávajú rôzne národnosti a vierovyznania. Mesto teraz vedie Jarl Haakon (Caroline Henderson) – postava dominujúca každej scéne, v ktorej sa objaví.

V úvode sa hneď zoznámime so skupinkou z Grónska, cestujúcou do Kattegatu päť týždňov po otvorení mori.

Túto dlhú a nebezpečnú trasu zvládli pod vedením kapitána Leifa Erickssona (Sam Corlett), ktorý sa stane jednou z hlavných postáv seriálu.

Na palube s ním pricestovala aj jeho sestra Freydis Erickdotter (Frida Gustavsson). Obaja sú potomkami známeho bojovníka Erika Červeného, ktorý bol za svoje zločiny vyhodený do Grónska. Dôvodom ich cesty bola pomsta voči mužovi,

ktorému sa podarilo utiecť skôr, než sa zodpovedal za svoje skutky voči Freydis.

Stuart sa v úvodných častiach seriálu snaží vykresliť okrem charakterov hlavných postáv aj ich motiváciu, ktorú v oboch prípadoch, či už ide o Grónčanov alebo ostatné vikingské rody, tvorí túžba po pomste. Netrvá dlho, kým si divák uvedomí, že práve toto bude mať výrazný vplyv na dej seriálu a celú líniu, v rámci ktorej sa bude séria uberať.

Zjednotenie vikingských rodov nie je ľahké, nakoľko bolo už v tej dobe kresťanstvo plne rozšírené. Tento fakt vytváral konflikt medzi rodmi, ktoré naďalej uznávali starých bohov (ani krvilačné zabíjanie ich príbuzných nemohlo zmeniť ich názor). Tieto nehody postavili veliteľ a armády a kráľ a Canuta (Bradley Freegard) do neľahkej pozície. Pomáha



mu charizmatiký princ Harald Sigurdsson (Leo Suter), budúci dedič nórského trónu. Svoj šarm a mužnosť uplatní v priebehu dejovej línie aj na Freydis.

Pomsta v Anglicku

Po tom, čo si uplatní svoje právo na pomstu, sa dej stane dynamickejšim. Následkom tohto činu sa skupina Grónčanov rozdelí – jedna časť sa vydá s kráľom Canutom do Anglicka pomstiť obeť masakru. Freydis sa rozhodne zostať a začať svoju duchovnú cestu. Táto časť na mňa miestami pôsobila, akoby scenáristi nemali jasnú predstavu, akým spôsobom chcú jej charakter v rámci deja rozvíjať. Viním za to písomný materiál, resp. jeho nedostatok, nakoľko sa zmienka o Freydis v Sage nachádza len dvakrát (primárne je spomínaný práve Leif).



Epizódy odohrávajúce sa v Anglicku naplnili očakávania fanúšikov akčných scén. Medzi najvýznamnejšie dejové pasáže, ktoré diváci na pôvodných Vikingoch milovali, patria práve tie bojové. V našom recenzovanom seriály ich nájdeme niekoľko, primárne sa však odohrávali v Anglicku.

Svojou veľkosťou ich k originálu nemôžeme porovnávať. Vzniká tu preto otázka, či daná časť nebola zasiahnutá limitáciou produkčného rozpočtu. Nehľadiac na odpoveď, všetky pasáže (aj keď boli menšie) dokážu zaujať. Čo sa týka epizód a dejových línií odohrávajúcich sa v Anglicku, tak môžeme povedať, že sa výrazne podobajú pôvodným Vikingom. Postavy sa musia vyrovnávať s intrigami, pochopiť vnútornú politiku a zistiť, že vyhrať boj nie vždy znamená celkové víťazstvo.

Medzi postavy, ktoré svojou výraznosťou jednoznačne zaujali zaradíme kráľovnú Emmu (Laura Berlin) a knieža Godwina (David Oakes). Úctyhodná je ich politická znalosť a schopnosť za každú cenu prežiť.

Je nový seriál Vikings Valhalla lepší, než jeho predchodca?

Prvú sériu hodnotím negatívne. Je pravda, že diváci by nemali mať v taktom prípade nerealistické očakávanie. Neznamená to však, že by sa seriál svojimi predpokladmi a zaujímavou dejovou líniou nemohol časom porovnávať alebo dokonca rovnať pôvodnému.

Výborne vykresľuje charakter a predstavy nových postáv, ktoré sa zaujímavosťou rovnajú pôvodnému obsadeniu. Samozrejme, je veľmi ťažké vyhnúť sa porovnaniu s klanom Lothbrokocov, no Freydis, Leif a Harald majú tiež veľa toho, čo vedia ponúknuť. Tento potenciál zachytiť aj Netflix, ktorý len pár týždňov po uvedení odsúhlasil hneď dve ďalšie série.

Mne osobne na ňom chýba temný vizuál a štruktúra pôvodných Vikingov, ktorú sme mali možnosť cítiť už od úvodných titulkov, keď sa ozval Fever Ray s „If I had a Heart“. Už samotná pieseň udala pre divákov tón a štýl, v akom sa bude dej odvíjať. Toto seriálu Vikings Valhalla jednoznačne chýba.

Jeho vizuál je omnoho jasnejší, nemá v sebe surové násilie a zadumanosť, čím sa zaraduje do neslávnej skupiny „podobných seriálov“ súčasnej doby. Nemusíme vám asi hovoriť, že dané zaradenie je pre seriál ako taký dosť zlé. Po úspešných Vikingoch a napr. Game of Thrones sa začali na obrazovky hrnúť žánrovo podobné kúsky, ktoré budú mať bez spomínaného diváckeho efektu veľký problém vyniknúť.

„Seriál Vikings Valhalla nás preniesie o 100 rokov naspäť po stopách pôvodných Vikingov. Ocitneme sa zoči-voči udalostiam, ktoré vznikli ako následok desivého krviprelievania.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Jeb Stuart

Rok vydania: 2022
Žáner: Akčný / Dráma / Historický

PLUSY A MÍNUSY:

- + Obsadenie
- + Silná predloha
- + Zaujímavý dej
- Nevýrazná vizuálna výprava
- Miestami zlé prízvuky

HODNOTENIE:



Batman

UPÍRI SA ZREJME NAOZAJ VEDIA PREMENIŤ NA NETOPIEROV



Nový „temný rytier“ prišiel do kín v dobe, kedy spoločnosť kvôli konfliktu na Ukrajine nie je nastavená na vtip a zábavu. Aj keď komiksy zvyknú byť žáner, ktorý často využíva humor, pri DC to nie je vždy pravidlom. Ich filmy bývajú charakterizované ako chladné – často pôsobia na diváka s vážnosťou a bez nadšenia. Inak tomu nie je ani pri ďalšom vyobrazení Batmana režisérom Mattom Reevesom. Čo nás okrem chmúrnej doby a temnej atmosféry filmu môže preväpiti?

Plot

Mesto Gotham čelí opäť viacerým hrozbám. Na jednej strane silná korupcia (mafia a s nimi súvisiace občianske nepokoje), na druhej strane sa o slovo hlási Riddler (v našom preklade Hádankár – Paul Dano). Ten si na mušku zbral gothamskú elitu, ktorú úspešne likviduje.

Na miestach činu zanecháva svoje rébusy, ktoré sa Batmanovi (Robert Pattison) darí úspešne rozlúsknuť. Riddler je však do posledného momentu o krok vpred.

Dark Knight trilógia, Joker a Watchmeni

Nový Batman vyzeral už od prvých trailerov či teaserov ako veľmi ambiciózný projekt. Mnohí recenzenti tento film porovnávajú s dobre známou „trilógiou Dark knight“ (režia Christopher Nolan). Nemôžeme sa tomu čudovať, šliape jej trochu po krku. Reeves, podobne ako Nalan, sa snažil tohto superhrdinu „pol'udštiť“. Oba filmy vykreslili Batmana nie ako nepremožiteľného super-muža, ale ako miliónára, ktorý má prostriedky na to, aby zbral spravodlivosť do vlastných rúk. Ukázali jeho úspechy, pády a rany. Vyzerať to tak, že sa autori inšpirovali aj

komiksom Batman – Year one. Zobrazenie neúspechov hlavného hrdinu je divákovi určite bližšie, než prehnaný heroizmus. Takýto Bruce Wayne (Robert Pattison) je obyčajný človek, ktorý môže žiť' kdekoľvek medzi nami. Nemá silu z Kryptonu, nevie lietať' či bežať' ako guľový blesk. Má len svoj vlastný rozum a špeciálne hračky za opaskom. Práve tieto prvky sa prejavujú ako klúčové elementy a jeho silná stránka. Menej akčných scén a viac lúštenia záhad čiastočne mení filmový žáner – ide skôr o temnú detektívku s komiksovými reáliami. Nie je to klasický blockbuster – a práve to je na filmoch z dielne DC fascinujúce. Zrejme si uvedomili, že konkurovať' Marvelu v megalomanstve asi nemá zmysel (aj keď' také pokusy boli – napríklad s Aquamanom). Povedal by som, že v tomto pohľade tvoria jednoznačne monopol. DC sa preto snaží' meniť' taktiku a vplývať' na diváka viac filmovejšie, obsah



je zrelší a návštevník kina, zvyknutý na bežné „komiksáky“, musí na mentalitu snímok trochu vyzrieť. Možno teraz zniem ako Scorsese, ktorý sfúkol túto tvorbu s kreslenou knižnou predlohou v kinodistribúcii pod čiernu zem, ale nechápte ma zle. Ja mám komiksovú filmy rád a myslím si, že do kín určite patria. Treba však podotknúť, že režisér mal v niečom skutočne pravdu. Sú to diela, ktoré nesprostredkujú divákovi reálne ľudské osudy – jednoducho je to fantasy. DC sa v mnohých prípadoch o element ľudskosti pokúsilo. Myslím, že Reevesov Batman postavil vynikajúce základy pre ďalšie filmy do série, aj keď za mňa osobne zatiaľ prekonal len Nolanov Návrat temného rytiera, ktorý bol z trilógie najslabší. On však má o dva filmy náskok. V závere nového Batmana bolo naznačené, že v ďalšom pokračovaní môžeme očakávať aj Jokera. Určite však nebude ľahké prekročiť pomyselnú latku, ktorú do nebeských výšin zasadil Heath Ledger. Ak by však tvorcovia nadväzovali na nastavenú atmosféru a výkon, tak by som konečne očakával adaptáciu Jokera od tvorcov Tonyho S. Daniela a Rayana Winna z Detective Comics #1 (2011). V tomto komikse si totiž nechá odrezat' tvár, čo je podľa mňa jeho najtemnejší a najzvrátenejší majstrovský kúsok (o dané vyobrazenie sa pokúšal už Jereme v seriály Gotham, maskéri však svoju úlohu nezvládli). To, či sa do toho autori skutočne pustia, zistíme až neskôr.

Kontrasty

Na Batmanovi ma od prvého momentu fascinujú kontrasty, na ktoré je jeho príbeh bohatý. Jedným z nich je aj vnímanie farieb a ich estetiky. V bežnom svete muži oblečení v čiernom vyvolávajú pocity strachu, smrti, obáv... Živé a veselé farby predstavujú naopak pozitívne javy a emócie. Pri porovnávaní oboch filmov si môžeme všimnúť pravý opak.

Batman oblečený v čiernom predstavuje spravodlivosť, pravdu, nádej, zatiaľ čo veselý a farebný Joker zlo, skazenosť a prehnutý charakter. Podobný kontrast zvolil aj kameraman filmu Greig Fraser. Jeho filmový predchodcovia, napríklad od režiséra Tima Burtona, sa prispôbili pochmúrnej nálade filmu a snímky zachytávali v studených tónoch. Reevesov Batman má neskutočne veľa scén, kde dominujú tóny teplé. Veľmi zaujímavá a výtvarne boli poňatá aj masky či scénografia. Nejedného diváka potešil pohľad na nový batmobile alebo inovatívne vynálezy z Batmanovho opaska. Prekvapivá bola aj hudobná zložka filmu. Divák rozmazaný Zimmerovými veľkolepými orchestrálnymi skladbami si na svoje asi nepríde. Nehovorím, že minimalistická a ambientná hudba je zlá – práve naopak, je to len ďalší kontrast, ktorý si tvorcovia pripravili. Z veľkolepého obrazu k minimalistickému soundtracku.

Od upíra k Batmanovi

Existujú herci, ktorým už na začiatku ich kariéry zapasuje rola nesúca ich na vlnu



hollywoodských reflektorov, zástupcov novinárov, blyskavých premiér a červených kobercov. Sú tu však aj tí (napr. Janko Gordulič), ktorí s najväčšou snahou excelujú v humorných vystúpeniach, no divák má pred očami iba známu postavu pošťára Janka z Pošty pre teba. Všetky jeho snahy o vtip vyznievajú smiešne a apaticky. Bohužiaľ, daná predstava sa s ním nesie ako nemiznúca škvrna či jazva. Myslel som si, že podobný osud stretne aj Roberta Pattisona. Twilight sága síce nenechala ani jedno dievčenské teenagerské oko suché, no hercovi neposkytla adekvátny odrazový mostík. Svoje kvality musí dokazovať dodnes. Vo filmoch ako Tenet, Maják či Batman skutočne zaexceloval. Dovolím si tvrdiť, že sa konečne oslobodil z tieňa Edwarda Cullena. Temného rytiera zahral skutočne presvedčivo. Režisér filmu sa rozhodol tentokrát neukázať smrť rodičov Bruca Waynea (Robert Pattison), čo znamená, že divák, ktorý sa s príbehom stretáva prvýkrát, nemusí vôbec tušiť, prečo si na seba hlavný hrdina zobral bremeno samozvaného strážcu zákona. Táto rola bola preto o to ťažšia, no Pattison z toho vykľučkoval chvályhodne, aj keď s pomocou kvalitnej scenáristickej prípravy (Matt Reeves, Peter Craig). Smrť Wayneovcov síce na obraze nevidieť, no stále sa v drobných zmienkach pripomína. Po vizuálnej stránke však maskéri trochu zaspali dobu. Keby sa tento Batman s ofinkou, pomal'ovanými čiernymi očnými tieňmi a zádumčivou charizmou objavil tak pred pätnástimi rokmi, keď bolo v móde emo, určite by sa stal sexsymbolom obdobia 2000–2010 (minimálne väčším, ako upír Cullen).

Vedľajšie postavy

Herecky nezaujal len Pattison, ale aj jeho kolegovia. Záporná postava Riddler (Paul Dano) je väčšinu času rovnako maskovaný ako Batman. V niektorých adaptáciách

Edward Nygma svoju identitu neskrýval (čo je krásny nomen omen. E. Nygma – enigma je totiž v novogréčtine záhada/hádanka. Bohužiaľ, v tomto Batmanovi sa Riddler v civile volal Edward Nashton). Na konci však jeho alter ego odhalia a v Arkhame prvýkrát ukazuje svoju tvár. Musím pochváliť prácu všetkých, ktorí sa podieľali na konkurzoch a celom výberovom konaní. Tentokrát zvolili pre rolu Riddlera veľmi vhodného človeka. Paul Dano totiž nepôsobí ako klasický zabijak so zamračeným výrazom tváre, jazvami či tetovaniami (prосто žiadny Danny Trejo). Má takú obyčajnú auru človeka z davu. Tvorcovia teda nepriblížili k ľuďom len hrdinu, ale aj antagonistu. Jeho herecký výkon, zmena tonality hlasu, hysterické kričanie a aj úchylný prejav pôsobili tak, že divák skutočne uveril, že Riddlera utrpenie druhých a „hranie sa na chytráka“ baví. Svoju rolu napriek krátkosti času na plátno obhájili aj Alfred Pennyworth (Andy Serkis), Penguin (Collin Farrell) či Carmine Falcone (John Turturro). Poslední dvaja menovaní patria ku gothamskej mafii, ktorá zohrala veľmi dôležitú úlohu napríklad v animovanej sérii z 90. rokov či v seriály Gotham. Tvorcovia aj do vedľajších postáv vybrali zloduchov, ktorí nemajú žiadne špeciálne schopnosti – len peniaze a moc, takže opäť snaha o nejaké humanizovanie a priblíženie komiksov k našej realite. Treba však podotknúť, že v tejto verzii bol James Gordon (Jeffrey Wright) dost' dejovo neprínosný a všetku detektívnu prácu zaňho vykonal Batman. Catwoman alebo Selina Kyle (Zoë Kravitz) svojim konaním tiež trochu pokrývkávala. Nemyslím si, že za to tentokrát môžu herci, ale scenáristi.

Scenáristické prešľapy a beauty šoty z reklám na kozmetiku

Nechcem vyznieť ako puntičkár, ale sú veci, ktoré mi ako skalnému fanúšikovi vyslovene vadili. Nolanov Gordon bol



napríklad angažovanejší – jednak bol James vo vzťahu k Batmanovi viac konfrontovaný zo strany podplatených gothamskej polície, na druhej strane sa snažil hľadať riešenia problémov. Kým Batman išiel po zloduchovi, Gordon sa snažil zachrániť civilistov v ohrození, jednoducho bola medzi nimi lepšia chémia. Reevesov policajný komisár na týchto frontoch zlyhával. Čo sa týka Catwoman, tak jeho šarmu poľahka príliš skoro. Zmiznutie kamarátky, priznanie Batmana k ich špehovaniu – to všetko beriem ako varovné signály. Bol by prvý na zozname podozrivých. Selina s ním však bez zbytočných otázok začne spolupracovať. Ich vzťah bol iskrivejší, než mal Christian Bale s Annou Hathaway (Nolanov Batman a Catwoman), no zároveň bol oveľa plnší o klišé dialógy. Problém nebol len so scenárom, ale aj s tempom. Nie som človek, ktorý by odsúdil film kvôli metráži, no Batman mal plno hluchých miest. Príkladom môžu byť napríklad snímky, v ktorých hlavný hrdina záhadne vstupuje na scénu. Z tmavej uličky sa ozýva dopadanie ťažkých topánok a postupne sa z tmy vynára aj hlavný hrdina. Následný detail na tvár pripomína beautyshot z reklamy na kozmetiku alebo

maskaru, pretože Batman spomalene dvíha hlavu a očami prepichuje diváka. Ako expozícia postavy veľmi dobrá, no keď je vo filme takýchto obrazov pomalého pohybu s epickými pohľadmi do kamery veľa, aby sa geek fanúšikovia potešili z jeho heroickosti, tak je to skôr na škodu.

Menej je niekedy viac. To platí aj pre záverečnú masovú akčnú scénu, ktorá bola trochu nad rámec. Aj tu chceli tvorcovia minimálne dohnať Nolana. Spomeňme si na časť, kedy v Dark knightovi Batman vypočúval Jokera. Scéna vyvrcholila a zvrhlé Jokerove plány sa dali do pohybu. Niečo podobné chceli dosiahnuť aj tvorcovia nového Batmana. Bohužiaľ, tentokrát im veľkolepý záver filmu nefungoval, z veľkej časti bol pre príbeh až neprínosný. Pokiaľ sa však tvorcovia dokážu zmobilizovať a podobných chýb sa vyvarovať, môžeme sa už teraz začať tešiť na vynikajúcu sériu.

„Nový Batman milo prekvapuje. Snaží sa dostať bližšie k divákovi nielen cez scivilnenie postáv, ale aj cez obsah. Je plný kontrastov, zároveň má našliapnuté do pomyselných siensláv DC filmov“. Inovatívne vyobrazenie obľúbeného hrdinu má potenciál potešiť stálych fanúšikov, no oslovit' aj nových.“

Adrián Mihálik



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Matt Reeves

Rok vydania: 2022
Žáner: Akčný / Dráma / Krimi

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra filmu
- + masky
- + kasting
- + obrazová a zvuková báseň
- scenáristicky nedotiahnuté postavy
- tempo-rytmus filmu

HODNOTENIE:



CINÉFRANCE STUDIOS et BAF PROD présentent

PHILIPPE LACHEAU JULIEN ARRUTI TAREK BOUDALI ÉLODIE FONTAN

KTO ZACHRÁNI SVET? ... ON TO URČITE NEBUDE.



BADMAN

IBA V KINÁCH OD **24. 3. 2022**

NOVÁ KOMÉDIA
OD TVORCOV FILMU **ALIBI NA MIERU**



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 Lonščák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Lubomír Čelár, Daniel Paulíni, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Barbora Krištofová, Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Michaela Hudecová, Maja Kuffová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

T5 studio, Juraj Moudrý, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka

Jurassic World Evolution 2

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeněk Moudrý

T: + 421- 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných 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 © 2022 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

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

PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING

HRA SA NIKDY NEKONČÍ



G435



PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING

HRAJ AKO LEGENDA



League of Legends kolekcia.

LEAGUE of LEGENDS





PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk



**ĎAKUJEME
PROGAMINGSHOP
A MP3**

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

**SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ**

**ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA
A JEDNODUCHŠÍ ŽIVOT**



PLAY GO SMART

LIVE EASY PLAY HARD