

GENERATION

HRALI SME
CALL OF DUTY: WARZONE 2.0

TESTOVALI SME
Lenovo Legion S7

TÉMA
Co prinesie rok 2023 v IT

VIDELI SME
SAS: Rogue Heroes

RETRO
The Incredible Hulk

SÚŤAŽ



YOGA 9i

Smarter
technology
for all

Lenovo

Pre maximum herných zážitkov

Dizajnový notebook Lenovo Yoga™ 9i, poháňaný vylepšenou 12. generáciou procesorov Intel® Core™, je možné vďaka konvertibilnému šasi využívať v akomkoľvek režime. Vychutnajte si zábavu naplno vďaka reproduktorm Bowers & Wilkins a OLED displeju s rozlíšením až 4K. Notebook prináša aj predĺženú výdrž batérie a všestranné chytré funkcie.



Intel® Core™ i7 processor

Intel, the Intel logo, and Intel Core are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries.

intel.
CORE

i7



Klišé s kapustou

A je to tu. Kalendáre padajú zo steny, červené strelky na váhach praskajú za zvuku čižiem drviacich imaginárny sneh a pred pracujúcim ľuďom stojí ďalších dvanásť mesiacikov, plných neočakávaných zážitkov. Náš magazín Generation sa vás, pochopiteľne, bude snažiť nadchádzajúcim obdobím previesť tak, ako to bolo aj v priebehu posledných desiatich rokov a verím, že nám v tomto ohľade ostanete aj naďalej verní.

Ja osobne sa už teraz teším, čo nové sa na stránkach nášho a predovšetkým vášho časopisu objaví, keďže ak ma niečo práca technologického a herného publicistu za tie roky naučila, tak je to schopnosť prijímať nepredvídané nápady a pretvárať ich do, dúfajme, zábavného, zmysluplného a pre čitateľa aj prínosného textu. V duchu tohto tvrdenia by som vás rovno a s radosťou pozval na môj vlastný test herného kresla od spoločnosti Diablochairs, ktoré tentokrát vyplňa komerčnú medzeru v dostupnosti stoličiek pre mladších hráčov. Spoločne so svojou dcérou sme si dali za úlohu overiť kvalitu konkrétneho modelu a naše spoločné zistenia si môžete prečítať práve v úvodnom čísle. Snáď bude pre vás práve tento, na lokálnej scéne opäť skôr špecifický článok, tou pravou pozvánkou a dôvodom pre nazretie pod obálku, hoci keď v zmysle kvality toho pre vás máme pochopiteľne pripraveného ešte viac.

Kolegovia a kolegyně si opäť dali tú prácu, aby pozbierali zásadné novinky z technologického, herného, i filmového podhubia a ich zistenia nájdete, ako isté mantinely, medzi tou zmesou očakávaných recenzií na všetko možné aj nemožné, do čoho sme za posledný mesiac strčili svoj nos. Preto toto štartovné klišé s príchutou vianočnej kapustnice nebudem ďalej predlžovať a rovno vás pozvem do našej januárovej ponuky, pokiaľ je ešte čerstvá.

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.

TTT2023 alebo Top Tech Trendy pre rok 2023

ROK 2023 BUDE ROZHODNE ZAUJÍMAVÝ



Ked' roky pravidelne sledujete nové technológie, dá sa čo to odvodiť a predpovedať ich budúci vývoj. Existujú rôzny „futurologovia“, ktorých zamestnávajú veľké korporácie, aby predpovedali budúcnosť. O niečo také sa teraz pokúsím aj ja, pričom budem vychádzať z mojich osobných skúseností a aj z prepovedí niekoľkých renomovaných štúdií, ktoré sa mi v ostatných dňoch dostali do rúk.

AI všade

Umelú inteligenciu využívame v najrôznejších oblastiach a preto sa dá predpokladať, že jej rozmach bude pokračovať. Otázkou je len to, čo považujete za umelú inteligenciu. Predstava nejakého digitálneho mozgu je stále úplne mimo realitu. Pojmom AI dnes označujeme algoritmy, ktoré rozhodujú inteligentne, príp. pomáhajú nastavovať ďalšie parametre tak, aby pracovali efektívnejšie. V kombinácii so strojovým učením môže byť AI veľmi prínosná. Príkladom poznáme veľa a možno o nich viete aj vy, len si to ešte neuvedomujete. Tak napríklad robotické vysávače – tie trochu inteligentnejšie mapujú počas toho, ako sa pohybujú

miestnosť a vytvárajú si vlastnú mapu. Pomocou algoritmov si potom naplánujú cestu tak, aby minimalizovali zbytočný pohyb a tým sa časom skrčuje proces

vysávania, miera sa menej energie, no vysávač prejde každé miesto ako pri prvých viac-menej náhodných pohyboch.

Umelú inteligenciu sa využívajú aj niektoré routery ako napr. D-Link Eagle Pro AI. Tu sa pomocou strojového učenia a AI monitoruje komunikácia v sieti a automaticky sa prerozdeliť priority, vďaka čomu napr. nejaká smart zásuvka dostane minimálnu prioritu oproti videohovorom alebo on-line hre.

Najnovšie sa AI začína využívať aj v základných doskách na pretaktovanie. Príkladom môže byť napr. základná doska ASUS GAMING, ktorá má vlastnú AI overclocking na pretaktovanie. Naozaj dnes už nemusíte byť IT expertom, aby ste zo svojho PC vytlačili čo najviac výkonu.

Samozrejme AI sa využíva v najrôznejších odvetviach, vrátane kamerových systémov Axis, kde pomocou umelej inteligencie a strojového učenia dokážu samostatné IP kamery veľmi dobre klasifikovať rôzne objekty. Keď taká kamera dokáže rozlíšiť, či je v zábere autobus, auto, motorka, bicykel, človek, alebo zvierka, môžete to využiť na big





data a následne použiť AI na efektívnejšie riadenie dopravnej situácie v mestách. Navzájom prepojené semaforey môžu eliminovať dopravné zápchy a v prípade potreby napr. usmerniť dopravu tak, aby mohla sanitka, alebo hasiči efektívnejšie prejsť tie najkritickejšie hodnoty.

Poznáme však aj prípady, kedy AI v kamere pomohla zachrániť výrobu, pretože upozornila na potrebu servisu stroja. Samozrejme neoznámila to len tak, že stroj nefunguje na 100% a bude potrebovať servis. Pomocou AI sa zistilo neštandardné správanie a obsluha vykonala preventívnu údržbu skôr, akoby nastal úplný výpadok a bolo nutné prerušiť výrobu. Každý zbytočný prestoj znamená veľké finančné škody a keď sa vďaka kamere predídete väčším škodám, budete ju chcieť vyvážiť zlatom.

AI má naozaj veľké využitie a netreba sa jej báť. Nie je to zázračný liek na všetky problémy, ale keď sa ju naučíme efektívne využívať, zlepší sa množstvo vecí.

DDR5 a nové NVMe sa stanú dominantnými

Aby sme vedeli z počítačov dostať naozaj maximum, potrebujeme zvýšiť ich výkon a práve v tom nám pomáhajú nové technológie. Pardon, DDR5 je tu už viac ako rok a NVMe disky ešte viac, tak prečo ich spomíname?

Ich rozšírenie brzdili vyššie ceny a čipová kríza. Situácia sa pomaly ustálila a ceny neustále klesajú. Stále ide o drahšie komponenty ako tradičné DDR4 a SATA SSD, ale tie rozdiely sa stierajú a z pohľadu možného prínosu sa už neoplatí až tak váhať.

DDR5 nahradia postupne DDR4 tak ako pred rokmi štvorky nahradili trojky a rovnako tak zaniknú pomalé SATA SSD. Nové konzoly ako napr. PlayStation 5 sú jasným dôkazom toho, ako rýchlo možno načítavať hry – prakticky s nulovým loadingom aj pri výrazne väčšom objeme

dát a to najmä vďaka výkonnejším diskom, ktoré komunikujú priamo s procesorom.

A to napr. ani PS5 ešte dnes nedokáže naplno využiť niektoré dnešné SSD! Mal som možnosť otestovať SSD Fury Renegade, ktoré v konzole beží pomalšie ako by mohlo, pretože jednoducho konzola má svoj limit. Verzia PRO bola prisľúbená až o nejaký rok, tak uvidíme s čím nás výrobcovia ešte prekvapia. Je však zrejme, že ceny budú výraznejšie klesať a kapacita bude ešte stúpať, pretože sme stále nedosiahli limity určené v špecifikáciách pre nové DDR5 alebo NVMe disky.



Inak keď sme spomínali DDR5

– len malé varovanie. Dávajte si pozor, aké pamäte kupujete, pretože RAM pre Intel a AMD nemusia byť navzájom kompatibilné! Môžu za to profily XMP a EXPO. Intel totiž neumožní výrobcom certifikovať DDR5 pokiaľ budú moduly obsahovať profily aj pre EXPO. Podrobné vysvetlenie by

vydalo na samostatný článok, ale vedzte, že je v tom politika a pamätajte určené pre Intel, nebudú správne rozpoznané v AMD zostavách (pokiaľ to výrobca MB nejako interne neošetrí extra hardvérom). AMD s cudzími profilmi problémy nemá, takže moduly certifikované pre AMD EXPO môžu obsahovať aj XMP profily pre Intel a môžu tak byť použité v oboch typoch počítačov, zatiaľ čo tie „intelácke“ v AMD nebudú fungovať správne. Preto ešte raz – pozor pri kúpe. Ak chcete niečo univerzálne, pre AMD aj Intel, voľte EXPO a ak chcete pamäť DDR5 čisto pre Intel zostavu, tak môžete použiť pamäť čisto pre Intel. K tejto téme sa ešte vrátíme v budúcich vydaniach.



Metaverse

Určite ste už zachytili správy o vzniku fóra pre tvorbu štandardov pre Metaverse. Vzájomná kompatibilita a fungovanie je jedným z kľúčových problémov v počiatočných fázach metaverza a technologickí giganti dúfajú, že Metaverse Standards Forum podporí jeho rast a evolúciu. Podľa nedávnej štúdie spoločnosti Gartner bude 25% ľudí na celom svete tráviť aspoň hodinu denne v metaverze – či už kvôli práci, nákupu, vzdelávaniu, sociálnym interakciám alebo obyčajnej zábave a 30% organizácií na celom svete bude do roku 2026 ponúkať produkty a služby vytvorené priamo pre metaverzum. No a práve rok 2023 by sa mal stať v tomto smere prelomovým, pretože by sme sa mali dočkať prvých veľkých aplikácií a nového hardvéru, ktorý nám umožní postupne sa pripájať do virtuálnych svetov. Jednou



z tých lastovičiek bude aj nový virtuálny headset pre PlayStation. Ohlásená cena je extrémna, hier bude spočiatku veľmi málo a práve preto by mohli získať väčšiu pozornosť nové aplikácie, ktoré by začali prepájať rôzne svety. Veľa firiem ohlásilo Metaverse za jednu zo svojich priorit pre rok 2023, preto sa nechajme prekvapiť. Nebude to iste skok z 0 na 100%, no rozhodne očakávame prvé funkčné lastovičky.

Digitálne dvojčatá

S tým súvisí aj ďalší bod našich predpovedí. Budúci rok bude rásť počet digitálnych dvojčiat alebo klonov. Fyzické objekty z reálneho sveta budú dostávať svoje digitálne kópie, s ktorými budeme môcť interagovať v digitálnom svete. Zjednodušene by ste si mohli predstaviť ako dnešné fotky tovaru v e-shopoch. Aby ste si vedeli vizualizovať čo môžete kúpiť, pridá vám obchod niekoľko fotografií daného produktu. Reálny svet teda dnes máme veľmi dobre zmapovaný v 2D pomocou fotografií, lenže sme spomínali, že je v pláne rozšírenie Metaverse a tam s tým nevyšťačíme.

Virtuálny svet potrebuje priestorové objekty, takže sa bude rozširovať takzvaný „programovateľný“ svet, kde bude mať každá reálna vec svoje digitálne dvojča (akúsi formu 3D modelu). To je veľmi užitočná vec, pretože pomocou 3D modelov dokážeme lepšie odladiť budúce produkty. 3D modelovanie na počítači sa využíva pre testovanie fyzických vlastností už roky. Namiesto toho, aby ste vyrobili lietadlo 1:1 a skúšali jeho vlastnosti v aerodynamickom tuneli, jednoducho vytvoríte 3D model a dôkladnú simuláciu, ktorá preverí nielen fyzické vlastnosti tvaru, ale aj možné problémy s únavou materiálu a môžete vyskúšať simulovať aj také extrémne testy, ktoré by sme v reále nedokázali tak jednoducho nasimulovať.

Pri výrobe automobilov, ale aj počítačových komponentov (napr. klávesníc a myší) sa využíva 3D modelovanie v kombinácii s 3D tlačou. Virtuálny model dokážeme už dnes previesť 3D tlačou na fyzický model a s jeho pomocou doladiť určité detaily, ktoré by v tom virtuálnom svete neboli možné, alebo jednoduché. Editácia vo virtuálnom prostredí nám dáva možnosť využívať vyššiu presnosť a detaily, ktoré vo fyzickom svete idú až nad rámec nanotechnológií. To sa využíva pri vývoji rôznych nano materiálov, alebo nových budúcich materiálov (napr. ultraľahké s pevnosťou 20x oproti oceli) a produktov z nich, ktoré budú mať dnes ešte nepredstaviteľné vlastnosti. Programovateľný svet je veľmi dôležitým trendom, ktorý by sa mal začať

výraznejšie rozvíjať už v nasledujúcom roku. Je to nevyhnutnosť aby sme dosiahli potrebný pokrok aj v ďalších vedných disciplínach ako je medicína.

Inteligentný a prepojený svet

Aby sme mali funkčnú AI a aby sme mohli využívať Metaverse a programovateľné svety, potrebujeme prepojiť všetko – presnejšie „inteligentne“ prepojiť všetko so všetkým. Sieť a vzájomná konektivita budú hrať ešte väčšiu úlohu než tomu bolo v minulosti. Do popredia sa dostane ešte viac IoT (Internet vecí), ktorý bude vytvárať inteligentnejší svet. Tento trend pozorujeme už zopár rokov vo svete IP security alebo vo svete smart home, kde každé zariadenie môže byť triggerom pre niekoľko ďalších a vzájomne dokážu inteligentne reagovať na novovznikajúce situácie. To si vyžaduje väčšie rozšírenie 5G alebo budúcich 6G sietí, aby sme dokázali lepšie prepájať svet vecí. A samozrejme nevyhnutné bude ešte lepšie zabezpečenie všetkého.

Kybernetická bezpečnosť

Pandémia a potreba vzdialeného prístupu z domov do kancelárií naštartovala aj potrebu lepšieho zabezpečenia všetkých zariadení a sietí. Tento proces stále nie je ukončený, pretože tu máme AI. Áno, aj v oblasti cyber security dnes zohráva veľkú úlohu umelá inteligencia, ktorá pomáha lepšie chrániť siete a zabezpečovať koncové zariadenia, no zároveň strojové učenie a AI využívajú vo veľkom aj hackeri pri odhalovaní slabých miest sietí a dier pre svoje kybernetické útoky. Vo finálnom štádiu sú už nové bezpečnostné smernice EU, ako napr. NIS2, ktoré sa budú postupne implementovať do praxe, podobne ako pred rokmi GDPR, čo by malo postupne priniesť lepšiu úroveň bezpečnosti.

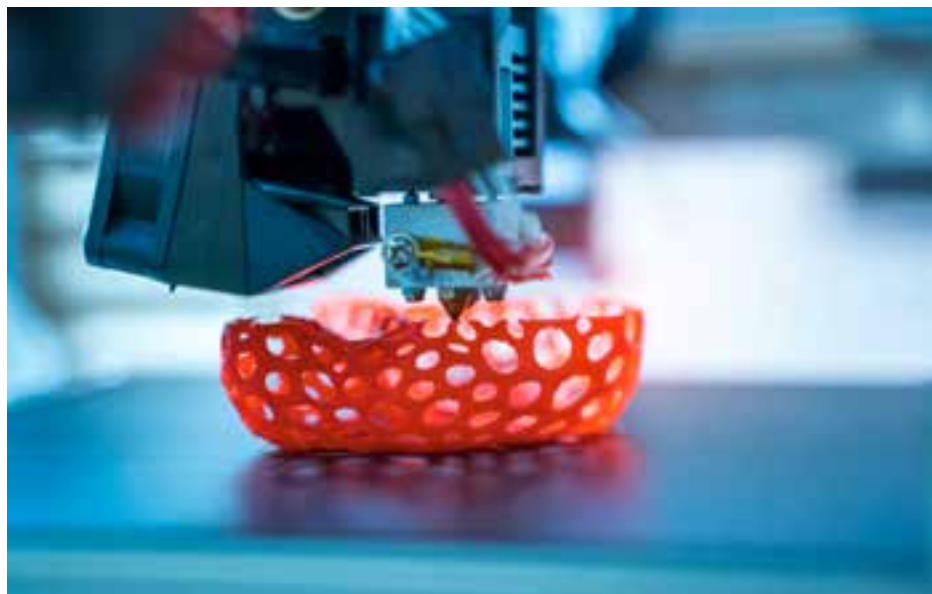
Treba si tiež uvedomiť stále hrozbu vojny a keďže kybernetický svet predstavuje otvorené vojnové pole, kde je možné s minimálnym úsilím napáchať obrovské škody, budú potrebné nové digitálne mechanizmy napr. na overovanie pravosti videí. Deep Fake videá a zvuk potrebujeme odlišiť od pravých záznamov. Spoločnosť Axis Communication predstavila nový štandard pre digitálne podpísané video, ktoré dokáže jednoznačne potvrdiť pravosť záznamu vytvoreného nejakou kamerou a to, že s daným videom nebolo digitálne manipulované. Takýto digitálny podpis bude nevyhnutný pre overovanie pravosti videí nielen z bezpečnostných kamier, ale aj pri politických, aby sme dokázali jednoznačne odlišiť fake videá od tých reálnych.

Udržateľnosť

Starostlivosť o našu planétu je taký klasický trend, ktorý sa opakuje niekoľko rokov. Je fakt, že mnohé firmy to konečne začali brať vážne. V oblasti gamingu napr. neutrálnu uhlíkovú stopu na svojich produktoch označuje už nejaký rok spoločnosť Logitech. Znie to trochu ako fráza, ale podľa informácií, ktoré máme z rôznych zdrojov je už najvyšší čas, aby sme starostlivosť o životné prostredie a udržateľnosť začali brať skutočne vážne, pretože už teraz pocítujeme negatívne dopady na celý náš svet. Už nestačí byť len Carbon Neutral, musíme byť Carbon Negative, aby sme vrátili prírode aspoň trochu z toho, ako sme sa k nej posledných zhruba 100 rokov správali.

Ako vidíte pred svetom IT sú veľké výzvy. Rok 2023 bude rozhodne zaujímavý a ako to celé napokon dopadne si zrekapitulujeme zas o rok.

Petr Bile





Skvelý výkon aj v náročných podmienkach.

Rad sieťových kamier AXIS Q16 s čipom ARTPEC-8

Vďaka najnovšiemu systému na čipe ARTPEC-8 (SoC) ponúka špičkovú kvalitu videa a podporu pokročilej video analýzy založenej na hlbokom učení priamo v kamere (analytics on edge). Kamery sa vyznačujú vynikajúcim výkonom aj v náročných svetelných podmienkach a zároveň disponujú funkciami kybernetickej bezpečnosti pre ešte lepšie zabezpečenie celého systému.

www.axis.com/products/axis-q16-series

AXIS[®]
COMMUNICATIONS

Lenovo IdeaPad 5i Pro Gen 6

PRÉMIOVÝ ZÁŽITOK ZA CENU STREDNEJ TRIEDY



Rad notebookov IdeaPad od spoločnosti Lenovo rozhodne stojí za pozornosť. Je totiž kombináciou vysokého výkonu a užitočných inteligentných funkcií za prijateľnú cenu. Dobrým príkladom je novinka IdeaPad 5i Pro, ktorého parametre z neho robia ideálne zariadenie na prácu aj voľný čas.

Aj práca na notebooku môže byť zážitok

Zabudnite na nepríjemné sekanie alebo prestoje. Vďaka 11. generácii procesorov Intel® Core™ i7, DDR4 pamäti s kapacitou až 16 GB a dedikovanej grafickej karte NVIDIA® GeForce® MX450 môžete na Lenovo IdeaPad 5i Pro pohodlne strihať videá, upravovať fotky alebo hrať obľúbené hry. Tento veľký výkon je rafinovane chránený celokovovým telom, pričom celkový zážitok z používania notebooku podčiarkuje voliteľne podsvietená klávesnica, ktorá je prispôbená na lepšie ovládanie.

Obrazovka vás vtiahne priamo do deja

Lenovo IdeaPad 5i Pro sa môže pochváliť veľkým 16-palcovým displejom, ktorý má pomer strán 16:10 a rozlíšenie 2,5K

zobrazuje žiarivejšie farby. V prípade, že vás pohltí seriál či hra a pred obrazovkou strávite dlhší čas, nemusíte mať obavy.

Hardverové riešenie s certifikáciou TÜV Rheinland Low Blue Light znižuje úroveň škodlivého modrého svetla a tak šetrí vaše oči.

Rýchla doba si vyžaduje rýchle riešenia

Výnimočnosť notebooku Lenovo IdeaPad 5i Pro nespočíva iba v jeho výkone. Disponuje prémiovými funkciami, ktoré vám významne ušetria čas. Do notebooku sa rýchlo dostanete jednoduchým otvorením krytu a prihlásením sa pomocou rozpoznania tváre s infračervenou kamerou.

Rýchle je aj jeho nabíjanie. S funkciou Rapid Charge Express získate po 15 minútach nabíjania energiu na ďalšie tri hodiny. Po kompletom nabití môžete fungovať pol dňa. Vďaka tomu sa s notebookom nemusíte obmedzovať ani pri cestovaní.

Ak uvažujete nad kúpou nového notebooku a chcete niečo s dobrým pomerom cena/výkon, riešením môže byť práve Lenovo IdeaPad 5i Pro, ktorý kúpite už od 999 eur.

QHD. Aby bola zobrazovacia plocha ešte väčšia, displej je osadený do úzkych rámečkov po všetkých stranách.

Jas 350 nitov vám zasa zabezpečí dobrú viditeľnosť aj pri používaní na priamom slnku a 100% sRGB farebný rozsah



KINGSTON

FURYTM



*Pamäte Kingston FURY Beast DDR5
Využi naplno potenciál DDR5*



<https://kings.in/PR2022DatacompKingstonFURY>

© 2022 Kingston Technology Europe Co LLP a Kingston Digital Europe Co LLP, Kingston Court, Brooklands Close, Sunbury-on-Thames, Middlesex, TW16 7EP, Anglicko. Tel: +44 (0) 1932 738888 Fax: +44 1932 785 469.
Všetky práva vyhradené. Všetky obchodné značky a registrované obchodné značky sú majetkom ich príslušných majiteľov.

The Game Awards 2022 The Game Awards



Ďalší rok sa končí a ďalšie decembrové číslo časopisu GENERATION sa tak nesie v znamení udeľovania herných oscarov The Game Awards.

Udalosť, ktorá vznikla v roku X, a ktorú už od svojho začiatku produkuje a moderuje bývalý herný novinár X, bola tentoraz striedamejšia. Bola menej okázalá, kratšia a obsahovala aj omnoho menej zásadných nových herných ohlásení. Ruku na srdce, to zaboľelo, keďže práve tie ohlásenia patrili medzi hlavné dôvody, prečo sa ľudia na tento program pozerali predovšetkým. Nie že by na cenách nezáležalo, to určite nie, ale tie magické okamihy, keď sa napíše na obrazovke

WORLD PREMIERE a vám sa zatají dych. To sú tie neopakovateľné momenty, kvôli ktorým mnohí z nás radi ponocujú.

Nebolo pochýb, že o tie najoceňovanejšie hry budú patriť Elden Ring a God of War: Ragnarök, ktoré sa zároveň pobijú o ten najvyšší titul vôbec Najlepšia hra roka 2023. Obe hry boli prakticky tie najväčšie AAA tituly vydané v tomto roku a len zťažka by ste pre nich hľadali nejakú konkurenciu. Medzi nominovanými hrami o tú najcennejšiu trofej boli, samozrejme, aj iné hry - A Plague Tale: Requiem, Stray, Xenoblade Chronicles 3 a Horizon: Forbidden West – avšak tu šlo skôr len o formalitu, než aby mali

tie hry nejakú veľkú šancu na výhru. Horizon sa síce dá svojou veľkosťou a produkčnými kvalitami zaradiť k spomínaným dvom titulom, no predsa len tá hra nemá až taký lesk. Za najlepšiu hru roka 2023 bol napokon vyhlásený Elden Ring. Soulovka od FromSoftware si získala srdcia hráčov i kritikov svojím inovatívnym dizajnom otvoreného sveta a tradične aj vysokou náročnosťou.

Elden Ring zažiaril hneď niekoľkokrát. Okrem najhlavnejšej ceny si taktiež tvorovia hry odniesli sošky za najlepšiu hernú réžiu, najlepšiu vizuálnu dizajn a najlepšiu RPG hru. Avšak ani God of War: Ragnarök nevyšiel naprázdno. Tomu sa zasa podarilo uchmatnúť ceny za najlepší príbeh, najlepší soundtrack, najlepší audio dizajn, najlepší herecký výkon (Christopher Judge ako Kratos), najlepšie inovácie v prístupnosti a najlepšiu akčnú adventúru. Na svoje si prišlo aj Nintendo, ktorého hry vyhrali v niekoľkých kategóriách. Už tradične si Nintendo vzalo ocenenie za najlepšiu rodinnú hru, konkrétne teraz šlo o veľmi podarenú plošinovku Kirby and the Forgotten Land. Ocenenie za najlepšiu akčnú hru vyhrala zase Bayonetta 3, za najlepšiu simuláciu/stratégiu Mario + Rabbids: Sparks of Hope, za najlepší multiplayer Splatoon 3 a cenu za najočakávanejšiu hru The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom.



Nový Armored Core



FromSoftware predstavilo svoj nový titul, o ktorom sa už tak trochu medzi hráčmi niečo aj šuškalo. Nový Armored Core. Hra s prít'azlivým názvom Armored Core VI: Fires of Rubicon vyjde budúci rok na PC, PS5 a XSERIES. Aj napriek tomu, že súčasnosť FromSoftware je v podstate spojená len so žánrom Souls a jeho špecifickou hrateľnosťou, od Armored Core VI by sme len robotickú Souls hru čakať nemali. Hra bude verná svojej sérii, v ktorej pôjde o vylepšovanie mečov novými súčiastkami a ťažkotonážnu dynamickú akciu. Aj keď sa tvorcovia vyhradili voči Souls štýlu, súbojový systém bude rovnako tak obsahovať taktické elementy. Réžiu hry si spočiatku vzal pod taktovku Hidetaka Mijizaki, avšak neskôr bol nahradený Masarom Jamamurom, ktorý režíroval oceňovaného Sekiro.

Multiplayerový Crash



Crash Bandicoot bol už od svojich počiatkoch späť aj s hrami pre viacerých hráčov. Kart racingové odbočky ako Crash Team Racing obsahovali multiplayerové módy a party hra Crash Bash bola pre hranie s kamarátmi doslova priamo určená. Z toho dôvodu sa nemôžeme čudovať, že to najnovší titul po rokoch tiež skúsi byť primárne hrou pre viacerých hráčov. Crash Team Rumble bude kompetitívna arénová multiplayerová hra pre ôsmich hráčov (4v4) so zameraním na tímy postáv zložených zo známych postavičiek univerza Crash Bandicoot. Bude to svojim spôsobom bojovka, brawler, kde sa budú hráči bit' hlava nehlava ako Crash, Dingodile alebo Dr. Cortex. Hra vyjde budúci rok na PS4, PS5, XONE a XSERIES. PC hráči majú bohužiaľ smolíka. Po remaku CTR d'alsia ignorácia tejto platformy.

Death Stranding 2



Kodžimovi to s trocha experimentálnym Death Stranding vyšlo. Aj keď veľkohubé vyhlásenia o hre, ktoré bude základom pre nový žánr strand, sa nenaplnili. Hra si získala uznanie, ocenenia a aj obdiv hráčov. Niet sa teda dôvod diviť, že Kodžima kývol na pokračovanie. Hra bude opäť bežať na vylepšenej verzii enginu Decima a zatiaľ bola ohlásená len na PS 5. Nevedno, či si Sony kúpilo exkluzivitu ako takú, alebo sa po čase dostane trebárs aj na PC, ako to bolo v prípade prvej časti. Detaily o hre nepoznáme, Hideo Kodžima už však stihol povedať, že to nebude obyčajné pokračovanie, keďže mu nové technológie umožňujú posunúť zážitok oproti jednotke na vyššiu úroveň. V hre bude opäť vystupovať Norman Reedus známy zo seriálu The Walking Dead.

Returnal prichádza na PC



Jedno z najhoršie strážených tajomstiev bolo konečne oficiálne vynesené na svetlo sveta. Áno, Returnal, bývalá PS5 exkluzivita, prichádza na PC. Prekvapenie, že? Samozrejme, že nie. To tajomstvo bolo totiž skutočne mizerne strážené. Každopádne, je príjemné mať oficiálne potvrdené, že táto roguelike striel'ačka na PC naozaj prichádza. Returnal vyšlo na PlayStation 5 v roku 2021 a kritici i hráči vyzdvihovali jej krásny vizuál, náročnú hrateľnosť i výborné využitie hapatických funkcií ovládača Dual Sense. Hra na PC vyjde v priebehu budúceho roka. Zaujímavosťou je, že tvorcovia pre plynulý zážitok odporúčajú masívnych 32 GB RAM, a týmto sa pravdepodobne stáva prvou hrou vôbec, ktorá by potrebovala tak masívne množstvo pamäti.

Žiaden reštart Tomb Raidera



Po tom, čo Square Enix predalo Eidos Montréal spolu s mnohými značkami, vrátane Tomb Raidera, Embraceru za nezmyselne nízku sumu, mnohí sme sa sami seba pýtali, čo bude s Tomb Raiderom. Predchádzajúca trilógia sa skončila výborným dielom Shadow of the Tomb Raider a séria sa zdanlivo ako keby nemala kam d'alej posunúť. Eidos síce následne oficiálne ohlásil vývoj nového dielu, no pošuškávalo sa, že pôjde o nový reboot, avšak bez bližších detailov. Dnes máme potvrdené, že žiaden reštart sa nebude konať, nový Tomb Raider bude pokračovať tam, kde skončil spomínaný Shadow of the Tomb Raider. To sme radi, nakoľko séria už potrebuje vyzretú Laru a nie opäť ufnúkané dievča, ktoré padne na zadok pri každom zakopnutí o kameň. Je navyše potvrdené, že hru bude vydávať Amazon.

Diablo IV v júni 2023



Aj keď séria Diablo už nespôsobuje u hráčov také hysterické záchvaty ako v dobe, keď vychádzala taká dvojka, stále je to séria, ktorá zaujíma obrovské množstvo ľudí. Ved' akoby aj nie, keď počas jej takmer 26 ročnej histórie vyšli len 4 hry. Tak je každý nový prírastok prakticky sviatkom. Inak, Diablo Eternal do toho počtu nezarádzujem zo zrejmych dôvodov. Dôvod, prečo vlastne čítate túto novinku, je, aby ste sa dozvedeli presný dátum vydania, a tak to už nebudem nat'ahovať. Diablo IV vyjde 6. júna 2023 na PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One a Xbox Series. Príbehovo bude hrať viac uzemnená voči trojke a bude zachytávať osudy bežných ľudí krajiny Sanctuary oproti osudom kráľov a politiky. Do hrateľnosti pribudnú tri nové atribúty – Angelic, Demon a Ancestral.

The Incredible Hulk

ZELENÁ SPOMIENKA



Do konca kalendárneho roka plného dvojok ostávali len tri dni a ja som si náhle spomenul, že by pár dní pred uzávierkou nebolo vôbec na škodu napísať ďalší retro text. Ostatne, kto som aby som porušil jednu z našich mnohých tradícií?! Zhlboka som sa preto nadýchol, po tej hore zemiakového šalátu a sudu kapustovej polievky, čo som počas sviatkov natlačil do svojich útrobov to bol nádych pomerne zúfalý a nejuden kardiológ by zaplakal, a z police som vybral svoju obľúbenú encyklopédiu. The SNES Omnibus, alias zoznamy všetkých videohier od A do Z vydaných pre kultový stroj Super Nintendo Entertainment System. Začal som si listovať, v snahe nájsť nejaký popud k vytvoreniu ďalšieho retro

článku, keď tu zrazu mi do očí buchla jedna pomerne silná a zelená spomienka. Prečo zelená? Pri písmene T som totižto zavadil o dielo z roku 1994, The Incredible Hulk, ktoré vo mne ešte dnes dokáže vyvolať zmes vyložene protichodných pocitov. Prečo to tak je a o čom vlastne jedna z mála videohier venovaných zelenému obrovi rozpráva, tak o tom si povieme viac v nasledujúcich riadkoch.

Neuveriteľného Hulka vytvorilo duo Stan Lee a Jack Kirby, aby ho v roku 1962 predstavilo svetu v jeho vlastnom komiksovom dobrodružstve. Dnes už je príbeh doktora menom Robert Bruce Banner celosvetovo známy a to predovšetkým vďaka mnohým filmovým spracovaniam,

avšak práve v polovici deväťdesiatych rokov, špeciálne na lokálnej scéne, išlo o tému pomerne okrajovú.

Spomínam si, že ako desaťročný chlapec som vôbec netušil, kto alebo čo je ten Hulk a prečo je tak agresívny, každopádne jeho vôbec len druhá videoherná adaptácia (prvou bola grafická adventúra Questprobe featuring The Hulk z roku 1984) si ma dokázala získať vďaka jednému zásadnému faktoru – hrať za hrdinu stelesňujúceho tak intenzívnu deštrukciu bolo niečo nové a svieže. Hulk má dodnes jedenásť radových herných dielov, kde figuruje ako ústredná postava, avšak len zopár z nich stojí vôbec za reč a práve spomínaná komiksová adaptácia na SNES je dozaista jednou z nich.

Nepodstatný príbeh

Dejová linka predmetnej hry stála už vtedy na poriadne roztrasených nohách. Scenár pojednávajúci o mimozemskej rase, ktorá bez akéhokoľvek dôvodu napadne našu planétu Zem, s tým, že si ju podrobí, je tak chabým základom, že následná invencia zo strany Hulka, ktorý sa snaží mimozemšťanov vykopat späť do vesmíru, sotva dokáže nejaké zázraky.

Každopádne, Bruce Banner chce využiť svoj potenciál a pomocou vašich reflexov a niekoľkých ničivých trikov sa pustí do práce. Dej ako taký neráta so žiadnou vedľajšou postavou, je predvídateľný a neponúka žiadny špecifický zvrät, ktorý by tú chabosť aspoň nejako spestril. Jednoducho zoberiete hlavného hrdinu a snažíte sa ho previesť z bodu A do bodu B, bez toho, aby ste pri tom zomreli.

Vývoj diela trval osemnásť mesiacov a realizovala ho americká spoločnosť Probe Entertainment (skrachovala v roku 2004). Jej prvé predstavenie však nastalo už počas E3 1993, kedy bola táto akčná 2D plošinovka hotová len na päť percent. Okrem Super Nintendo verzie vyšla súbežne aj verzia pre výkonnejší SEGA Mega Drive, kde mal Hulk zopár nových funkcií a dokonca bežal o čosi svižnejšie. Tak či onak, kritika hru ako takú čiastočne zadupala pod zem a čísla sa pohybovali skôr v priemerných vodách.

Vrátim sa teraz späť k tomu špecifickému pocitu ničenia a deštrukcie, ktorý spomínam vyššie. Áno, Hulk zvláda vykonávať deštrukciu, avšak v zmysle komplexnosti samotnej hratel'nosti ostáva v tejto hre zaseknutý niekde na pol ceste. Jeho pohyb je t'arbavý a



jeho súperu síce hlúpi, no napriek tomu stále extrémne nebezpeční – nebránia sa a len strieľajú až do momentu, než im pretrhnete nit' nejakým úderom. Každý jeden level bol preto hrobkou nielen pre začínajúcich, ale aj skúsených hráčov a ešte dnes si spomínam na to zúfalstvo, ktoré som prežíval počas snahy prepracovať sa na koniec jednotlivých, nepriateľmi preplnených pasáží. Každý zle načasovaný výskok, útok, zoskok a neviem čo ešte, to všetko viedlo k zrazeniu zeleného statusu energie, či až nãpisu Game Over. Hulk v tomto ohľade dokázal to, čo by vlastne dokázal každý iný akčný hrdina jeho doby a aj keď to robil s istou gráciou (poznáte ju práve z filmov), stále šlo len o bežné akčné prvky. Najviac ma bavilo chytat'

mimozemských robotov a hádzat' ich z veľkých výšok na zem alebo do nich šmarit' ťažké predmety (telefónne búdky, kamene a podobne). Akonáhle sa váš zelený status bar vyčerpal, Hulk sa premenil na človeka a ten ešte mohol skúsiť pozbierať dostatok zelených piluliek a vrátiť sa tak do svojej silnejšej podoby, no Bruce Banner vo svojej chabej verzii už nedokázal, okrem pobehovania a strieľania zo slabej zbrane, robiť nič viac. Hrať za neho bolo preto často ešte zúfalejšie, než hrať za jeho ničivé alter ego.

Jednou z veľkých predností druhej videohernej adaptácie Hulka bola dozaista grafika. Animácie zeleného superhrdinu, jeho roztrhané nohavice, navreté žily, vlajúce vlasy a na efekt prepracované útočné pohyby, to všetko prispievalo k tomu, že ste mu chceli pomôcť v ušľachtilej snahe poraziť agresora z vesmíru. Dizajn levelov bol na danú dobu skôr priemerný, aj keď mne osobne sa páčil prechod z prostredia ulice, plnej čiastočne priechodných kanálov, do akéhosi antického múzea a následne výskumného laboratória. Všetko to malo nezabudnuteľnú atmosféru. Najviac ma bavilo pátrať po tajných chodbách, ktorých tu síce nebolo mnoho, avšak ich obsahom bola práve pomoc v podobe zbraní pre doktora. Ak dám bokom t'arbavú a vlastne v istom ohľade stereotypnú hratel'nosť, ostáva nám priam neznesiteľná koláž zvukov, ktoré vývojári sebavedome označovali za soundtrack. V skutočnosti však išlo len o pár primitívnych melódií opakujúcich sa dookola počas necelých





dvoch hodín hracej doby, ktoré vás už po krátkej dobe začali otravovať. Naopak, rev ústredného hrdinu ako aj efekty deštrukcie ostávajúcej za ním, to už bolo v zmysle kvality oveľa vyššie. Samostatnou kategóriou sa stali súboje s bossmi, ktorých je tu síce len zopár, ale z väčšej časti sa opierajú o komiksovú predlohu (zmeriate si sily s Rhinom, Abominationom, Tyrannusom, či Absorbing Manom). Poraziť vymenovanú sortu súperov neznamenal učenie sa nejakých nových postupov, ale len väčšiu

trpezlivosť a vydržať pri monotónnom striedaní útokov a pohybovej obrany. Zaujímavé je, že finálny súboj s vodcom mimozemskej rasy sa odlišoval od stupňa náročnosti, ktorý si hráč zvolil už v úvode a ani v jednom prípade vývoj súboja vlastne dodatočne nedokázal ovplyvniť.

Spojitosť s dneškom

Ak už nič iné, moje opätovné spomínanie na hru *The Incredible Hulk* vo mne spustilo niekoľko asociácií na dnešný



stav videohernej kultúry. Tak, ako Hulk bol schopný vo svojom druhom hernom dobrodružstve nalákať mnoho mladých jedincov na kúpu a požičanie (v tej dobe bežná vec) - tí sa následne rozdelili do dvoch táborov, kde jedna časť hru milovala a druhá nie. Aj dnes sme svedkami čiastočne podobného vývoja udalostí.

Očakávané projekty si, vďaka svojej PR kampani, naviažu na seba, o kúpe rozhodnutých jedincov a ani nízke čísla v recenziách ich nakoniec od samotnej kúpy neodradia, ba naopak, ich následné reakcie na kvalitu produktu sú na internete často pozitívnej povahy. Pochopiteľne, v roku 1994 nebola žiadna mediálna masáž a o hrách sme sa dozvedeli tak, že sme si zašli do špecializovaného obchodu, alebo na návštevu ku kamarátovi, čo mal nedávno narodeniny a dostal hru ako darček.

Avšak onen nepomer v dostupnosti videohier (dnešný pretlak verzus vtedajšie suchoty) v nás vnútorne budovo úplne iné preferencie a to, čo by sme dnes považovali za neprijateľné (slabší zvuk, chabý príbeh, málo zábavnej interakcie), sa v deväťdesiatych rokoch nebralo ako nejaká zásadná prekážka. Napriek tomu tu daná podobnosť preferencií vlastne pretrvala.

A čo tým v závere tohto retro textu chcem povedať? Že nech už je reč o tri dekády starej ére, alebo o čerstvej súčasnosti, videohra ako pojem vo svojom jadre ostáva nemenná a je zrkadlom kreativity ľudí, čo ju zostrojili. Rovnako tak hráč, ako konzument plodov ich práce, je schopný špecificky pristupovať k hodnoteniu, nech už na to má odborná verejnosť akýkoľvek názor.

Verdikt

Priemerná plošínovka, ktorá si však z historického pohľadu nezaslúži úplné zabudnutie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	Probe Ent.	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hulk	- Hudba
+ Tajné miestnosti	- Nevyužitý potenciál Hulka
+ Grafika	- Málo interakcie
+ Atmosféra	- Hlúpa AI
+ Zvukové efekty	
+ Bossovia	

HODNOTENIE:



Call of Duty: Warzone 2.0

VOJNA? VOJNA SA ZMENILA, LEN MY HRÁČI NIE...



Žáner Battle Royale, ktorému sa asi žiadny hráč na tejto planéte nedokázal vyhnúť, nijak obšírnejšie predstavovať netreba. Aj napriek tomu, že každý herný fenomén mal svojich pár minút slávy a napokon zapadol prachom nepopularity, tento žáner je tu s nami viac ako päť rokov a na dychu mu nebadat' žiadne známky umierania. Napokon, aj spoločnosť Activision sa rozhodla, že svoju populárnu vojnovú zónu preniesie do nového grafického kabáta, doplní do nej ďalšie herné mechanizmy a nalepí na to číslovku 2.0. No a ja som sa pozrel na to, či to stálo za to, alebo máme v tejto dobe dvakrát Warzone – len s rozdielnymi mapami.

Warzone 2.0 je vo svojej podstate ten istý Warzone, na ktorý ste zvyknutí, preto ho budete vedieť intuitívne ovládať už od začiatku. Bolo by však zbytočné písať recenziu, keby nepišli žiadne zmeny. A tie tu sú. Najskôr je potrebné uviesť, že prvá mapa sa volá Al Mazrah a svojimi kulisami pripomína krajinu

blízkeho východu. Takže prichádza zoskok z lietadla, kde je vás 150 a kde je už na začiatku vyznačená zóna, do ktorej sa bude st'ahovať smrtiaca hmla. Táto oblasť je preštrikovaná vodou a už tu narážate na prvú novinku v podobe plávania alebo člnov. Váš život tak nie je ohrozený len zo súše, ale ukončiť ho môže aj hráč z vody, resp. z člna. Mapa už klasicky ponúka rôznorodé oblasti od zastavaného mesta cez olejovú rafinériu až po zničené letisko. Na presun tu opäť nájdete viac typov áut alebo vrtul'níkov, ktoré však nemajú neobmedzenú nádrž, pre doplnenie paliva a prípadnú opravu vozidla tak budete musieť zastať na pumpe.

Zbraň si nájde naozaj každý

Vďaka predchádzajúcim Call of Duty sme si zvykli na to, že výber zbraní je naozaj pestrý. A je to pravda, pretože opäť sme sa dočkali viac ako päťdesiatich zbraní, ktoré sú plne modifikovateľné. Nachádzať ich budete na zemi, v

regáloch, v debnách, alebo si ich kúpite v obchode. Munícia do nich je rovnaká ako v jednotke, pričom rozpoznať, ktorá ide do ktorej zbrane, je jednoduché.

Ich levelovanie je závislé od toho, ako často s nimi hráte, pričom je kľúčové pre ďalšie upravovanie konkrétnej zbrane. Preto je najlepšie si zo začiatku vybrať jednu zbraň a levelovať ju na maximum, čo vlastne odomyká ďalšie kúsky z jej „rodiny“. Čo sa týka hrania s nimi, zbrane si budete vylepšovať a vkladat' do svojich prednastavených loadoutov v menu. Zo začiatku budete aj tak hrať s tým, čo nájdete. Len pozor, zbrane na zemi sú prednastavené a ísť do pretlaku na konci zápasu len so základným „kalachom“, to veru nie je najlepší nápad.

Zmena oproti prvému dielu prichádza aj s hľadaním loadoutov, pretože už si ich nemôžete kúpiť za väčšiu finančnú hotovosť v obchode. Tam si viete zaobstarat' zbraň, ktorá bude vylepšená podľa vás, no perky s ňou



neprídu. Okrem toho obchod ponúka obmedzené množstvo vecí a keď si jeden hráč kúpi UAV, ďalší už takúto možnosť mať nemusí. Loadout padá v neskoršej fáze zápasu náhodne na mapu, no spomeniem aj zaujímavejšiu možnosť, ako sa k nemu dostať.

Na mape sa po prvom kruhu rozsvietia tri pevnosti, ktoré v sebe ukrývajú bombu a botov, ktorí ju strážia. Ak sa rozhodnete bombu zneškodniť a podarí sa vám prežiť útoky botov a prípadných ďalších hráčov, získate loadout a kľúč od Black Site. To je tvrdšia forma pevnosti, kde na vás čaká skvelý loot, strážený bossom. Mimochodom, loadout je jediná možnosť, ako sa dostať k perkom, vďaka ktorým potom máte oproti ostatným výhody. Tu ale

existujú len prednastavené balíky perkov a vy si ich nebudete vedieť vyskladať podľa seba, ako to bolo predtým.

Čo je ešte iné?

Za zmienku stojí najmä prekopaný gulag. V ňom už nebojujete o svoj život sám za seba, ale vo dvojiciach. Ale nebojte sa, nemusíte čakať na svojho kamaráta, hra vám pridelí niekoho, kto vás pokojne mohol pred chvíľou zabiť.

Zápas v gulagu je veľmi rýchly a po chvíli do neho vstupuje aj umelá inteligencia v podobe žalárnik, ktorý má v ruke rotačný guľomet a je rozhodnutý zneškodniť všetko, čo sa hýbe. Ak sa vám podarí zabiť ho, vrátite sa do hry všetci, ak stále bude stáť niekto z každého tímu

na nohách aj po dlhšom čase, nevráti sa už nik. Potom ostáva už len klasické vykúpenie za peniaze. Novinkou je aj lootovací systém, ktorý množstvu ľudí príde skôr ako krok späť. Do hry vchádzate s ruksakom, do ktorého si môžete vkladať rôzne predmety ako štíty, muníciu alebo granáty.

K dispozícii sú tri veľkosti batohov, pričom ten najväčší vám dovolí zobrať aj tretiu zbraň a svojmu spoluhráčovi môžete doniesť iný predmet, ktorý by chcel. Zmenou prešiel aj systém štítov – na začiatku zápasu máte štíty dva a až po nájdení vesty môžete ich počet navýšiť na tri.

Zápas opäť uzatvára kruh, pričom tentokrát sa počas hrania môže rozdeliť na viaceré malých. Preto je dobré si na začiatku rozmyslieť, kam skočíte, pretože nie každá odľahlá oblasť ponúka dobré kontrakty s lootom pre všetkých členov tímu. Kontrakty v podstate neprešli veľkou zmenou, ide len o malé úlohy, vďaka ktorým zbierate peniaze a loot. Spomeniem aj novinku Safecracker, čo je vlastne otvorenie troch sejfov na mape, v ktorých sa ukrývajú väčšie kopy peňazí a zaujímavé veci.

Boje zostali vo väčšej miere nedotknuté, sú také ako v Call of Duty. Najprv musíte zničiť nepriateľovi štíty, potom mu uberáte zo zdravia. To sa opäť samo po čase vráti na maximum, keď padne na nulu, samozrejme, umriete. Pri hre



v tíme najprv padnete na zem, kde vás môžu spoluhráči opäť postaviť na nohy, no pozor, nepriateľ z vás vtedy môže dostať polohy vašich kolegov, vďaka čomu uvidí, kde sa nachádzajú.

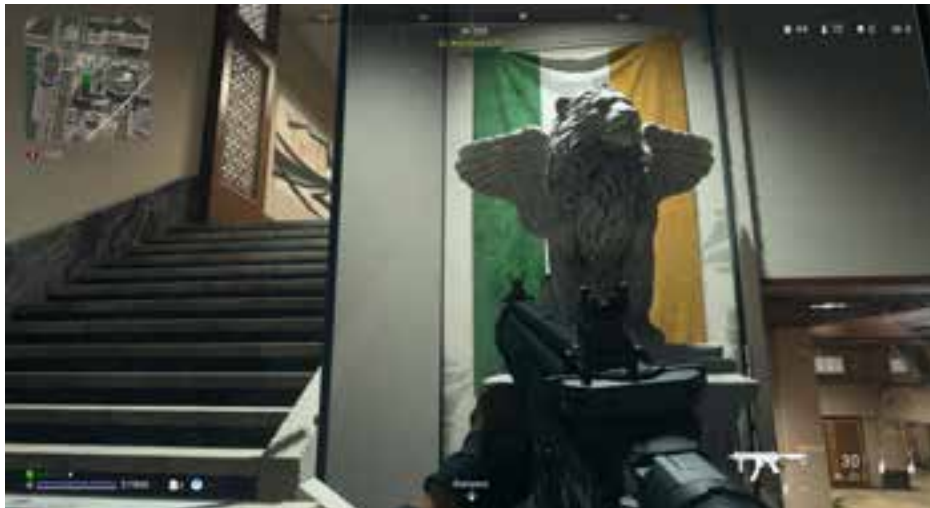
Napodobenina s názvom DMZ

Warzone, paradoxne, neponúka len Battle Royale. Je tu aj extrakčný mód s názvom DMZ. Práve ten sa často skloňoval v súvislosti s titulom ako Escape From Tarkov. A ak mám pravdu povedať, celkom ma už unavuje skúšať tieto napodobeniny, ktoré vo svojom jadre ani omylom neprinášajú to, o čom taký Tarkov je.

V móde DMZ vchádzate na mapu v trojici, vo dvojici alebo sám. Celá mapa je posiatá ozbrojenými mužmi, ktorých ovláda umelá inteligencia, pričom proti vám stoja, samozrejme, aj hráči, ktorých niekedy nemusíte ani stretnúť. Od troch frakcií dostávate rozličné úlohy a plníte ich na rôznych miestach po mape. Okrem toho prehľadávate veci, lootujete a zbierate peniaze. Ak umriete, tak všetko ostáva v prospech ostatných a vy sa vraciate domov s holým zadkom.

V podstate je to príjemná zmena, pretože tu určite nebudete pobehovať ako splašený a je to zdarma, tak tomu nie je čo veľmi vytknúť. No ak mám pravdu povedať, Call of Duty nehrám preto, aby som niekde skrčený chodil pri múre a čakal, odkiaľ dostanem do hlavy.

Call of Duty je pre mňa skôr prevtelením arkády a poriadnej akcie, čiže pre mňa tento mód ostáva zatiaľ nezaujímavý. Ale určite by som nechcel povedať, že do budúcnosti vývojári nemajú šancu priniesť niečo zaujímavé s podobným konceptom, pretože sám dobre viem, že prvý Battle Royale (Blackout) od nich



nebol taký skvelý, ako je ten aktuálny. A ako ďalšiu nezaujímavú novinku spomeniem mód z pohľadu tretej osoby, čo tiež nevidím ako veľký úspech a niečo, čo komunita potrebovala.

A čo technický stav?

Musím pochváliť vývojárov a celý tím za pripravenosť hry. Warzone 2.0 hrám od prvého večera a čakal som, že sa tam prvý deň ani nenalogujem, no opak je pravdou. Navyše, na začiatku som nezaznamenal žiadne väčšie bugy a latencia tiež padala len občas, čo sa dalo vyriešiť odchodom z aktuálneho zápasu.

Malé chyby boli, ako napr. vtipné prepadnutie sa na prvé poschodie z tretieho, čo by nebol problém, keby sa tam nevyskytoval celý nepriateľský tím. Inak hra dostáva denné aktualizácie a je vidno, že vývojári robia maximum. Hra je postavená na novom engine, na ktorom beží aj najnovší MWII a priznám sa, že neviem, čo by som grafike vytkol. Titul totiž hrávam na Xbox Series X a Xbox Series S a na oboch konzolách je krásny a beží stabilne. Na S-ku

nájdeme isté kompromisy, no, našťastie, nie v podobe znížených FPS. Celý zážitok dotvára perfektný zvuk, ktorý konečne zodpovedá realite a nemýli hráča, ako tomu bolo v prvom diele.

Na záver by som chcel dodať, že Warzone 2.0 je úplne zadarmo a je vtipné vidieť, že vlastne takýto titul ponúkol plnohodnotný zážitok už od prvého dňa, keď vývojári v podstate ešte nemali žiadne záruky, že im mikrotransakcie prinesú zisky. Je to viac ako pravdepodobné, no nie isté. Pod pojmom mikrotransakcie sa ukrýva už dobre známy Battlepass a nákupy v obchode, ktoré na vás budú v menu vyskakovať na každom kroku. Ale, našťastie, len v menu.

Hodnotenie

Call of Duty: Warzone 2.0 je podľa mňa skvelou ukážkou toho, ako sa dá priniesť plnohodnotný zážitok už v prvý deň. Vývojári okrem toho do hry zapracovali nové mechanizmy a určite tak prilákajú aj hráčov, ktorí už na prvý diel dávno zanevrelí. Ak ste fanúšikom online FPS, určite nie je na čo čakať a pustite sa do toho čo najskôr. Naopak, ak sa tomuto žánru vyhýbate a viete prečo, tak tu nenájdete v podstate nič nové, pretože je to klasický Battle Royale.

Luboš Duraj



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Battle Royale	Infinity Ward, ...	Free-to-play

PLUSY A MÍNUSY:

+ Skvelý vizuál	- Časom sa
+ Free to play	vyskytnú cheateri
+ Opravené zvuky	

HODNOTENIE:



Need for Speed Unbound

JE TO FRESH A MÁ TO SWAG



Predtým, ako som prijal na recenziu nové Need for Speed s podtitulom Unbound, ani sa mi nesnívalo, koľko frustrácie a znechutenia by som mohol pri jeho hraní zažiť. Teraz sú tie pocity skutočné a priam uchopiteľné, no je to s nimi ako na hojdačke, pretože pri novom NFS sa dá, celkom paradoxne, aj dobre zabaviť. Ale pod' me pekne po poriadku.

Je to také... aktuálne

Že je hra „fresh“ a má „swag“, to boli úplne prvé myšlienky, ktoré mi prišli na um po niekoľkých hodinách hrania. Možno sa na mňa nalepilo všetko to „súčasný“, čo z nej vyžaruje na sto honov, ale nechápte ma zle, nie je to výčitka, len to tak jednoducho je.

Need for Speed Unbound totiž kladie nemalý dôraz na to, aby bol čo najviac moderný a ani náznakom sa nesnaží skrývať svoju cieľovú skupinu. Odpustite mi preto, prosím, ak sa mi niekde pošmykne nejaké anglické slovíčko či slang.

Pri hraní Unbound som totiž mentálne omladol minimálne o 15 rokov, no zároveň som pri ňom aj o ďalších 15 zostarol, čo znamenalo najmä moju fyzickú stránku. Ak som doteraz nemal šediny, tak vám garantujem, že po tomto týždni mi ich pribudlo neúrekom. Keď to takto pôjde ďalej, skončím ako Benjamin Button – malé dieťa v tele starca.

Ale teraz vážne. Unbound kladie dôraz na súčasnú generáciu. Odráža sa to nielen v dialógoch, ale aj v celkovom štýle titulu, pričom najmarkantnejším znakom sú kontroverzné animované efekty, ktoré som napriek prvotnému odporu napokon nechal zapnuté po celý čas a v konečnom dôsledku musím uznať, že je to zaujímavý element, ktorý sa tu výborne hodí.

Ak ste doteraz mali dojem, že hry zo série Need for Speed sú arkádovky ako bič, tak vedzte, že aj toto sa dá posunúť ešte ďalej. Na to, že séria sa posledné roky nestretáva so zdravým rozumom, sme

si už tak nejako zvykli. Zjavne jej tento systém vyhovuje a dokáže si po každom vydaní zarobiť aj poriadny balík peňazí.

Relax som si predstavoval úplne inak

Unbound preberá prvky z mnohých starších titulov série. Jedným z nich je systém checkpointov pri pretekaní, ktorý bol novinkou v NFS Heat. Tento mechanizmus sa u mňa nestretol s pochopením a pričínal sa o to, že som začal pociťovať prvé príznaky frustrácie.

Počas pretekania totiž musíte prechádzať ohraničeniami checkpointov a keď niektorý z nich miniete, hra vás reštartuje pred tento bod. Pritom v nesmiernom chaose pretekov sa vám často stane, že ho jednoducho miniete. Považujem to za nesmierne obmedzujúce a oveľa viac mi vyhovoval systém, ktorý bol v starších častiach série. Hre, ktorá už aj tak dost pôsobí dojmom mobilných pretekov, to veľmi nepomáha. No je



najt'ažšiu, pri ktorej som zaregistroval len to, že vozidlo bolo menej odolné.

Policajná agresia a frustrácia

Samostatnou kapitolou v hre sú spomínaní policajti. Tí sú pri pretekoch takmer nevýrazní s výnimkou toho, že vám občas niečo pokazia, ale v momente, keď si zvyknete na chaos, už to nebude až taký problém. Ten nastáva až vtedy, keď vás budú hliadky naháňať po otvorenom svete. Počas toho, ako sa presúvate pretekmi, vám totiž stúpa hľadnosť, pričom v nočnej fáze dňa to ide rýchlejšie. Za každé odjazdené preteky stúpne o určitú hodnotu, pričom maximom je hodnota 5. Tu nastávajú

pravda, že ona možno tak chce pôsobiť a my sa s tým musíme zmieriť.

Počas pretekov sa na vás zo všetkých strán budú valiť policajné hliadky a oponenti vám tiež nič nedarujú, hoci zvyčajne len vtedy, keď to ani sami nechcú. Keď sa vám však podarí úspešne prekonať tieto nástrahy, ešte vždy sa môže stať, že sa čelne zrazíte s vozidlom v neprehľadnom úseku a opäť ste nahratí. Ja som začal optimisticky na strednej obtiažnosti, no po niekoľkých hodinách som to jednoducho vzdal s domnienkou, že si budem menej ničiť nervy. Nastavil som si teda obtiažnosť na najľahšiu, resp. „Relaxing“, ako je pomenovaná. No poviem vám, že oddych si teda predstavujem úplne inak.

Áno, áno, viem, čo si hovoríte, vzchop sa a nebuď noob! Ale viete čo? Tým to nebolo. Potlačil som svoje ego, priznal si, že v tejto hre evidentne nie som dost' dobrý a skromne som znížil obtiažnosť na najľahšiu možnú. Na moje prekvapenie sa nič výrazné nestalo. Oponenti boli rovnako silní a



nepostrehol som ani zmenu v správaní polície. Jediné, čo som zaregistroval, bolo, že pri hraní som dostal viac pokusov na opakovanie jednotlivých pretekov v prípade neúspechu, prípadne možnosť, že v pretekoch typu drift bolo potrebné nahrať menej bodov a podobne. Rovnaké zmeny, no v opačnom garde nastali aj po zmene obtiažnosti na

problémy a moja ťažká voľba. Mohol by som totiž tento mechanizmus absolútne zhodiť a zakopať pod čiernu zem, no to by nebolo fér. Ide o to, že v momente, v ktorom máte najvyšší stupeň hľadnosti, sú policajné hliadky nesmierne agresívne bez ohľadu na vybranú obtiažnosť. Ani sa nenazdáte a ide po vás celá kavalkáda, v ktorej hádam s výnimkou tankov nájdete všetko – vrátane vrtníka. Nepriatelia v podobe strážcov zákona vám teda nedajú nič zadarmo, čo je v konečnom dôsledku dobré. Konečne nejaká výzva a tieto naháňačky sú aj zábavné. No v spojení s ďalšími rozhodnutiami tvorcov je tento mechanizmus príznakom beznádeje.

Predstavte si, že po dvoch hodinách hrania konečne pokoríte všetky preteky a zostáva vám už len dostať sa do jedného z tzv. „safehousov“. S pátraním na najvyššom stupni to ale vôbec nie je jednoduchá úloha. Postupne sa však naučíte, ako policajtov úspešne striasť, hoci to aj tak bude poriadne tvrdý oriešok, hlavne v počiatočných fázach hry. Zistíte, že klúčové je vylepšiť si vozidlo tak, aby bolo odolnejšie voči zničeniu,





pričom naivne si začnete myslieť, že ste na koni. Potom si však uvedomíte, že ste akurát tak na veľkom omyle.

A tak sa dostávame k ďalšej neslobode pri hraní, pri ktorej bude vaša bezmocnosť narastať rýchlejšie ako plamene, ktoré reprezentujú pátranie. Povedzme, že vlastníte dve poriadne autá, ktoré ste si vyskladali podľa svojich predstáv a podľa toho, na aké preteky sú určené. Hra sa zrazu rozhodne, že vás odmení, no nie je to úžasné? V jednom z eventov vyhráte nové vozidlo. Pokračujete, no na jednom z nelegálnych pretekov vás hra odrazu „prinúti“ jazdiť s týmto čerstvým autom. Funguje to totiž tak, že preteky sú rozdelené na základe skupín vozidiel, čiže konkrétny event môžete absolvovať len s prislúchajúcim typom vozidla podľa jeho úrovne (Tier B, A, A+, S alebo S+), čo je výborná myšlienka. Hra vám teda automaticky prehodí používané auto a vy pretekáte ako o život.

Po úspešnom skončení pretekov zostáva už len to, aby ste sa zbavili policajtov prahnúcich po vašom zatknutí. Vo vrecku máte parádny balík 60-tisíc dolárov a nové vozidlo, ktoré zaparkujete v garáži na konci úspešného dňa. Vyzerá to ako idylka. Problém je však v tom, že na zraz ste prišli s iným vozidlom, ktoré dokonale poznáte, ktoré máte vylepšené a vďaka tomu je aj ako-tak odolné voči enormnému policajnému útlaku. No hra sa sama od seba rozhodne, že vám na policajnú naháňačku ponechá posledné vozidlo, s ktorým ste jazdili, a problém je na svete. Nebuďte teda priveľmi nahnevaní, keď sa vám (pokojne aj niekoľkokrát) stane, že šmahom ruky prídete o niekoľkohodinové úsilie a všetky peniaze, ktoré nemáte uložené v trezore. Úplne najviac ma však hnevalo, že naháňačky s

policajtni boli niekedy naozaj únavne dlhé a navyše sa opakovali. Keď sa mi konečne podarilo striasť policajných oponentov, jedinú, čo zostávalo, bolo pozorné sledovanie minimapy a vyhýbanie sa týmto nepriateľom, aby ma opäť neprenasledovali. Niekedy to nebolo vôbec jednoduché, čo by som nemal hre za zlé. Problém ale bol v tom, že sa mi pravidelne stávalo, že sa policajné auto doslova zjavilo predomnou a ja som už nemal šancu sa mu vyhnúť, čo znamenalo ďalších niekoľko (desiatok) minút naháňačiek. Keď sa vám niečo podobné stane viackrát za sebou a vy sa pritom potrebujete len v pokoji dostať do svojho úkrytu a uložiť si hru, je to naozaj o nervy.

Ber to s rezervou a život bude ľahší!

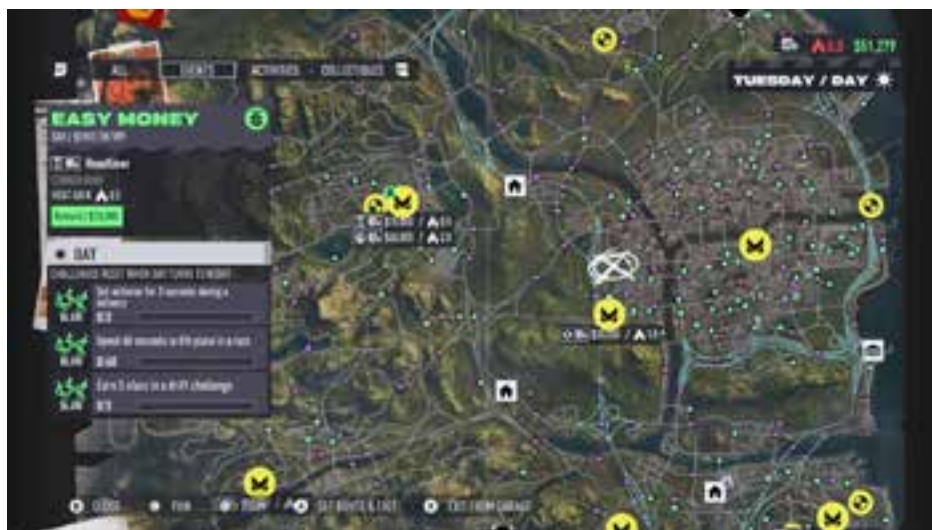
Keď už som sa vyplakal, pokračujme k pozitívnejším veciam. Mohlo by sa zdať, že hru z duše nenávidím, ale nie je to pravda. V skutočnosti som sa po akceptovaní vyššie zmienovaných skutočností aj celkom dobre

zabával. Ak beriete Need for Speed Unbound s rezervou a jednoducho sa poddáte jeho pravidlám, nech sú akokoľvek nedotiahnuté, môžete sa aj dobre zabaviť a užiť si ho.

Tvorba postavy je pre potreby pretekárskeho titulu dostatočne detailná a ponúka dosť variácií. Môžete si vybrať pohlavie, etnikum, farbu hlasu a farbu vlasov, pričom k dispozícii máte hneď niekoľko účesov. Vcelku rozmanitá je aj ponuka značkových outfitov a tenisiek, ktoré nasledujú dnešné trendy. Vaša postava tak môže byť poriadny „hypebeast“ a môžete na seba hodiť skutočný „outfit on fleek“. Čo, ako sa hovorí v dnešnom slangu, extrémne cením.

Rozmanitá je aj ponuka vozidiel, v ktorej nájdete od veteránov cez vozidlá typu SUV až po rýchle športiačky naozaj všetko. Vylepšiť vozidlo si môžete úplne sami podľa svojich predstáv, alebo si viete vybrať z custom upravených áut, ktoré sú síce o dosť drahšie, no zato unikátne. Pri výbere farebných variantov môžete zvoliť aj niečo od komunity, kde nájdete výtvary iných hráčov. Tuning je variabilný po všetkých stránkach, v tomto Unbound jednoznačne vyniká a nie je mu čo vytknúť.

Hratelnosť je taká, aká je – extrémne arkádová. A keď hovorím extrémne, tak nepreháňam. Autami budete po rozsiahlom Lakeshore City lietat neskutočnou rýchlosťou. Myslím to doslovné. Ak si zvyknete na čudernú fyziku a príliš sa nebudete pozastavovať nad chýbajúcim realizmom, tak sa budete dobre baviť. Kde-tu sa zasmejete alebo rozčúlite nad bugom, keď sa vaše auto zasekne a nekontrolovateľne odletí do vzdialenosti niekoľkých stoviek metrov. Jazdiť môžete cez sčasti



zničiteľné prostredie takmer všade a výnimkou nebudú ani lesné porasty.

V Unbound nájdete niekoľko typov pretekov, ktoré dobre poznáte z predchádzajúcich častí, pričom novinkou sú tzv. Takeover eventy. Ich hlavnou tvárou – tak ako aj tvárou hry samotnej – je známy americký reper A\$AP Rocky. Kombinujú v sebe driftovanie s triafaním a rozbíjaním farebných barelov a stĺpikov, za čo dostávajú body. Nie je to veľká zmena, ale sú pomerne zábavné a svižné a oproti klasickým driftom dostávajú drobnú pridanú hodnotu. Ak vás baví driftovanie, nebudete sa nudiť.

Keď som už spomenul driftovanie, v hre je kladený dôraz na to, aby ste mali správne auto na tento typ pretekov, čo musím oceniť. Pri všetkom tom nonsense, ktorý sa na vás valí zo všetkých strán, je to naozaj pekný detail. Každé vozidlo sa dá upraviť buď na šmyky, alebo naopak, keď bude na trati držať ako prikované, čo sa môže hodiť na iné typy pretekov.

Lakeshore City je dostupné v celej svojej kráse aj v multiplayeri, ktorý ponúka rovnaké možnosti ako hra pre jedného hráča. Tiež môžete na mape zbierať rôzne zberateľské predmety, plniť výzvy a zarábať peniaze. Robíte prakticky rovnaké činnosti ako v singleplayeri, akurát tentokrát vám dajú zabráť živí oponenti.

Prvotriedny vizuál je v kontraste s prvoplánovým príbehom

Grafika hry je vďaka Frostbite enginu naozaj nádherná, hlavne vtedy, ak si môžete dovoliť maximálne nastavenia s prvkami ray tracingu. Najmä pohľad na nočné Lakeshore City je skutočnou



pastvou pre oči. Unbound je aj dobre odladený, na mobilnej RTX 3060 bežal na FullHD rozlíšení na najvyšších detailoch v plynulých 60 FPS. Moja zostava si poradila aj so 4K rozlíšením, hoci už na menších detailoch, pričom snímkovanie sa usadilo stabilne na hodnote minimálne 30 FPS, čo bolo pre potreby hrania na TV dostačujúce.

Keď už spomínam TV, takmer celý čas som Unbound odohral takýmto spôsobom s pripojeným Dualsense ovládačom, pričom neboli potrebné žiadne ďalšie nastavenia, len pripojenie ovládača cez bluetooth. Jediná drobnosť, ktorú som zaregistroval, bola, že v hre bol ovládač signalizovaný ako Xbox gamepad.

Príbeh je taký, ako by ste čakali – plytký ako tanier. Celá zápleтка sa točí okolo zrady jedného člena vášho tímu, pre ktorého pridete na začiatku hry o všetko a začínate od nuly. Dobrému dojmu nepridávajú ani trápne dialógy a patetické výkony hercov, ktorí niekedy pôsobia, akoby len bez emócií čítali scenár z papiera, no inokedy sú zasa

až príliš premotivovaní. Možno sa iba chceli prispôsobiť kresleným tváram postavičiek, ktoré majú tiež veľmi obmedzenú škálu emócií, kvotie.

Prestrihových scén je minimum a väčšina diania sa odohráva cez telefonáty, vďaka čomu je hrateľnosť pomerne svižná – napokon, nič nehovoriaci príbeh môže byť pokojne vyrozprávaný aj takto na pozadí. Hranie vám bude spríjemňovať súčasná hudba z prostredia hiphopového subžánru Trap v sprievode elektronickej muziky, takže je subjektívne, či vám sadne, no ja som s ňou nemal žiadny problém.

Verdikt

Need for Speed Unbound pokračuje v trende série a nijako sa nevyvíja zo zaužívaných štandardov posledných rokov. Hra precízne rešpektuje svoju cieľovú skupinu a tvorcovia sú si zjavne vedomí toho, že značka je dostatočne silná na to, aby jej to jednoducho stačilo. Ak sa povzniesiete nad všadeprítomný nonsense a rozhodnete sa jednoducho zabávať, Need for Speed Unbound vám to dopraje. A ak ste fanúšikom série, tak si k hodnoteniu pokojne prirátajte ešte jednu hviezdu.

Martin Rácz



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Preteky	Criterion Games	EA

PLUSY A MÍNUSY:

+ v konečnom dôsledku je to zábava	- niektoré nedotiahnuté mechanizmy
+ grafika a animované efekty	- občasné bugy
+ výber licencovaných vozidiel a tuning	- plytká dejová línia

HODNOTENIE:

★★★★☆

High on Life

ALL-IN NA HUMOR



Viete, život recenzenta je niekedy naozaj ťažký. Veľa mojich známych mi často závidí, že môžem hrať hry zadarmo, ale musím vám povedať, že niekedy je táto daň priveľká. Hlavne ak sa stane, že vám prischne titul, ktorý je totálne nudný. Čo je, žiaľ, aj prípad High on Life.

K novinke od štúdia Squanch Games som sa dostal len jeden deň pred oficiálnym vydaním a keďže u nás na dedine nemáme optické pripojenie (vd'aka, pán starosta), vyskúšať som si ho mohol až na druhý deň po stiahnutí objemného balíka 50 GB.

Medzičasom už stihli vyjsť recenzie, ktoré väčšinou dávali pomerne vysoké známky, no niektoré, celkom rozporuplne, titul hodnotili oveľa prísnejšie.

Sám som teda bol zvedavý, čo ma vlastne čaká. O hre som toho príliš veľa dopredu nevedel. Robím to tak takmer vždy, ak to nie je vec, na ktorú mám vyslovene záľusť. Snažím sa tak

udržať objektivitu, aby ma prípadné vysoké očakávania nemohli ovplyvniť.

Od titulu som nič nečakal, no popravde, ani som nič výnimočné nedostal. High on Life svoju najvyššiu kartu stavia na spravidla veľmi oplzlý a vulgárny humor. Mám rád sprosté vtipy a nadávky mi tiež nie sú cudzie, predsa len som iba človek, rovnako mám rád aj všetok druh humoru. Nevieť si však pomôcť, ale to, čo predvádza High on Life, ma žiadnym spôsobom neoslovilo. Humor musí mať v prvom rade filip, nech už hrá na akúkoľvek nôtu, a to je možno to, čo mi tu často chýbalo. Skutočne zábavných momentov je len hŕstka. Ak si vás teda hra nezíska po tejto stránke, už vám nemá veľmi čo ponúknuť.

Ludia ako mimozemská droga

Gro hrateľnosti je postavené na kombinácii strielačky z prvej osoby a plošinovky, pričom asi najvýraznejším a najpútavejším prvkom sú práve

prestrelky. Tie prebiehajú za sprievodu uši režucej muziky až do momentu, kým neprestane hrať. Vtedy viete, že vlny nepriateľov už skončili a vy môžete pokračovať do ďalšej pasáže.

High on Life funguje na koridorovom princípe a k dispozícii máte vždy len jednu lokalitu, po ktorej sa môžete ľubovoľne pohybovať. Táto činnosť spočíva hlavne v hľadaní lootu, ktorý vám ponúkne hernú menu. Za tú si neskôr môžete kupovať rôzne vylepšenia.

Titul by som dokázal asi najviac prirovnať k hrateľnosti, ktorou sa prezentuje séria Borderlands. Resp. je to taký veľmi podvyživený a na kost' vychudnutý Borderlands. RPG prvky tu totiž budete hľadať márne. Počas postupu hrou vám budú robiť spoločnosť rozprávajúce zbrane, čo je okrem grafiky asi jediný aspekt, ktorý je tu naozaj výnimočný.

Na začiatku príbehu odchádzajú vaši rodičia na dovolenku a starostlivosť

o domácnosť zostáva na vás a vašej staršej sestre. Rodičia poriadne ani nestihli vytiahnuť päty z domu a už sa začína intergalaktické dobrodružstvo.

Mestečko, v ktorom žijete, totiž prepadne skupina mimozemšťanov a vy sa počas tohto útoku dostávate k prvej hovoriacej zbraňi s menom Kenny. Vystrielite prvú várku mimozemských návštevníkov a následne sa ocitnete na cudzej planéte, kam ste sa teleportovali aj s celým vaším domom.

Zápletku sa točí okolo drogového kartelu G3 Cartel. Mimozemšťania totiž prišli na to, že konzumovanie



ľudských tiel ako drog ich privádza do nirvány. Vašou úlohou bude tento kartel zlikvidovať tým, že postupne zabijete jeho hlavných členov a zachránite tak ľudskú rasu. Prestrielite sa rôznymi lokalitami, až kým sa dostanete k niektorému z bossov. Tieto úseky sú vzhľadom pomerne rôznorodé a pekne reprezentujú zaujímavý grafický štýl, ktorý nápadne pripomína známe animované filmy Monsters INC.

Nevýrazné mechanizmy a (ne)funkčný humor

Likvidujete však stále rovnaký typ nepriateľov a po chvíli sa tak dostaví nepríjemný stereotyp. Hra sa vás z neho bude snažiť vytrhnúť pribúdajúcimi zbraňami – po každom zabití niektorého z bossov spravidla dostanete novú a niekoľko vylepšení sa ujde aj vášmu špeciálnemu obleku. Postupne tak budete mať k dispozícii magnetické topánky, pomocou ktorých viete chodiť po príslušnom type povrchov, pričom vývojári nezabudli ani na grappling hook a jetpack. Tieto zlepšenia vám pomôžu dostať sa aj na miesta, ktoré

boli predtým neprístupné, vďaka čomu získate skryté poklady. Aj súboje s bossmi sa postupne stávajú o trochu zaujímavejšie. Pri každom z nich sa ocitnete v aréne, pričom priebeh týchto bojov mi najviac pripomínal tie zo série Crash Bandicoot.

Už som spomínal, že hra v sebe kombinuje prvky strielačky a plošinovky,

no z týchto dvoch žánrov sa dokáže presadiť len ako FPS. Pasáže, v ktorých budete skákať, sú nezaujímavé a žiadnu výzvu neprinesú ani zriedkavé hlavolamy.

Keď sa vám náhodou podarí spadnúť do všadeprítomných kyselinových potokov, tak sa premiestnite na posledný checkpoint, pričom pokusy máte nekonečno. Nízkej obtiažnosti týchto pasáží nepomáha ani to, že hra vám presne ukazuje, kam máte ísť. Je to teda len také nutné zlo.

Rovnaký prívlastok by som dal aj dialógom. Počas nich síce máte aj možnosti voľby, ale tie nemajú žiadny vplyv na to, akým smerom sa príbeh rozvinie. Uniká mi tak ich pointa a myslím, že rozhovory mohli byť pokojne neprerušované. Navyše, občas sú aj poriadne nezaujímavé.

Ako som už spomínal, tvorcovia všetko stavili na nevyberaný slovník. Nevie, možno si myslia, že keď sa v hre bude neustále nadávať, tak to akosi pomôže humoru, ale opak je pravdou. High on Life balansuje na hrane primitivity,





ktorá niekedy spadá na úroveň titulov zo série Postal a to je už čo povedať. Je pravda, že niekol'kokrát som sa naozaj dobre pobavil, ale takýchto momentov je tu ako šafranu.

K postupne sa rozrastajúcim herným mechanizmom pribudne aj detektívny režim, ale jeho zmysel som nepochopil. V skutočnosti totiž nič nevyšetrujete a je postavený len na tom, že sa rozprávate s určitými postavami, keď potrebujete informácie o činnosti kartelu a ďalších cieľoch. V každom z týchto dialógov sa musíte preklikať rôznymi možnosťami a drvivá väčšina informácií, ktoré vám jednotlivé postavy dajú, bude len nezábavná vata, pričom nezáleží ani na poradí, v akom sa pýtate. Rozhovor sa proste ani nedá akokoľvek ovplyvniť. Hra vás však aj napriek tomu núti prejsť všetky možnosti, kým vás pustí ďalej. Na konci vypočúvania dostanete aj akési hodnotenie, no to nie je založené absolútne na ničom a má to byť tiež asi len nejaký druh vtípu. Počas vašich

„detektívnych“ úsekov môžete tiež dostať za úlohu preskúmať niektoré územie, pričom ani tu sa nič prelomové nekoná. Žiadne hádanky, premýšľanie, bádanie. Iba nájdete príslušný predmet, oskenujete ho a opäť príde spíška nudných viet – a ak vám tie nepridajú vtípné, tak sú iba otravné.

High on Life sa prezentuje osobitým grafickým spracovaním, ktoré sa mi ako jedná z mála vecí naozaj páčilo. Dojem kazili len technické problémy a zlá optimalizácia. S grafickou kartou RTX 3060 som si nemohol dovoliť najvyššie nastavenia bez toho, aby som neriskoval rapídne prepady snímkovania. Vyniká aj kvalitný dabing a zaujímavo napísané charaktéry, z ktorých si najviac zapamätáte už spomenutú zbraň menom Kenny. Hlas mu prepožičal Justin Roiland, známy z animovaného seriálu Rick a Morty. Ten je zároveň spoluzakladateľom štúdia Squanch Games, ktoré má na svedomí aj niekol'ko ďalších titulov vrátane Trover Saves the Universe.

Žiaľ, High on Life sa podľa mňa nezaraďuje medzi Roilandove úspešné projekty. Titul je len nudnou strieľačkou z pohľadu prvej osoby, ktorá je plná stereotypu a nezaujímavých mechanizmov. Všetku svoju energiu investuje do pekného grafického stvárnenia a z priemeru sa snaží vymaniť humorom à la Rick a Morty, no to je veľmi málo na to, aby bola dostatočne presvedčivá.

Verdikt

Možno to už očakávate a viem, že mnohých z vás asi nelichotivým hodnotením nepoteším, ale High on Life ma po žiadnej stránke nepresvedčilo. Aj keby boli humor a dialógy, ktoré tvoria majoritnú časť hry, dostatočne pútavé a zábavné, tak High on Life zlyháva aj ako hra samotná. V dnešnej dobe očakávame od hrania aj akési zadost'učinenie, zábavu a aký-taký obsah, no v tomto vám novinka od Squanch Games nevyhoví. Ak vám budú stačiť pomerne zaujímavé postavy, pekný grafický kabát a neprekáža vám, že v jadre ide len o nezaujímavú a opakujúcu sa strieľačku, tak si krátku 10-hodinovú kampaň možno aj trochu užijete. Len nečakajte nič svetoborné.

Martin Rácz



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Sci-fi FPS	Squanch Games	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ krátka kampaň	- nuda
+ grafický štýl	- nezaujímavé a primitívne dialógy, nefunkčný humor
+ postavy a dabing	- rýchlo nastupujúci stereotyp
+ rozprávajúce zbrane	

HODNOTENIE:

★ ★ ☆ ☆ ☆

Pokémon Scarlet and Violet

NOVÁ GENERÁCIA SO STARÝMI PROBLÉMAMI



V novej Pokémon hre tvorcovia predstavili nový región, inšpirovaný Španielskom, priniesli množstvo nových pokémonov, spôsobili jednu PvP katastrofu a stále sa nerozhodli, ako by mali vyzerat' súčasné Pokémon hry.

Aj napriek tomu, že fenomén s názvom Pokémon je prítomný s nami už viac ako 25 rokov, na jeho relevancii to neuberá, ale práve naopak, čomu sa tešia hlavne tvorcovia z Game Freak. Aj v dnešnej dobe je okolo nových hier z tohto sveta množstvo rozruchu a sporov. Len si spomeňme na Pokémon Legends: Arceus – prvé screenshoty hry zaplavili internet a stala sa takmer okamžite najškaredšou súčasnosťou hry. Niektoré problematické záležitosti sa do jej vydania vyriešili, no podpriemerný vizuál zostal. Rovnakým tvrdením by som zhodnotil aj nový prírastok do sveta Pokémon, a to Pokémon Scarlet and Violet. Ale pekne postupne...

Každý, kto hral niekedy nejakú Pokémon hru, detailne pozná základnú formulu. Mladý hrdina buď žije vo svete pokémonov, alebo sa čerstvo prist'ahoval do mestečka, kde má svoje laboratórium profesor, ktorý zisťuje, čo sú pokémoni zač. Okolnosti zabezpečia, že sa hrdina dostane k jednému z troch začiatočných pokémonov, a príbeh o novom šampiónovi regiónu sa môže začať. Príbeh každej Pokémon hry je s menšími odchýlkami rovnaký. Cestujete po krajine, v ktorej sa nachádza osem bojových telocviční – gymov. Každému gymu šéfuje jeden líder, ktorého musíte poraziť a zároveň získať jeho odznak. Po porazení lídrov vás čaká záver, v ktorom sa stretneme s regionálnym šampiónom a elitnou štvorkou, ktorá je hierarchicky umiestnená nad lídrmi gymov. Pomedzi to všetko sa prepletá dejová línia, ktorá zvyčajne obsahuje zlomyseľný tím trénerov (asi každý si pamätá Raketový tím z prvých sérií Pokémon anime).

Ten sa snaží nejakým kreatívnym spôsobom uškodiť svetu pokémonov, no, našťastie, vždy ich včas zastavíte.

Táto formula pokračuje aj v najnovšej hre. Prist'ahovali ste sa do malého prímorského mestečka, kde máte nastúpiť na Akadémiu pokémonov, aby ste ich lepšie spoznali a stali sa tým najlepším trénerom. Na prvý pohľad vyzerá nový región Paldea naozaj úchvatne. Už počas promovania hry bolo prezentované, že nový región je inšpirovaný Španielskom, a keď si otvoríte reálnu mapu, nájdete tam viacero podobností. V hre sa môžete prejsť po krásnych plážach a architektúra miest pripomína Pyrenejský polostrov. Dokonca niektoré postavy vás pozdravia po španielsky.

Hneď na začiatku však prichádzajú prvé výčitky. Úvod do sveta, oboznámenie sa s ním a vlastne celkovo tutorial je prídlhý,



rozvláchny. Ak by to bola pre niekoho prvá Pokémon hra, určite by uvítal, keby ho na začiatku „chytli za ruku“ a vysvetlili, o čo v hre ide. No aj v tomto novom prírastok zlyháva, ako množstvo Pokémon hier pred ním, pretože nevysvetľuje sa viacero dôležitých vecí, ktoré potrebujete pre pochopenie cieľa hry, a musíte si ich potom dodatočne googliť. Ďalšia vec, ktorá vás hneď na začiatku zaraží, je vizuál. Aby som bol objektívny, nie je to až také zlé ako v Pokémon Legends: Arceus, ale stále je to hlboký podpriemer, aj čo sa týka možností Nintendo Switch. Počas hrania som sa často pýtal, prečo nezostali pri svojom pôvodnom zobrazení hier, keďže toto je evidentne nad ich sily.

Po úvodnom sklamaní ale nasleduje veľmi príjemný zážitok z toho, čo tvorcovia pred vydaním prezentovali ako prvé – open world dobrodružstvo vo svete Pokémon. Siahodlhý tutorial, ktorý som spomínal vyššie, končí tým, že si vás riaditeľ Akadémie nechá nastúpiť na školský dvor, aby vám oznámil, že vás všetkých posielajú do sveta, nájsť svoj osobný poklad. Na veľkej mape vyznačí dokopy 18 miest, ktoré sú dôležitými bodmi vášho dobrodružstva, a je len na vás, v akom poradí sa s nimi vyrovnáte. Týchto 18 bodov je rozdelených do troch dejových línií, ktorým sa budete venovať. Osem z nich sú tradičné gymy, ktoré hráči poznajú už z predchádzajúcich hier. Päť označuje titanov, ktorí sa zdržiavajú v okolí vzácných rastlín, spätých s tajomnými prísadami do sendvičov, a zvyšných päť označuje základne tímu Star, ktorý v príbehu predstavuje zápornú stránku.

Dejová línia, ktorá sa týka gymov, je asi to najviac klasické, čo Pokémon hra poskytuje, no aj tu prišli drobné zmeny. Gym už nie je len rad trénerov určitého

typu Pokémonov, ktorých musíte poraziť, aby ste sa dostali k lídrovi. V každej telocvični musíte najprv splniť úlohu Gym Trial, ktorá sa už nesústreďí iba na súboj. Úlohy sú síce rôznorodé, ale musím konštatovať, že si s ich vymýšľaním nedali tvorcovia príliš záležat' a pokojne mohli byť kreatívnejšie a v niektorých prípadoch aj náročnejšie, dlhšie trvajúce či komplexnejšie, no obťažnosť Pokémon hier je takisto jedným z problémov, ktorému Game Freak čelí dlhodobo.

Dve nové dejové línie sa točia okolo titánov a tímu Star. Zatiaľ čo titáni sú sériou bossfightov, na konci ktorých sa zmocníte jednej z mytických rastlín, najoriginálnejšou dejovou líniou (zatiaľ) je aj tak tá, ktorá sa venuje piatim základniam tímu Star. Prvý krok je dostať sa do základne a poraziť jej strážcu, potom prichádza tá najzaujímavejšia časť, a to útok na základňu. V praxi to vyzerá tak, že po nej pobehujete a ostatní členovia tímu Star na vás hľadžu svojich Pokémonov. Tých musíte poraziť novou mechanikou Let's go, ktorá hráčovi umožní poslať Pokémona, aby

sám bojoval či hľadal predmety. Počas desiatich minút ich musíte poraziť 30, čo inokedy mohlo spôsobiť problém, ale vďaka tejto novinke je to pomerne jednoduché. Po prekonaní tejto prekážky konečne vylákate vonku aj lídra základne. Každý z lídrov tímu Star má vedľa seba jedného vodcu z Pokémonov a celkovo ide o najnáročnejšie súboje v hre.

Takéto rozdelenie príbehu ale uberá jeden dôležitý aspekt, ktorý som mal na predošlých hrách veľmi rád, a to je, paradoxne, objavovanie sveta. Keď ste sa v starších hrách dostali do nového mesta, bolo vašou povinnosťou ho preskúmať, zistiť, čo sa v ňom deje, či vám v ďalšom postupe niečo prekáža, alebo potrebujete pokročiť v dejovej línii, alebo získať špeciálny útok, ktorým prekonáte prekážku.

Tu táto, pre mňa veľmi príjemná povinnosť, odpadá. Na mape máte vyznačené všetky dôležité body a nikoho nemusíte hľadať. Mesta sú plné obyvateľov, mnoho z nich je nositeľom svojho malého kúska príbehu, no vy okolo nich prefrčíte bez toho, aby ste boli nútení ich spoznať.

Vašou hlavnou aktivitou je chytenie a tréningovanie Pokémonov. Okrem stálic z predošlých generácií pribudlo množstvo nových prírastkov. Noví Pokémoni sú vždy vecou vkusu. Niektorí nedá dopustiť na staré generácie, iní ocenia, že tvorcov stále baví vymýšľať nových. Myslím, že nové tváre Pokémonov sa veľmi podarili a zapadajú do nového regiónu. Môj najobľúbenejší nový Pokémon je určite Gimmighoul – miniatúrny Pokémon, ktorý so sebou všade nosí mincu a v divočine ho môžete nájsť aj v podobe truhlice s mincami. Tento Pokémon bol inšpirovaný španielskym príbehom o Patufetovi, ten je podobný, v našom kontexte, napríklad



Jankovi Hraškovi, len s tým rozdielom, že keď Patufeta poslali rodičia do obchodu, tak ľudia videli len mincu, ako si vykračuje po ceste, keďže bol veľmi malý.

Novou hlavnou mechanikou je Terastallizing – v boji dočasne zmení typ pokémona a v ideálnom prípade aj zvýši poškodenie, ktoré pokémon spôsobí daným typom útoku. Pri zmene typu je potrebné myslieť aj na to, že si pokémon osvojí nové odolnosti a zraniteľnosti. Do klasického systému kameň-papier-nožnice, ktorý sa rokmi rozšíril o množstvo ďalších typov, tak prišla možnosť zmeniť typ pokémona priamo počas boja.

Aj keď vizuálne je táto mechanika veľmi pekná, musím skonštatovať, že v hre nebola využitá dostatočne kreatívne, no uvidíme, ako sa s ňou vyrovnajú hráči v online zápasoch. Keď už sme pri bojovej scéne, tvorcovia posunuli hranice toho, čo dokáže pokémon, tým, že do hry zaradili útok, ktorý dokáže oživiť pokémona, aj keď už nemá žiadne životy. Ako s týmto nástrojom naloží bojová scéna, si veľmi rád pozriem v nasledujúcich mesiacoch.

Ďalšou novinkou sú Tera Raidy, ktoré stavajú na tradícii raidov z predošlej generácie Sword and Shield. Tie boli vytvorené primárne ako online mód, v ktorom štyria tréneri bojujú proti posilnenému pokémonovi, a ak ho porazia, v závere majú možnosť chytiť ho. Ak náhodou nemáte pripojenie na internet, alebo sa vám nechce čakať, kým sa k vám niekto pripojí, hra k vám pridá troch botov, ktorí sa pokémona pokúsia poraziť s vami. To funguje pri slabších pokémonoch, no na tých silnejších budete potrebovať živých hráčov, pretože boty sú zámerne slabšie. Tvorcovia série sa neustále snažia o zaujímavý online zážitok a v novom prírastku



umožňujú objavovať svet vo štvorici. To je síce vizuálne zaujímavé a môžete s kamarátmi „blbnúť po mape“, no dejová línia je vymyslená len pre jedného hráča, tie najdôležitejšie momenty si musíte prejsť sami. Nintendo má síce už dlhšie problém s online módmi, no musím povedať, že online multiplayer fungoval v prvých dňoch omnoho lepšie než jeho predchodca Sword and Shield.

Čo by to bola zač Pokémon hra, keby nemala minihru s prípravou jedla? Tentokrát gastronomicky trochu odbočili do Francúzska a počas piknikov môžete pripravovať sendviče z bagiet. Tieto minihry s jedlom mi vždy prišli určené prevažne pre východný trh a málokedy som pri nich strávil viac času. Ukladanie surovín na pečivo nie je úplne môj preferovaný gameplay a bonusy, ktoré jedlo poskytuje, nie sú nevyhnutné na postup v hre.

Aby som to zhrnul, nová Pokémon hra má všetky problémy, ktoré túto sériu sprevádzajú. Od problémov s vizuálom, cez nízku obtiažnosť hry až po

nedostatok kreatívnych nápadov, ktoré sa od hier v dnešnej dobe očakávajú. Jediným svetlým bodom je otvorený svet, ktorý naozaj dáva možnosť zažiť príbeh Pokémon hry novým spôsobom, no uberá isté čaro, ktoré predošlé hry mali.

Napriek tomu, keď sa ma niekto opýtal, aký je nový Pokémon, odpovedal som, že je skvelý a že pri ňom trávim každú voľnú chvíľu. No keď som sa mal konečne rozpísať o tom, čo je na tejto hre také skvelé, uvedomil som si, že je to prevažne nostalgia. Keď z tejto hry vezmete všetku nostalgickú hodnotu, zostane vám podpriemerne vyzerajúce JRPG s priemerným gameplayom. Na Nintendo Switch si rozhodne môžete kúpiť množstvo lepšie vyzerajúcich a hlavne gameplayovo zaujímavejších hier z tohto žánru. Ale na tom fanúšikom pokémonov nezáleží, no nie?

Povinná jazda pre všetkých fanúšikov Pokémon hier. Podľa toho, ako veľmi zbožňujete pokémonov, si k hodnoteniu pridajte jednu alebo dve hviezdičky. Otvorený svet je naozaj veľký, na mape je množstvo zaujímavých miest, no chýbajú spôsoby, akými by sa mohli využiť. Ak nie ste fanúšik série, hra vás, pravdepodobne, nenadchne.

Martin Majdak



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Pokémon RPG	Výrobca: Game Freak	Zapožičal: Conquest
------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ pokémoni	- vizuálne peklo, nekvalitné textúry, glitch
+ prvé open world dobrodružstvo v sérii	- chýba iskra a vôľa inovovať zabehnuté postupy
+ na počudovanie fungujúce online módy	

HODNOTENIE:

★★★★☆

The Callisto Protocol

...AKÁKOL'VEK PODOBNOSŤ JE ČISTO NÁHODNÁ



Milujem horory a hry z tohto žánru. Niektorí to možno nechápu a nenávidia strach v akejkol'vek podobe, no ten tu vždy s nami bol a prekonávať ho sa považuje za zdravé, ba dokonca duševne obohacujúce. Preto som sa, samozrejme, na *The Callisto Protocol* veľmi tešil. Nielen preto, že režisér Glen Schofield má na starosti jeden z mojich najobľúbenejších hororových titulov *Dead Space*, ale aj ako fanúšik všeobecne. Stojí však za to čakať?

Na akciu nečakáte dlho. Žiadne extrémne dlhé príhovory či zasvätenie do univerza. Všetko sa dozvedáte prechádzaním hry. Zo začiatku, ako to u príbehových videohier býva, čakajte veľa cut-scén, ktoré vás aspoň trošku naladia a uvedú do deja. Známe tváre filmového, ale aj herného plátna

podávajú presvedčivé výkony, takže sa rýchlo ponoríte do akcie za jediným účelom – zistiť, čo sa to, dopekla, deje.

Mesiac Jupitera

Príbeh sa odohráva na orbite našej najväčšej planéty Slnecnej sústavy, konkrétne na jednej z jeho prirodzených družíc s názvom Callisto. Kto by to povedal, že? Vžijete sa do kože nič netušiaceho a nič zlého nekonajúceho Jacoba. Zhruba 300 rokov po nás Jacob s jeho part'ákom vezú náklad na spomínaný mesiac a celé to dopadne zle. Havarujú a jemu sa začína najdlhšia nočná mora v živote. Celé je to spracované výborne, nemám tomu čo vytknúť a najviac ma potešilo vidieť Sama Witwera, známeho ako motorkára Deacona St. Johna z *Days Gone*. Späť

k deju. Atmosféra by sa dala krájať a na vás čaká prechod tmavými kútmi stanice, v ktorej sa dejú nevysvetliteľné veci. Príšerami sa to tam hemží a nikto vlastne nevie, čo sa stalo. Vašou hlavnou úlohou však nebude zisťovať to, nie ste žiaden superhrdina, preto beriete nohy na plecia a snažíte sa z toho pekla vypadnúť. Stručné, jasné a logické. Ďakujem vývojárom, že som nemusel prevracať očami, ako jediný moralista v Slnecnej sústave náhodou havaruje na mieste, kde sa všetko zrútilo a nechystá sa zachraňovať vesmír.

Mŕtvy vesmír

Poznáte to, keď máte obľúbenú rockovú kapelu a počúvate ich albumy v priebehu rokov? Áno, ten znamenitý podpis nemožno prehliadnuť. Podobne



naspievané linky, gitarové rify v tých istých stupniciach. Niekedy načrú do neznáma, aby ich hejt fanúšikov vrátil tam, kde boli. Tak tu je to presne opačne. Režisérovo rukopis je jasne vidieť.

Nevybočuje zo zabehnutých štandardov, no povedal by som, že ani nepridáva nič nové. No a tu sa dostávame k najväčšiemu problému hry samotnej – nemá vlastnú identitu. Zo začiatku som prežíval euforické stavy a prvé dva dni hrania som sa nevedel odlepiť od televízora. To sa však začalo meniť po opadnutí toho nadšenia.

Budem stručný. Dead Space. Som veľký fanúšik a hru mám prejdenú odpredu dozadu (všetky tri časti). Na pokračovanie alebo reštart série čakám už roky. Po zverejnení informácií o novom projekte od Schofielda som sa nevedel dočkať. Vedel som, že to nebude pokračovanie a trochu som dúfal, že to bude aspoň niečo podobné, no nečakal som, že to v podstate bude „iný“ Dead Space. Ono v konečnom dôsledku to nie je vôbec zlé, len je to... t'ažko hľadáť to správne slovo... zvláštne?

Pohyby hlavného hrdinu, atmosféra, príšery, ktorým čelíte, mechanizmy. To všetko a ešte viac pôsobí, ako keby ste hrali tú istú hru, len v inom kabáte. Dlhú som rozmýšľal, čo si o tom myslieť. Titul ma baví, len stále mám pocit, že som ho už hral. Nemusel som ani raz rozmýšľať, všetko som vedel prejsť, nenašiel som takmer žiaden moment poriadneho prekvapenia. To je najväčšia škoda.

Trošku tesno

Druhým najväčším problémom boli neustále zúžené priestory. Prisahám, ak som päťtinu hry nestrávil prechádzaním veľmi úzkych priestorov, tak potom

ani percento. Na každom rohu som sa buď plazil, alebo prevliekal tesným priestorom. Vtedy nemôžete robiť nič, len držať páčku dopredu a čakať.

Navyše, keď z toho vyleziete, ovládanie sa nevráti okamžite, postava sa ešte akože „napraví“ a vy čakáte ďalšie 2-3 sekundy, kým sa jej znova zmocníte. Bože, prečo? Úplne to kazilo dynamiku hry.

Chápem, že ide o zničený objekt a ja mám ním prejsť. Uvedomujem si, že takých situácií by asi bolo naozaj dost, keby sa to naozaj stalo, no toto je videohra a tak otravný mechanizmus v takomto počte bol na trhanie si vlasov. A aj oheň akosi čudne horel, akoby bola celá hra 60fps, ale oheň len 15.

Kto chce dostať?

Musím však pochváliť súbojový systém, aj keď aj ten mal svoje muchy. No v súbojoch jeden na jedného alebo jeden proti dvom som sa neskutočne zabával. Nepriatel'ia boli ľahko čitateľní, takže som sa do toho dostal veľmi rýchlo. Udriet', uhnúť jeden, dvakrát, dať kombo, doraziť'. Prísť k nemu, nohou mu rozdupať telo a zobrať si loot (kde som to len videl?).

Darmo, Ghost of Tsushima zo mňa urobil majstra v boji na blízko a odvtedy si také hry naozaj užívam. Nájdeme tu rôzne variácie nepriatel'ov a každý má svoj štýl, svoj počet úderov a pokiaľ sa toto naučíte, hra nie je vôbec ťažká. Občas sú prípady, keď na vás ide viac kusov, vtedy musíte úplne zmeniť taktiku, lebo váš boj by bol kostrbatý a úprimne, krátky.

Elektrický pelendrek však, našťastie, nie je vašou jedinou zbraňou, život vám veľmi uľahčia zbrane na diaľku (je ich hneď niekoľko), gravitačná rukavica

aj prostredie samotné. Veľakrát som nepriatel'a prosto chytil a hodil z mapy, nech sa nezdržiavam. Prostredia s veľkým počtom nepriatel'ov majú miesta, kam ich môžete odhodnotením nabodnúť a ihneď zabiť. Boje boli skrátka zábava, tam nemám čo vytknúť.

Jedinou otravnou vecou bolo, keď som chcel kúsok ujsť, aby som prebil alebo sa uzdravil. Vtedy ma vždy, ale naozaj vždy trafili od chrbta. Je jedno, že boli otočení opačným smerom, zrazu sa vedeli inak nemotorné monštrá otočiť o 180 stupňov za dve nanosekundy, aby mi stihli dať úder. Najviac ma štvalo, že často to malo za následok moju smrť.

Mohlo to byť lepšie?

Ťažko povedať. Dobrá správa je, že som dostal presne to, čo som dlhé roky chcel. Zlá je, že to bolo v inom kabáte. Pozrite, chápem všetkých, čo na The Callisto Protocol nadávajú, aj ho milujú. Ja mám však ohodnotiť snahu vývojárov a nemôžem sa na to dívať len ako na ich titul. Tu je viac ako len režisér, celá hra je robená presne tak, akoby bola nezáväzným pokračovaním.

Ak by som nikdy nehral Dead Space, dostala by možno štyri z piatich, hviezdu by som ubral za to plazenie a preťahovanie sa úzkymi priestormi. No ak sa na to pozerám zo širšieho hľadiska, tak príšery sa mi viac páčili v DS, atmosféra tam bola viac klaustrofobická a uveriteľnejšia.

Verdikt

The Callisto Protocol je splneným snom fanúšikov Dead Space. Parádna hororová jazda, ktorá ale stráca identitu a zostáva tak trochu v tieni série, ktorej sa mohla radšej vyhnúť.

Keby som nehral spomínanú hru pred rokmi, bol by to oveľa väčší zážitok. Takto som mal pocit, že som to už niekedy hral.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Hororová akcia	Striking Distance St.	Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ Boje nablízko	- Dead Space v inom kabáte
+ Vizuál	- Neprimerane veľké úzkych priestorov
+ Zbrane	

HODNOTENIE:



New Tales from the Borderlands

POHODLNÝ NÁSTUPCA KLASIKY OD TELLTALE



Telltale Games, vývojárske štúdio, ktoré pomohlo definovať príbehové adventúry založené na výbere z niekoľkých rozhodnutí, pred štyrmi rokmi nečakane ukončilo svoju činnosť. Teraz sa začínajú objavovať pokračovania niektorých titulov, ktoré ho dostali na mapu herného sveta. Jedným z nich je *New Tales from the Borderlands*, spinoff akčného RPG *Borderlands*.

Hoci pôvodný *Tales from the Borderlands* nebol žiadny zázrak, vďaka vynikajúcemu komediálnemu scenáru a nezabudnuteľnému obsadeniu postáv patril k najlepším hrám od Telltale. Na tento úspech sa teraz snaží nadviazať Gearbox Montreal, ktorý aj za pomoci bývalých vývojárov z Telltale prináša dôstojného nástupcu. V hre prežijete príbeh troch nových postáv, ktorým

zdarne sekundujú aj známe postavy, ako je napríklad Rhys. Spoznáte Anu, vedkyňu z Atlasu, jej brata Octavia, ktorý sa usiluje rýchlo zbohatnúť na povrchu planéty Promethea, a Fran, majiteľa ku obchodu snažiacu sa prežiť a vyrovnat' so svojím hnevom. Ich nepredvídateľné osobnosti presne zapadajú do obsadenia hlavných *Borderlands* postáv a musím povedať, že všetci ich dabingoví herci odvedli fantastickú prácu.

Príbeh, ktorý zaujme

Príbeh sa točí okolo už spomínanej trojice. Týmto trom sympatickým smoliarom pomôžete v snahe zmeniť svet a možno ho aj zachrániť, keďže Anu po tom, čo uteká z korporácie, kde pracovala, narazí na záhadný kryštál s liečivými vlastnosťami.

Je to solídny príbeh, ktorý sa zaoberá súrodeneckými vzťahmi, tým, že korporácie majú tendenciu viac ničiť ako vytvárať, a tým, prečo sa ľudia



rozhodnú robiť správne veci. V typickom Telltale štýle sa stred príbehu vlečie, keďže postavy a dej sa v tretej z piatich kapitol točia na jednom mieste. Napriek tomu sa v posledných kapitolách nachádza kopa skvelých charakterových a príbehových zvrátov, ktoré to viac než vynahradia – a tentoraz dostaneme celú hru naraz, nie epizodicky. Anu, Octavio a Fran sú jednoducho svojím spôsobom príťažliví, čo vás udrží v napätí.

Hra v štýle Borderlands

Stále je to však Borderlands hra, ktorá strieľanie vymenila za príbehové rozhodovanie, takže na ceste za úspechom sa objaví veľa násilných a drsných gagov. Nie všetky vtipy vám zrejme sadnú, ale od hrania vás neodradia. Ak vyslovene neznášate humor tejto série, v New Tales from the Borderlands si určite nájdete niečo vtipné, čomu sa zasmejete.

Vývojári zrejme dost' riskovali tým, že sa zamerali na úplne iné postavy a vôbec nenadväzovali na svojho predchodcu. Našťastie, štúdio Gearbox Montreal dokazuje, že univerzum Borderlands je stále plné jedinečných a zaujímavých príbehov, ktoré sa dajú rozprávať, či už vo formáte akcie z pohľadu prvej osoby, alebo príbehovej adventúry.

Funkčný vzorec

Ostáva tu však zaužívaný funkčný vzorec, ktorý štúdio Telltale definovalo a New Tales from the Borderlands sa od neho príliš neodchýl'uje. V skutočnosti väčšinu herných prvkov len maskuje. Segmenty, v ktorých sa hráči prechádzajú, sa často obmedzujú na niekoľko interakcií s predmetmi a stláčanie tlačidiel, ktoré sú ešte jednoduchšie ako v starších tituloch od Telltale.



Hacking a minihry so zbraňami môžete dokonca úplne vynechať. Minihra s názvom Vaultlanders sa snaží pridať do hrateľnosti trochu hĺbky prostredníctvom súbojov figúrok, ale spočíva len v stláčaní tlačidla a uhýbaní, keď sa objaví quick-time event. New Tales from the Borderlands má jednoducho v úmysle vytážiť čo najviac z „rozprávacej“ časti a pri hrateľnosti vlastne nijako neriskovať. Ak ste už hrali niekoľko podobných titulov, je to trochu sklamanie, pretože tento sa nesnaží nejakým zaujímavým spôsobom rozvíjať alebo redefinovať žáner. To je jedna z oblastí, v ktorej sa budú musieť nástupcovia Telltale zlepšiť, ak si chcú udržať relevantnosť a prilákať nových hráčov.

Výmena technológie

Našťastie sú však dobrí v tom, čo robia. New Tales from the Borderlands prináša to, čo by človek očakával od dobrého televízneho seriálu alebo filmu. Všetko je doplnené kreatívnymi výbermi záberov, ktoré zdôrazňujú charakter postáv a akčné momenty. Vďaka prechodu na Unreal Engine 4 sa nemusíte obávať, že by

vám prekážali niektoré technické problémy, ktoré boli v minulosti pre tieto kúsky charakteristické. Zatiaľ čo spoločnosť Telltale Games rozprávala fantastické príbehy, jej proprietárny herný engine Telltale Tool spôsoboval rôzne problémy. Jej hry vždy pôsobili trochu neohrabaným dojmom, s hrubými animáciami a sekaním pri prechode zo záberu do záberu. To všetko je tu vylepšené, pretože Gearbox Montreal používa engine, ktorý používajú aj filmoví tvorcovia.

New Tales from the Borderlands jednoducho vyzerá rovnako ako Borderlands 3, len spôsob interakcie hráčov s hrou a svetom je tu odlišný. A to je len dobre, pretože technické problémy sú jednou zo súčasť dedičstva Telltale, ktoré iste radi ponecháte minulosti.

Verdikt

Hra síce žáner neposúva vpred a väčšina hrateľnosti mimo quick-time eventov je pomerne zanedbateľná, aj napriek tomu by som ju odporučil nielen fanúšikom série Borderlands. Vďaka zábavnému príbehu, silným postavám, hereckým výkonom a odlišnému enginu zaujme určite aj ostatných hráčov, ktorí nemusia bažiť iba po Telltale hrách.

Ján Schneider



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Príbehová adv.	Gearbox Software	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ Skvelý a chytľavý príbeh	- Prakticky nulová hrateľnosť
+ Perfektné zvládnutá kamera	- Žiadna snaha o inováciu
+ Výborný dabing	

HODNOTENIE:



PGA Tour 2K23

VIRTUÁLNY GOLF, KTORÝ VÁS ZABAVÍ



Séria PGA Tour 2K má za sebou svoje vzostupy aj pády. Po tom, čo 2K vynechalo minulý ročník, pretože sa pripravovalo na akvizíciu tvorcov z HB Studios, ktorí stoja za vývojom ako tejto série, tak aj jej predchodcu The Golf Club, tu máme PGA Tour 2K23 – a to vo svojej najlepšej novej podobe. Podme však pekne poporiadku.

Nebudeme si klamať. Asi najväčším ťahákom je legendárny Tiger Woods, ktorý prepožičal svoju podobizeň obalu hry.

Tým automaticky pritiahol zrak všetkých fanúšikov golfov na tohtoročný virtuálny golf z dielne už spomínaných HB Studios.

Hodnotiť podobné tituly nie je žiadna sláva. V zásade máte jasné pravidla a vlastne aj zjavnú predstavu, čo od športovej hry asi čakáte. Chcete golf, kúpte si golf. Ak k tomu prirátate prakticky nulovú konkurenciu, tak máte asi jasno.

Prístupnejšie menu

PGA Tour 2K23 v podstate vylepšuje mnohé funkcie predchádzajúceho ročníka 2K21. Vďaka novému používateľskému rozhraniu je všetko prístupnejšie, čo poskytuje oveľa plynulejší golfový zážitok. Nečakajte však žiadnu revolúciu. Inovácia v podobe kampane je proste pasé. Ako v predchádzajúcom ročníku, aj tu zistíte, že hoci spočiatku budete míňať

vaše virtuálne peniaze za oblečenie alebo doplnky, už po pár turnajoch nebudete mať za čo utrácať. Zásadné novinky v tomto smere nečakajte.

Neprekvapia vás ani mierne zmeny v MyCareer. Oproti minulému ročníku sa nič zásadné nemení. Ani teraz vám oblečenie nijak neovplyvňuje štatistiky a rovnaké je to aj v prípade vašej golfovej palice. Štatistiky



tentokrát vylepšíte odomkňaním kovania, ktoré je pripevnené k palici.

Keď sa už pustíte do hry, zistíte, že neexistuje žiaden iný titul, ktorý by sa priblížil verzii golfovej simulácie PGA Tour 2K23. Mechanika golfového švihy sa zdá byť stále najvernejšia. Tým chceme vlastne povedať, že odpáliť loptičku úplne podľa vašich predstáv je občas skutočne zložité.

Hra na istotu

Systém odpalu, v ktorom si dokonale načasujete backswing a downswing, sa stále zdá byť správny. Je tu už desať ročia, takže v tomto smere asi nie je



potrebné nič meniť. Svoje údery môžete meniť mnohými spôsobmi, napríklad tým, že loptičke pridáte rotáciu. Asi nemusím pripomínať, že predviest' kvalitný odpal je alfou a omegou ako športu, tak aj hry. Vydarený pat alebo dlhý drive vás celkom určite zahrejú pri srdci.

Okrem odpalov sú, samozrejme, dôležité aj golfové ihriská. V aktuálnom ročníku nájdete okrem tých obvyklých aj tri úplne nové. Tešiť sa môžete, že navštívite St. George's Golf and Country Club, South Course of Wilmington Country Club a The Renaissance Club. Veľkou škodou je však nemožnosť meniť dennú

dobu, ktorá by určite ovplyvňovala podmienky na ihrisku. To je jedna z mála vecí, ktorá si možno zaslúži zapracovanie do budúcich ročníkov.

Vizuál vás teda nenadchne

Odpalovanie a ihriská by sme mali. Ako sú na tom samotní hráči? Zatiaľ čo profesionálni golfisti sú vymodelovaní perfektne, tak hráči, ktorí vystúpia z „Create a Golfer“, sú na tom o poznanie horšie.

Lepšie veru nevyzerajú ani fanúšikovia okolo ihriska, ktorí si pokojne nechajú

hlavu prevrátať golfovou loptičkou. No a v predchádzajúcom ročníku boli tŕňom v oku opakované zábery, ktoré sa sústredili len na hráča, pričom v podstate je to tak aj teraz. Asi je dôležitejšia hráčova reakcia ako trajektória odpalu.

Positívna však určite je hardvérová náročnosť. Od golfového titulu to asi aj tak čakáme, ale za zmienku to rozhodne stojí. Zostava s procesorom Intel Core i5-11400F, 16GB DDR4 RAM a grafickou kartou GTX-1650 4GB si s hrou rozumela veľmi dobre prakticky na najvyšších detailoch pri rozlíšení 1080p. Na tejto zostave dosiahnete zhruba 50 až 60 FPS a ste v pokoji.

Revolúciou neprešli ani samotné zvuky. Niet však nad dokonalý odpal a jeho sprievodný zvuk, ktorý doplní radosť fanúšikov. V tomto smere budete spokojní.

Verdikt

PGA Tour 2K23 vás zrejme nesklame. Ak si chcete užiť golf, ktorý nezáží nič z predchádzajúcich ročníkov, tak nie je o čom. Po zhruba piatich hodinách hrania som si tento titul rozhodne užíval. Nečakajte však žiadne záranky.

Ján Schneider



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Virtuálny golf	HB Studios	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ Nové ihriská	- Prakticky nulové zmeny oproti minulému ročníku
+ Skvelá hrateľnosť	- Samotný vizuál dieru do sveta neurobí
+ Tiger Woods	

HODNOTENIE:



Football Manager 2023

VELKÝ KROK DOPREDU? KDEŽE, IBA TAKÝ MALIČKÝ KRÔČIK



A je to tu znova. Futbalová sezóna je v plnom prúde a k nám sa okrem série FIFA dostáva aj nový ročník trénerského simulátora v podobe Football Manager 2023. Ten je tu s nami už takmer dvadsať rokov a za tú dobu sme sa dočkali množstva zmien a vylepšení, hoci je pravda, že séria sa akoby prispôsobila ďalším športovým titulom a noviniek je v poslednom čase ako šafranu. Samozrejme, rozumiem, že nie je jednoduché vylepšovať niečo takto kvalitné a v mnohých ohľadoch vyšperkované takmer do dokonalosti, ale... reku, keď už sa uchádzate o peniaze hráčov (a 60 eur nie je malá suma), tak by som poprosil asi trochu viac. Ale to už predbieham.

Podme pekne po poriadku. Ak ste so sériou ešte nemali skúsenosti, vedzte, že ako už napovedá názov, vžijete sa do úlohy manažéra futbalového tímu a budete sa starať o jeho chod. Nie je to nič jednoduché – okrem základov, ako sú vyberanie hráčov do zostavy a určovanie

taktiky, tu máte obrovské množstvo ďalších vecí. Hľadanie možných posíl, najímanie členov realizačného tímu, starostlivosť o juniorský tím, nastavovanie tréningov, pozorovanie vývoja jednotlivých hráčov, sledovanie konkurencie, rozhovory s médiami...

A v konečnom dôsledku sú tu potom aj zápasy, kde sledujete vašich zverencov a reagujete na aktuálne dianie. Je toho dosť a hoci niektoré veci viete delegovať na umelú inteligenciu, ak ste nováčikom, obrňte sa poriadnou trpezlivosťou a možno odporúčam aj



nejaké tie tutoriály na YouTube. Češtinu, žiaľ, opäť nečakajte, hoci tá by sa tu naozaj hodila, keďže väčšinu času sa tu budete brodiť tonami textov.

Ešte jeden zápas a pod' me spať

Ale keď sa cez vyššie spomínané prekážky úspešne prehryziete, hra vás odmení úžasným zážitkom. Na výber máte obrovské množstvo klubov, za ktoré to môžete skúsiť, čo ponúka veľa možných smerov, ktorými sa váš zážitok bude uberať. Ak chcete, viete si splniť detský sen, zahrať sa na Josého Mourinha/Pepa Guardiolu a ujať sa kontroly jedného z veľkoklubov, do ktorého následne privediete nejakú tú ďalšiu hviezdu, zbavíte sa nepotrebných hráčov a pokúsite sa vyhrať všetko, čo sa dá. Alebo by ste radšej predali starých futbalistov, našli mladé talenty a chceli o pár rokov vybudovať dynastiu? Aj to sa dá. A možno vaše srdce piští po trénovaní klubu z mesta, kde ste sa narodili, a po tom, aby ste ho privedli až do slávnej Ligy majstrov. Možností je fakt neúrekom a ak viete, čo robíte, čaká na vás úspech a neskutočné historiky. Niet nad to, keď váš stopér dvomi hlavičkami v nadstavenom čase rozhodne o triumfe v Lige majstrov. True story.

Toto všetko platí aj pre najnovší titul v sérii. Opäť tu máme zážitok v štýle Civilization, akurát v tomto prípade je platí „ešte jeden zápas a idem spať“. Potom sú dve hodiny ráno a vy si poviete, že by ste naozaj mali ísť do postele, pretože vstávate o siedmej. No a ako tridsiatnik už viete, že necelých päť hodín spánku znamená veľmi ťažké ranné sústredenie. Presne tak, je to stále ten návykový titul, od ktorého je náročné odtrhnúť sa. Football Manager 2023 pokračuje v šľapajach svojich



predchodcov a dovoľím si ho opatrne vyhlásiť za najlepší diel v sérii, hoci ako som už spomínal, veľa novíniek neprinesol a vytrvalo čakám, kedy sa dočkám revolúcie, nie iba malej evolúcie.

Čo je teda nové? Maličkosti. Okrem licencií na Ligu majstrov, Európsku ligu a Konferenčnú ligu (hip hip hurá) vám do oka určite padne tzv. „Squad planner“, kde si môžete – prekvapenie – dopredu navrhnúť zostavu na ďalšie dve sezóny. Ide o vašu súkromnú pomôcku, čo znamená, že keď s nejakým hráčom nepočítate a v plánovanej zostave na ďalší rok nefiguruje, on sa to v reálnom svete dozvie až vtedy, keď mu to oznámite vy. Plánovač zostavy obsahuje aj tzv. „Experience matrix“, kde vám hra zrozumiteľne ukáže, aký máte podiel skúsených a neskúsených hráčov. Je to užitočná pomôcka, vďaka ktorej sa viete rozhodnúť, či potrebujete nejakého mladíka, ktorý by rozšíril rady vašich veteránov a priniesol trochu energie, alebo by to chcelo skúsenú krv na krotenie nevybúrených mladých futbalistov. Priznám sa však, že po

pár zápasoch som na túto novinku aj zabudol a považujem ju za niečo, do čoho sa pozriete jeden-dvokrát za sezónu. Pomôcť s plánovaním budúcnosti a manažovaním súčasnosti vášho klubu majú aj ďalšie maličkosti, ako sú vylepšený skauting a rozšírené jednania s hráčmi, resp. ich agentmi. A ako bonus tu máme aj bohatšie štatistiky, čo poteší každého fanúšika hrabania sa v Exceli (mrk, mrk, Richard).

Občas inteligentní, občas neinteligentní

Asi najviac by som vyzdvihol vylepšené animácie a umelú inteligenciu v zápasoch. Samozrejme, nie je to revolúcia, stále tam nájdeme rezervy a zápasový engine už roky kričí po absolútnom prekopení (aj by som povedal, že vlastne vrieska, ale nechcem byť dramatický), ale to, čo vidíme v 23-ke, môžeme považovať za veľmi slušnú simuláciu naháňania sa za guľatým nezmyslom na zelenej trávě. Animácie sú prirodzenejšie a aj pohyb lopty je uveriteľnejší. Oproti minulým ročníkom sa mi už navyše nestávalo tak často, že som pri začiatku akcie vedel, ako približne dopadne. Okrem toho, že je to tak napínavejšie, je to vlastne aj realistickejšie, aj keď nejaké tie chybičky by sa tam našli. Do budúcnosti by som najmä obrancov poprosil, aby si dávali pozor na tie vysoké lopty, pretože tu na často reagujú ako slimáci.

Čo by to bol za futbal bez fanúšikov? Nuž, niekedy by šlo o pokojnejší zážitok bez zranení nevinných ľudí, že. Ale vo väčšine prípadov, ako nám vlastne ukázali aj prvé mesiace pandémie, keď sa hralo pred prázdnyimi tribúnami, by to bolo celkom neprirozené divadlo. Vo Football Manager 2023 hrajú priaznivci aj tak trochu inú úlohu, ktorou je fušovanie do vášho remesla. Veru tak, v





záložke klubová vízia máte súhrn vašich fanúšikov, ich reakcie na to, čo sa v klube v poslednej dobe deje, a zároveň aj ich požiadavky, čo chcú, aby sa v klube dialo. Môžu si napríklad priať, aby ste hrali útočnejší futbal, privedli nejakú novú posilu, alebo porazili úhlavného rivala.

A čím sú spokojnejší, tým väčší efekt to má aj na morálku vašich hráčov. Opäť, nejde o nič veľmi dôležité, len o novú vrstvu v hrateľnosti, ktorá nemá veľký dosah na celkové dianie a na ktorú si často ani nespomeniete. Teda, spomeniete, pretože hra vás na žiadosti fanúšikov vytrvalo a otravne upozorňuje.

Po technickej stránke je to rovnaké ako minulé roky. Je potrebné disponovať

aspoň trochu slušnou mašinou, aby ste nenačítavali databázu pol dňa, inak sa nič extra nemení. No a čo sa týka grafiky, tam je to stále smutné. Viem, že to nie je prioritou, ani ja FM nehrám s cieľom zažiť vizuálne orgie, ale zápasový engine nevyzerá pekne a už by si zaslúžil posun vpred. A to hovorím roky-rokúce.

Summa summarum, máme za sebou ďalší kvalitný ročník s pár malými zmenami. Áno, samotné zápasy sú o čosi uveriteľnejšie, potešili aj nové licencie a ďalšie drobné úpravy, za 60 eur je to však... málo.

Nechápte ma zle, ak si hru kúpite, neol'utujete, pretože tu nájdete tie ingrediencie, ktoré ju robia rovnako

návykovou ako predchádzajúce časti a neprekonateľnou v žánri simulátorov akéhokol'vek športu.

Len mám pocit, že už by to po tých rokoch naozaj chcelo čosi viac, nie iba maličké krôčiky dopredu. Ak ste však v sérii nováčikom, dajte jej šancu – FM 23 sa totiž nachádza v Game Passe spoločne s troškou zjednodušenou konzolovou verziou. Kto vie, možno vás pohltí tak ako milióny ďalších.

Záver

Football Manager 2023 je vynikajúci titul a ak ste futbalovým fanatikom, ktorý túži po hlbšom zážitku, aký ponúka FIFA, budete sa nesmierne baviť. Problémom je, že ak FM hráte každý rok, okrem kozmetických zmien veľký rozdiel nevidíte. A to sa nedá odpúšťať donekonečna.

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Športový sim. Výrobca: Sports Interactive Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

- + Stále skvelá a návyková hrateľnosť
- + Množstvo možností
- + Licencie na Európsku ligu a Ligu majstrov
- Zastaralý zápasový engine
- Už roky je to v podstate to isté
- Chýbajúca čeština

HODNOTENIE:



chceme tvoje staré hry

PS4

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH



HUAWEI WATCH GT 3 SE

Či už ste aktívny športovec, outdoorový nadšenec alebo jednoducho "len" chcete mať svoj zdravotný stav pod kontrolou, iste sa vám už stalo, že vaše smart hodinky jednoducho nevydržali fungovať viac ako deň, dva, nanajvýš tri. Presný opak však platí pre novinku od Huawei.

Pokiaľ ide o výdrž batérie v zariadení, jednoznačnou špičkou sú práve výrobky od Huawei. Výnimkou nie je ani najnovší prírastok do rodiny GT, model Huawei Watch GT 3 SE, ktorý pokračuje v odkaze predchádzajúcich generácií, a ponúkajú pozoruhodnú dvojtýždňovú výdrž batérie s bezdrôtovým nabíjaním.

Zariadenia radu Huawei Watch GT využívajú veľkokapacitné batérie a inteligentné algoritmy na úsporu energie, aby medzi jednotlivými nabíjacími cyklami vydržali dlhšie. To im však rozhodne neuberá na výkone. Práve naopak, hodinky ponúkajú spolaživé sledovanie zdravia na vysokej úrovni, prehrávanie hudby, či vylepšené interakcie s aplikáciami. Prvé hodinky zo série GT, ktoré boli predstavené v roku

2018, sa stali okamžitým trhákom práve vďaka tejto ich vlastnosti. Hodinky Huawei Watch GT 3 SE sú výnimočné aj vďaka svojej 451 mAh veľkokapacitnej batérii s integrovaným inteligentným algoritmom na úsporu energie, ktorý sa stará až o dva týždne nepretržitého nosenia. Hodinky prinášajú aj sledovanie zdravotného stavu v reálnom čase, monitoring spánku, rôzne športové režimy a celý rad ďalších inteligentných funkcií. To všetko bez toho, aby ste museli "vydolať" nabíjačku viac ako dvakrát za mesiac.

Tieto ultra-ľahké inteligentné hodinky sú navyše vybavené inteligentným algoritmom úspory energie, ktorý je schopný identifikovať návyky užívateľa a prideliť tak optimálne množstvo energie. Na základe aktivity tak dynamicky dokáže prepínať režim úspory, aby sa zabezpečilo, že výkon a spotreba energie budú vždy v rovnováhe.

Hodinky prichádzajú s bezdrôtovou nabíjacou kolískou bez kovových

kontaktov, čím sa eliminuje akékoľvek riziko nepohodlia alebo nebezpečenstva. Smart hodinky Watch GT 3 SE možno dokonca spätne nabíjať Huawei telefónom, kedykoľvek to bude potrebné, vďaka čomu vám na nabíjanie oboch zariadení postačí len jedna nabíjačka.

Čo sa týka dizajnu, hodinky sú dostupné v dvoch významných farbách: Graphite Black a Wilderness Green. 1,43-palcový AMOLED displej Corning Gorilla Glass sedí na vrchu dutého tela s hmotnosťou 35,6 g. Puzdro je vyrobené z odolného vystuženého polyméru, aby sa hodinky na zápästí pohodlne nosili. Vďaka svojmu úžasnemu vzhľadu a extrémne nízkej hmotnosti sú smart hodinky Huawei Watch GT 3 SE ideálne na nosenie počas každodenného cvičenia, špeciálnej príležitosti, na výletoch, či kamkoľvek sa vyberiete.

Ďalšou výhodou hodínok Huawei Watch GT 3 SE je to, že sú kompatibilné aj so smartfónmi iných značiek so systémami Android a iOS.



DeepCool QUADSTELLAR INFINITY



Rozdelený dizajn Quadstellar Infinity slúži na dva hlavné účely. Jeden je estetický a druhým, je funkčné chladenie.

Obsahuje šesť panelov z tvrdeného skla v celom šasi, ktoré ponúkajú jedinečnú perspektívu a predstavujú jednotlivé

komponenty. Predné panely každej kapsuly je možné jednotlivo manuálne otvoriť pre dodatočné prúdenie vzduchu bez potreby ďalšieho softvéru.

Na prednom paneli sú integrované štyri RGB LED svetelné pásy, ktoré

vedú k stredovému vypínaciu tlačidlu pre jedinečný spôsob zapínania hernej stanice.

Quadstellar Infinity ponúka rozsiahlu podporu pre kvapalinové chladenie s podporou až 360 mm radiátorov a až 9 x 120 mm a 2 x 80 mm ventilátorov pre rozsiahle prúdenie vzduchu.

Úložné jednotky (3x 3,5" alebo 3x 2,5") jednoducho nainštalujete vo vlastnom priestore za priehradkou základnej dosky. Skrinka podporuje veľké grafické karty s dĺžkou až 360 mm. I/O predný panel Quadstellar Infinity obsahuje port USB 3.2 Type-C na jednoduché pripojenie najnovších zariadení a jeden kombinovaný audio konektor.

Cena, dostupnosť a záruka: Quadstellar Infinity bude k dispozícii v januári 2022 s dvojročnou zárukou za 359,99 € – 369,99 €.

QNAP 2,5GbE multimediálny rad NAS TS-x62



QNAP predstavil rad TS-x62 zariadení NAS. Rad disponuje dvojjadrovými procesormi Intel Celeron a zahŕňa dvojpozíciový model TS-262 a štvorpozíciový model TS-462.

Obidva modely sú vybavené portom 2,5 GbE a dvomi slotmi M.2 PCIe pre SSD cache, ktoré umožňujú vyššie prenosové rýchlosti a rýchlejší prístup k dátam. K dispozícii je tiež slot PCIe Gen 3, ktorý užívateľom umožňuje

rozšíriť funkcie NAS pomocou radu kariet QNAP PCIe. Multimédiá uložené na TS-x62 je možné streamovať po celej domácnosti a pomocou výstupu HDMI 2.1 si ich vychutnať priamo na televízii alebo na monitore.

Rad TS-x62 je štandardne dodávaný s najnovšou verziou operačného systému QTS spoločnosti QNAP – QTS 5.0.1 – čo užívateľom umožňuje rýchlejšie, plynulejšie a jednoduchšie užívateľské

prostredie. QuMagie, inteligentná aplikácia na správu fotografií s umelou inteligenciou, môže byť teraz vylepšená inštaláciou Edge TPU (voliteľný nákup). QTS 5.0 tiež podporuje TLS 1.3 na zvýšenie bezpečnosti a výkonu, s automatickou aktualizáciou QTS a aplikáciou na zaistenie optimálnych podmienok pre prevádzku NAS.

Vďaka podpore Plex môžu užívatelia radu TS-x62 streamovať mediálne súbory do mobilných zariadení, zariadení DLNA a televízorov pomocou bežných zariadení na streamovanie médií vrátane Roku, Apple TV (cez Qmedia), Google Chromecast a Amazon Fire TV. Hybrid Backup Sync (HBS 3) poskytuje rôzne možnosti zálohovania, napríklad sekundárne zálohovanie do cloudu, na lokálne externé disky a vzdialené zariadenia NAS. Kapacitu TS-x62 je možné rozšíriť pripojením rozširujúcich jednotiek alebo pomocou HybridMount na pripojenie cloudových služieb, ako sú Dropbox, Google Drive, OneDrive a ďalšie významné cloudové služby. NAS App Center ponúka tiež širokú škálu aplikácií pre správu súborov, produktivitu a mnoho ďalšieho.

SONY X95K

KROK DO SVETA MINI LED



Pred nejakou dobou som dostal otázku v zmysle, prečo vlastne recenzujem akékoľvek televízory, ak si nedám tú prácu a nepripravím komplexné zhrnutie, kde sa pomocou sofistikovaných metód hodnotí každý jeden aspekt daného zariadenia separátne a kde padajú cifry z jednej neznámej. Pochopiteľne, plne rozumiem tomu, prečo niekoho moje texty okolo televíznych prijímačov nijako nenadchnú, avšak treba si v tomto prípade uvedomiť jeden zásadný fakt. Naša redakcia a ani ja ako, často externý technologický redaktor pracujúci pre rôzne médiá, nemám dostatočné vybavenie na to, aby som do článku opisujúceho takto sofistikovanú elektroniku vedel zaniest' metodiky, na aké je čitateľ zvyknutý z iných vyložene zahraničných, na danú tému zameraných, médií. A je preto úplne v poriadku, že je mojím cieľom hodnotenie TV pojať takzvane z opačnej strany a viac sa pri opise kvalít toho či onoho hardvéru sústrediť na akýsi konzumný aspekt, respektíve to celé viac popísať z pozície laika. Koniec

koncov, stále tu ide len o skúsenosti s produktom a následné referovanie, či už v negatívnom, alebo pozitívnom duchu. Prepáčte mi, možno trochu zbytočný úvod do ďalšej recenzie z vreca nesúceho spomínané zameranie, každopádne, mal som pocit, že je nutné vyššie nastolenú myšlienku nejako zadefinovať a vyjadriť sa k celej téme. Teraz, keď už tí z vás, čo sem prišli hľadať namerané údaje okolo SDR jasu v cd/m² a podobné, pre bežného zákazníka nič nehovoriace kódy z morzeovky, odišli, môžeme sa so zvyškom čitateľov pozrieť na aktuálnu vlajkovú loď v segmente TV s logom SONY.

Prostredníctvom tohtoročného modelu X95K vstúpila japonská spoločnosť SONY naplno do sveta 4K mini LED panelov a práve tento televízor môžeme preto brať ako prvý krok smerom k čistejšej a jasnejšej obrazovke (X95K tak nahrádza minuloročný model X95J, ktorý používal štandardnú LED technológiu). Keď sa pozrieme na papierové predpoklady, tak výrobca sa u

tohto konkrétneho hardvéru snažil vytvoriť komplexný televízor, s ktorým by jeho majiteľ dokázal a bol schopný koexistovať vo všetkých aspektoch využitia - či už je reč o hraní videohier, prepojení s PC, sledovaní bežného stream obsahu, alebo užívaním si veľkolepých a špecificky nakrútených kino hitov. Povedané po lopate, snažili sa vyrobiť televízor schopný uspokojiť každého, bez výrazných kompromisov. Mňa osobne v tomto ohľade samozrejme a predovšetkým zaujímala výhoda pri spárovaní s konzolou PlayStation 5 a inými hernými maškinkami, ale o tom si ešte čo-to povieme. Podme sa teraz spoločne pozrieť na prvý aspekt mojej vlastnej hodnotiacej šablóny a teda na dizajn a kvalitu konštrukcie. Do kancelárie mi dorazil 65palcový variant, ktorý by svojou šialenou váhou dokázal vyhodit platničku aj skúsenému rumunskému vzpieračovi - naozaj by som vám doprial ten smutný pohľad na útleho kuriéra, keď sa aj napriek mojej nemalej pomoci snažil manipulovať s tým ozrutným balením usadeným na korbe dodávky. Avšak, ak



bývate v letiskovom hangári a tento rozmer je pre vás nedostatočný, k dispozícii je aj 75 alebo dokonca 85palcová verzia (cenovo to je potom odstupňované nasledovne, 65 palcov - cca 3 500 eur, 75 palcov - cca 4 000 eur a 85 palcov - cca 6 500 eur). Proces vybalenia a následného zloženia nie je možné zrealizovať bez asistencie ďalšieho páru rúk. Viac než 30 kilogramov vážiaci panel lemovaný kovovým rámom a zo zadnej strany obalený hrubým plastovým plátom s akýmsi efektom šachovnice sa dá zavesiť na stenu, alebo môžete využiť kovové nohy uchytené štvoricou skrutiek. Užívateľ si môže zvoliť trojakú pozíciu stojanu a buď nohy dá úplne na okraj obrazovky, ak mu to nábytok umožňuje, alebo ich upevní viac do stredu a treťou možnosťou je panel zdvihnúť viac do výšky, s cieľom si podeň usadiť napríklad soundbar, či prípadne spomínanú konzolu.

Dobry prístup ku vstupom?

Aj napriek obrovským rozmerom sa testovaná vzorka pevne usadila na mieste a vďaka svojej váhe a dostatočne pevným/širokým nohám, sa ani pri snahe ju rozkývať, nemala chuť prevrátiť. Už spomínaný efekt šachovnice na zadnej strane pôsobil na mňa moderným dojmom, aj keď v tomto ohľade ho okrem vás asi nikto ďalší nebude mať možnosť zaregistrovať. V balení, okrem očakávaného príslušenstva, môžete nájsť všetky plastové kryty, schopné úspešne skryť pripojenú kabeláž, a čo ma rovnako potešilo, pevné svorky, vďaka ktorým si viete dlhšie káble namotať do kĺbka a zaistiť. V rámci vstupov máte možnosť zapojiť jedno HDMI z ľavej strany a rovnako tak tam zasunúť jeden USB kľúč, zvyšok brán je potom vedených o kúsok ďalej, zo spodnej hrany, kde nájdete aj toľko velebený

herný HDMI port, vďaka ktorému budete vedieť využiť všetky dôležité funkcionality ako VRR a podobne. Ako má konkrétne toto riešenie konkurencia? Samsung sa u svojich prémiových strojov rozhodol celú kolekciu vstupov odseparovať od televízora samotného a na zadnú hranu kovového stojanu pripojil takzvaný One Connect Box, kde nájdete všetko potrebné ohľadom vstupov pre káble - je na dlhú diskusiu, či je tento spôsob užívateľsky prívetivejší alebo nie, avšak ja osobne si myslím, že ak raz za televízorom nemáte dostatok priestoru na pohyb a strkáte tam ruky, zatiaľ čo vaša hlava zodiera náter zo steny, nepomôže vám ani jeden z dvoch vymenovaných spôsobov. Z boku panelu som v strede nameral hrúbku viac ako šesť centimetrov a čo sa týka tenkosti rámy voči kovovému lemu okolo obrazovky, tak tu sme na úrovni ôsmich milimetrov - televízor pri zapnutí aj





preto vyzerá skutočne luxusne a prémiovo. Konštrukčná celistvosť je na vysokej úrovni, aj keď v prípade nasadzovania zadných krytov na prekrytie kabeľáže je nutné si nájsť istý grif, čo je však otázkou niekoľkých pokusov a rovnako tak nejakej tej sprostej nadávky. Úprimne, kto z vás sa počas inštalácie akéhokolvek odporučne

veľkého hardvéru dokázal zaobísť bez starého dobrého nárečia dláždičov? S tým, ako testovaná vzorka vyzerala v priestore, nemám absolútne žiadny problém a myslím si, že akonáhle SONY X95K začleníte do svojej domácnosti, nájde si tam svoje pevné miesto a upúta pozornosť každého, kto vkročí do jej zorného poľa.

ak sa vám doma povaľuje staršia kamera podporujúca rad Bravia, môžete skúsiť videohovor naprieč svojou sociálnou bublinou - zariadenie obsahuje vstavaný mikrofón, ktorý je však možné deaktivovať. Apropos, fyzické prepínače nájdete na zadnej strane a preto ak by sa vám nejakým nedopatrením podarilo stratiť ovládač, alebo by nebol po ruke onen mobil, televízor sa v základnom ponímaní dá ovládať aj staromódnym spôsobom. A keď už spomíname diaľkové ovládanie, podme sa pozrieť na to, čo nájdete v balení s X95K (batérie sú súčasťou).



Rozsvietením žltého svetielka na spodnej hrane sa pri prvom pustení zariadenia súčasne rozbehne proces užívateľsky nenáročného nastavovania. Rozprávame sa tu o Google televízore a preto ak chcete rozhranie viesť týmto smerom, je nutné najprv nastaviť lokálne Wi-Fi pripojenie a neskôr si všetko spárovať s vaším Google kontom. Kto by však nechcel realizovať nič takéto, môže pochopiteľne tieto, ale aj iné kroky preskočiť a vôbec sa k nim už nevrátiť.

Tak či onak, samotné rozhranie (Android 10) je pomerne svižné a reaguje bez výrazného oneskorenia, hoci že SONY do svojej vlajkovej lode opäť neváhala strčiť už takmer dva roky starý procesor MediaTek MT5895. Tu by som si na margo daného čipu dovolil aj na základe cenovej relácie, kde sa televízor pohybuje, trochu kritiky, keďže by som konečne rád videl v rámci procesoru výrazné priblíženie sa segmentu mobilných telefónov.

Google Play obchod vám napriek všetkému ponúka obrovské množstvo aplikácií na stiahnutie, pri ktorých som nezaznamenal žiadne technické problémy (nemusíte sa obávať ani invazívnych a nevyžiadanych reklám na pozadí). Vďaka Google Chromecast ste schopní si prenášať akýkoľvek vizuálny obsah z telefónu alebo tabletu na obrazovku TV a

Inžinieri zo SONY sa oproti minuloročnému modelu rozhodli výrazne orezať počet tlačidiel, z pôvodnej päťdesiatky spravili takmer polovičnú porciu. Ovládač je tak minimalistický, ale v rámci dôležitej interakcie ponúka všetko potrebné. Pomocou hlasového ovládania ste schopní vyvolať virtuálnu klávesnicu na obrazovke, ako aj realizovať ďalšie svoje požiadavky. Máme tu tlačidlá venované všetkým dôležitým streamovacím službám, až na jednu (hádajte ktorú), a celkové spracovanie vyzerá skutočne luxusne.

Povrch tvorí kovový plát s výrazným logom SONY, no zvyšok je zabalený do drsného plastu. Ten krásne drží na povrchu dlane, nech už je akokoľvek spotená. Tlačidlá sú samozrejme plne podsvietené a vďaka snímaču okolitého svetla tak ovládač vie, kedy je nutné sa rozžiariť a kedy naopak šetriť duo AAA batérií. Panel vám ďalej umožňuje prepínať osem modusov obrazu, kde logicky nechýba štandardný Kino režim, Živý obraz, Videohra, IMAX, vlastné nastavenie, či vizuál zameraný na fotografiu. Vybrať by si mali rozhodne aj tí náročnejší z vás. Vyššie spomínaným IMAX certifikátom

sa však nenechajte nejako opit', tento modus je skôr do počtu a z toho, čo som mal možnosť vypozerovať, oproti samotnému Kino režimu neponúka žiadne relevantné výsledky - ide o čoraz viac proklamovaný marketing, s ktorým sa radi oháňajú predajcovia v kamenných obchodoch, len aby donútili zákazníka tasiť peňaženku.

A teraz to najpodstatnejšie, ostatne, načo vám mám opakovať už zrejmu vec, že tento 4K Mini LED zvláda už v základnej kalibrácii ponúknuť úžasné vizuálne orgie pri filmoch a seriáloch, keď to od SONY tak nejak automaticky očakávate. Pod'me sa preto pozrite na herný modus, ktorý nás, ako herný web, musí zaujímať najviac. X95K je TV ideálna k vašej PlayStation 5 mašinke, avšak rovnako sa nenechá zahanbiť ani po prepojení s Xbox Series X.

Užívateľ musí uvedené konzoly zapojiť do konkrétnych HDMI 2.1 vstupov (sú tu na tento účel dva) a tie mu umožnia sprístupniť variabilnú obnovovaciu frekvenciu (VRR). Televízor automaticky rozpozná spustenie daného hardvéru a aktivuje gaming modus, zatiaľ čo pridá tlak na nízku latenciu bez toho, aby si užívateľ musel niečo nastavovať. Modus okrem iného podporuje Dolby Vision a rovnako tak mapovanie HDR tónov, s cieľom čo najlepšie optimalizovať HDR ako také. Hranie, či už na PS5 alebo XSXS bolo aj vďaka testovanému hardvéru skutočne unikátnym zážitkom a keďže sám aktuálne plánujem nákup nového televízora (budeme sa s rodinkou sťahovať do väčšieho domu), práve X95K je aj kvôli hrám na vrchnom mieste môjho zoznamu. Zónové stmievanie a celý systém podsvietenia označovaný ako XR Backlight Master Drive má síce oproti konkurencii menšie nedostatky, no opäť si myslím, že to bežné oko zákazníka nebude vedieť nijako identifikovať, keďže obraz je sám o sebe jedinečný a pre laika jednoznačne ohromujúci.



Očarujúci obraz a výborný zvuk

Prepracovali sme sa na záver našej recenzie zameranej na prémiový model televízoru od SONY, ktorý sa pod kódovým značením X95K dostal von, to všetko, ako vôbec prvý mini LED od spomínaného výrobcu.

Predmetný panel si ma osobne získal vďaka komplexnému obrazu, nech už by sme separátne rozobrali aspekty ako HDR, lokálne stmievanie, či iné veci museli po porovnaní s OLED technológiou jemne degradovať (je tu badať občasné pretekanie pixelov pri vyššom nasvietení).

Opäť tu však musím podotknúť jednu zásadnú vec. Skúsenému a prísnemu oku odborníka nemôžeme vyčítať pátranie po minimálnych odchýlkach, tak ako priemerne zorientovanému zákazníkovi nemôžeme uberať právo nechať sa očariť obrazom

komplexne viac ako dobre, ale nie dokonalo postavenej elektroniky. SONY si s X95K dozaista dokáže na seba naviazať záujmy oboch týchto táborov, kde dominanciou bude samozrejme prepracovaný herný režim, dobré užívateľské rozhranie, ako aj kvalitné spracovanie celého šasi.

Je toto ideálna TV na hranie hier? Rozhodne. Rozprávali sme sa tu o zariadení schopnom ukojiť potreby milovníkov filmov, seriálov, či športových prenosov, zatiaľ čo vonku svieti ostré slnko? Samozrejme.

Je toto obraz vhodný na prepojenie s PC? Áno, predmetný panel zobrazuje korektné farby v správnom pomere, aby ste mohli plynulo sledovať text na ploche a to všetko bez latencie (navyše sú tu vysoké pozorovacie uhly).

Verdikt

X95K je hodný akýchkoľvek prémiových audiovizuálnych titulov a v súčasnosti ponúka výborný užívateľský presah do všetkých vyššie vymenovaných sfér.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SONY
Cena s DPH: 3 500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Herný modus
+ Pôsobivý obraz
+ Výborný zvuk
+ Dial'kové ovládanie
- Blooming
- Google TV beží na Android 10

HODNOTENIE:



Sony Bravia X95J

TO NIE JE OLED?



Nie, Filip, toto nie je OLED. Reagovala v duchu krabica tak veľká, že by ste do nej mohli natlačiť pokojne aj elektrický bicykel. Moja otázka bola samozrejme položená len tak zo srandy. Už len samotná skutočnosť, že sa dokážem porozprávať s každým jedným sympatickým produktom, ktorý mi dorazí na test, vám musí naznačiť, koľko zábavy si pri práci užijem. Narážkou na absenciu obrazovej technológie OLED som sa však márne snažil pobaviť odchádzajúceho kuriéra, ktorý sa ma len pár sekúnd pred tým pokúšal presvedčiť, že ten televízor rozhodne neležal celú cestu na ostatných balíčkoch v jeho dodávke. Čo už. V záujme vašej osvetly to jednoducho zvyšok v ten deň prepravovaných zásielok musel rozchodiť a ja len dúfam, že pod tou obrovitánskou a ťažkou krabicou neležali vaše nové okuliare, či svadobný porcelán. Tak či onak, Sony X95J sa v roku 2021 stal jasnou vlajkovou loďou najmodernejších 4K televízorov (vyššie bol už len 8K model Z9J) a aj naša redakcia sa ho konečne dočkala, čo znamená, že v nasledujúcich riadkoch si o ňom povieme

trochu viac, než len to, že to nie je OLED. A mimochodom... Čo to vlastne je?!

Predmetný LED televízor od spoločnosti Sony sa v súčasnosti dá zohnať za pomerne prijateľnú sumu, oscilujúcu okolo hranice 2000 tisíc eur (na test sme konkrétne mali 65 palcovú verziu). Po dizajnovej stránke ide o príjemné prekvapenie. Precízne spracované šasi je plné rovných liniek a tenký kovový rámik (sotva 1 centimeter mimo panelu) dopĺňa rovnako tenké, no napriek všetkému stabilné duo oporných nôh. Dizajnéri si dali v tomto ohľade skutočne záležať a nech už kúpите akúkoľvek veľkosť uhlopriečky, v každom prípade sa po zložení stane stojan súčasťou celistvosti vizuálnej stránky TV, čím výrobok krásne splynie s vaším nábytkom. Apropos, je tu dokonca možnosť výberu dvoch polôh pre spomínané oporné nohy, keďže nie každý má doma stôl veľký ako pristávaciu dráhu pre dopravné lietadlá. Z tohto dôvodu si konzument môže oporu priskrutkovať do stredu televízora alebo na jeho samotný okraj (tak, ako to mala nami testovaná

verzia), čím získa priestor napríklad pre dodatočnú inštaláciu soundbaru. Pozrime sa teraz v krátkosti na zadnú stenu, ktorú tvorí mozaika z kocočiek pripomínajúcich penu v nahrávacom štúdiu. Plast sa hmatovo trochu bije s kovovým rámikom a keď naň zatlačíte, má tendenciu sa prehnúť, avšak najdôležitejší je fakt, že televízor má dostatočne dobrú stabilitu a aj napriek svojej veľkosti a váhe sa „nekýva vo vetre“. Keď sa na produkt pozriete z boku, okamžite si všimnete, že od polovice smerom dole je hrubší (o 6,1 cm), avšak stále nejde o niečo, čo by nezapadalo do súčasného trendu.

PlayStation 5

Pri výbere portov sa autori rozhodli siahnuť po štvorici HDMI vstupov, kde len dva z nich sú formátu 2.1 a z nich len jeden je s eARC. V tomto smere je to jasné mínus pre narušivého hráča, ktorý by si chcel užívať hranie v najvyššej možnej technickej kvalite na dvoch súčasne zapojených konzolách. Keďže tu však máme len jeden plnohodnotný HDMI 2.1, za predpokladu



vlastníctva PlayStation 5 aj Xbox Series X, bude nutné neustále prepájať káble hore dole medzi spomenutým hardvérom. To považujem za chybu a keď Sony pri tvorbe tohto televízora myslelo predovšetkým na ich herný systém, mali by si uvedomiť, že ľudia po celom svete toho majú doma oveľa viac, než len PlayStation. A keď už som načal tému prepojenia s hernými konzolami, podme sa jej povenovať trochu viac. Je to už nejaký čas, čo sa Sony rozhodlo formou update balíčku priniesť aktualizáciu pre svoje najnovšie televízory. Tá do nich integrovala podporu variabilnej obnovovacej frekvencie, čiže VRR. Ich rozhodnutie je samo o sebe logické, keďže PlayStation 5 skôr či neskôr podporu VRR dostane (v čase písania tohto textu sa oficiálne potvrdilo, že PS5 dostane VRR v priebehu polovice roku 2022), avšak jediná možnosť, ako túto funkciu otestovať ešte skôr spočívala v zapojení Xbox Series X. V danom prípade všetko funguje bez akýchkoľvek problémov a vďaka vyššiemu snímkovaniu sa eliminuje napríklad trhanie obrazu. V tejto súvislosti tu máme podporu G-Sync, kde však rozhoduje pripojenie grafickej karty (nie všetky vám z toho totiž vedú vytlačiť niečo kvalitné a zmysluplné). Dajme ale teraz Xbox bokom, aj keď nasledujúce skratky sa ho tiež týkajú, a venujme sa PS5, ktorá je v súvislosti s X95J predsa len viac na domácom území. Máme tu podporu



ALLM (automatický režim nízkej latencie), 4K skombinované so 120 Hz a podporou HDR, avšak nateraz bez Dolby Vision. Jednoducho všetko to, čo v súčasnosti moderná TV dokáže ponúknuť next-gen konzolám a akonáhle Sony konečne vydá VRR update aj stroju PlayStation 5, stane sa nákup tejto televízie o to viac rozumnejším krokom. Samozrejme, bavíme sa o prípade, ak máte doma daný hardvér.

Google Assistant

Po spustení televízora Sony Bravia X95J vám vlepí facku logo Google TV a začne sa pýtať, či máte nejaké to Google konto a ak áno, či by ste si ho nechceli spárovať s vašim novým zariadením. Musím povedať, že v tomto ohľade sa takzvané Smart TV za posledné roky posunuli neuveriteľne dopredu a aj keď tu stále vidím jasnú priepasť medzi napríklad strednou triedou pracovného laptopu a práve televíziou, Chromecast pomáha zjednodušiť všetky tie otravné procesy z minulosti a navyše sa vďaka svojim interným algoritmom dokáže postarať o prísun obsahu ešte skôr,

než naň pomyslíte. Všetko je rozdelené do prehľadných sekcií a každé jedno podlažie je možné upravovať podľa seba s tým, že Google si časom prečíta vaše návyky a procesy ešte zjednoduší – reklám na hlavnej stránke sa však nezbavíte, hoc by ste ich chceli priamo uškrtiť obyčajnou myšlienkou. Už v základe nájdete predinštalované aplikácie všetkých súčasných streamovacích aplikácií a k dispozícii je vám pochopiteľne nekonečná knižnica Play, kde nájdete dokonca aj videohry šité na mieru diaľkového ovládania. Apropos, ako je na tom plynulosť prepínania? TV má v sebe procesor s kognitívnou inteligenciou, vďaka čomu je zariadenie schopné prispôbiť audiovizuálnu prezentáciu priamo vám. A keďže nejde o procesor z varnej konvice, rýchlosť reakcií je expresná. Čo takáto funkcia znamená priamo v praxi? Ak sa na obrazovke premieťa scéna s neónovým nápisom, procesor to vyhodnotí ako stredobod pozornosti a automaticky upraví v mieste neónu jas, čím ho dostane do pozornosti diváka. Podobné zásahy do nastavení panelu sa dejú v sérii stoviek ďalších podnetov, čím je živosť





premietaného materiálu na novej úrovni. Znie to krásne a pokrokovovo? Áno znie, no má to jednu zásadnú podmienku. Na dosiahnutie takýchto zásahov je nutné prezerat' len materiál vo vysokom rozlíšení.

Pod'me si teraz spolu prejsť zopár menších detailov v rámci používania testovanej vzorky. Sony sa rozhodlo umiestniť fyzické tlačidlo ovládania TV priamo na zadnú stranu, hneď pod tlačidlo pre aktiváciu a deaktiváciu hlasového ovládania. Pribalené diaľkové ovládanie pracuje na BT technológii a okrem toho, že má podsvietené spínače, je súčasne vybavené mikrofónom a sériou preddefinovaných skratiek pre aplikácie.

Okrem Chomecastu je tu aj podpora pre Apple AirPlay, čím sa prenášanie obsahu dostáva na novú úroveň. Interný systém beží vďaka dvom stredotónovým meničom, dvom výškovým reproduktorom a jednému subwooferu. Audio stránka sa počas testu dostala na špičku mojich preferencií

a vôbec som sa nebál systém spárovať s kontom v Apple Music, len aby som si pustil svoje obľúbené skladby. XR procesor zvláda simulovať priestorový zvuk, no podporu pre 3D audio tu nehl'adajte.

Prvé, čo vás pri nejakom porovnávaní kvality v zmysle konkurencie môže zaujať, je, že Sony stále v zmysle LED používa LCD technológiu a jeho priama konkurencia bombarduje PR letáky nápismi ako OLED či mini-LED. Napriek tomu to však v tomto prípade nie je až taký problém. Hlavnou prednosťou panelu je totižto výrazný jas a rovnako dobre spracovaný kontrast. Jas sa navyše reguluje prostredníctvom snímača okolitého svetla a to bez nutnosti vašich dodatočných nastavení. Kapitolou samou o sebe je HDR, či už pri sledovaní televíznej produkcie, alebo hraní hier. Videoherný režim síce jemne zraží úroveň jasu, myslené v súvislosti s HDR, avšak nejde o nič tragické, čo by vám malo brániť v jeho využívaní a určite by som pri ňom zotrval.

O Sony Bravia X95J by sme toho spoločne mohli ešte narozprávať viac než dost', avšak z textu vyššie ste museli jasne pochopiť, že ide o vysoko kvalitný produkt, podporený tradíciou toľko proklamovaného výrobcu.

Celkovo je to výborne nastavený televízor, schopný naplniť podstatu vlajkovej lode, ktorý vám prináša krásny 4K obraz, doplnený plnohodnotným HDR a priam ohromujúcou úrovňou jasu. Osobne nevidím dôvod, prečo by ste v tomto ohľade mali bazírovať na OLED technológii, i keď prináša samozrejme rovnako niekoľko výhod, ktoré klasická LCD LED nemá.

Za predpokladu, že by som ja osobne aktuálne zháňal novú zobrazovaciu techniku do obývačky, kde už nejaký čas sedí pár next-gen konzol, a môj rozpočet by to vedel „pochrumáť“, vyššie opisovaný model by bol na popredných priečkach zoznamu.

Verdikt

Výborne vyladený panel, ktorý je navyše podporený dôležitými funkciami pre hráčov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal: SONY Cena s DPH: 2 000€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Málo HDMI 2.1
+ Panel	- Nedostupnosť niektorých ovládacích prvkov
+ Softvér	
+ Google TV	
+ Herné funkcie	

HODNOTENIE:



Nokia G21

CENOVÉ PRÍZEMIE MU PRISTANE



Keď sa povie spoločnosť HMD Global, asi väčšina z vás nezopne v hlave žiadne prepojenie na u nás legendárnu značku Nokia. Každopádne, je to už dlhých päť rokov, čo tento fínsky výrobca telefónov vznikol spojením HMD a Nokia Mobile. Filozofia ich produkcie sa momentálne naplno potápa na samotné cenové dno a môžeme povedať, že drvivá väčšina zariadení opatrených ich logom je určená pre ľudí, ktorí za nový mobil neradi vyhadzujú horibilné sumy, no napriek tomu očakávajú aspoň nejakú primeranú kvalitu. V duchu tohto konštatovania, ktoré samozrejme nevychádza len z mojich písmeňiek, sa teraz spoločne pozrieme na kvality nedávno vydaného modelu Nokia G21, ktorý sám výrobca označuje za svoj prémiový produkt. No aj napriek tomu cenovka jeho neprekročila magickú hranicu 200 eur. Môže vôbec niečo také

lacné zaujať aj o kúsok náročnejšieho konzumenta, alebo sa Nokia snaží loviť v tých najhlbších vodách v rámci nenáročnosti a spolieha sa na nemalý rad kompromisov?

Android 11

Nokia v tomto prípade pokračuje v postupnom číslovaní a od minuloročného modelu G20 sa preto posúvame k G21 s tým, že tých zmien v rámci dizajnu ako aj celkovej výbavy príliš veľa nie je. Začnime už tradične od samotného balenia. Tam, kde sa častá konkurencie stále snaží zavd'áciť svojim zákazníkom úmyselným ignorovaním trendov ohľadom opakovaného predávania adaptérov, ide Nokia identickou cestou a aj preto v obsahu balenia, okrem mobilu samotného, nájdete aj adaptér a príslušnú USB-C kabeláž. Keď sa pozrieme na dizajnový aspekt, tak tu som si Nokiu na

prvú dobrú pomýlil s Motorolou a to z dôvodu podobne oválnych fotografických snímačov na zadnej strane zariadenia. Celkovo však ide o telefón v nenápadnom prevedení, so zaoblenými hranami a drsným zadným plastovým krytom. Práve takýto povrch eliminuje zbieranie odtlačkov prstov, čo môže byť pre mnohých rozhodne pozitívom. Ďalšou výhodou vrúbkovaného krytu je lepšie držanie a stabilita počas používania v jednej ruke – sám mám viac než stredne veľké dlane a nemal som v tomto ohľade žiadny problém.

190 gramov

Telefón má sotva 200 gramov a je rovnomerne vyvážený. Na pravej strane sa nachádza kombinované tlačidlo so snímačom odtlačkov prstov a funkciou zapnutia/vypnutia. Snímač ma počas

mesačného testu fakticky ani raz nezradil a viac k tomu asi nie je nutné čo dodávať. Nad spomínaným snímačom sa nachádza tradične spínač na ovládanie hlasitosti a naopak na druhej strane môžeme nájsť napevno nastavené tlačidlo pre Google Asistenta. Kto jeho funkciu nebude chcieť primárne využívať, stane sa pre neho spínač skôr rýdzou zbytočnosťou. Horná hrana skrýva vstup pre 3,5 mm audio jack, na ľavom boku nájdete kolísku pre dve nanoSIM karty, ako aj microSD kartičku súčasne, čo je v oboch prípadoch ďalšie významnejšie plus pre mobil ako taký. Rozprávať sa o tom, že celkové spracovanie ide plne na vlnu plastu je asi pri už vyššie udávanej cenovke úplne irelevantné, avšak za predpokladu, že by ste chceli pocítiť aspoň trochu toho kovu (minimálne na ráme), budete nútení sa poobzerať niekde inde a hlavne si trochu priplatiť. Mimochodom, keď už spomínam rám, premostím v tomto bode na zvuk. Na spodnej hrane je totižto usadený reproduktor a aj keď je jeho celková hlasitosť nadpriemerná, neočakávajte žiadne zázraky v oblasti komplexnosti podania audio linky, špeciálne pri sledovaní videí a počúvaní podcastov.

4G a NFC

Výrobca pri výbere displeja nechcel experimentovať a zvyšovať tak finálnu cenovku a aj preto tu máme použitý IPS panel v rozmere 6,5 palca, ktorý však prichádza s obnovovacou frekvenciou na

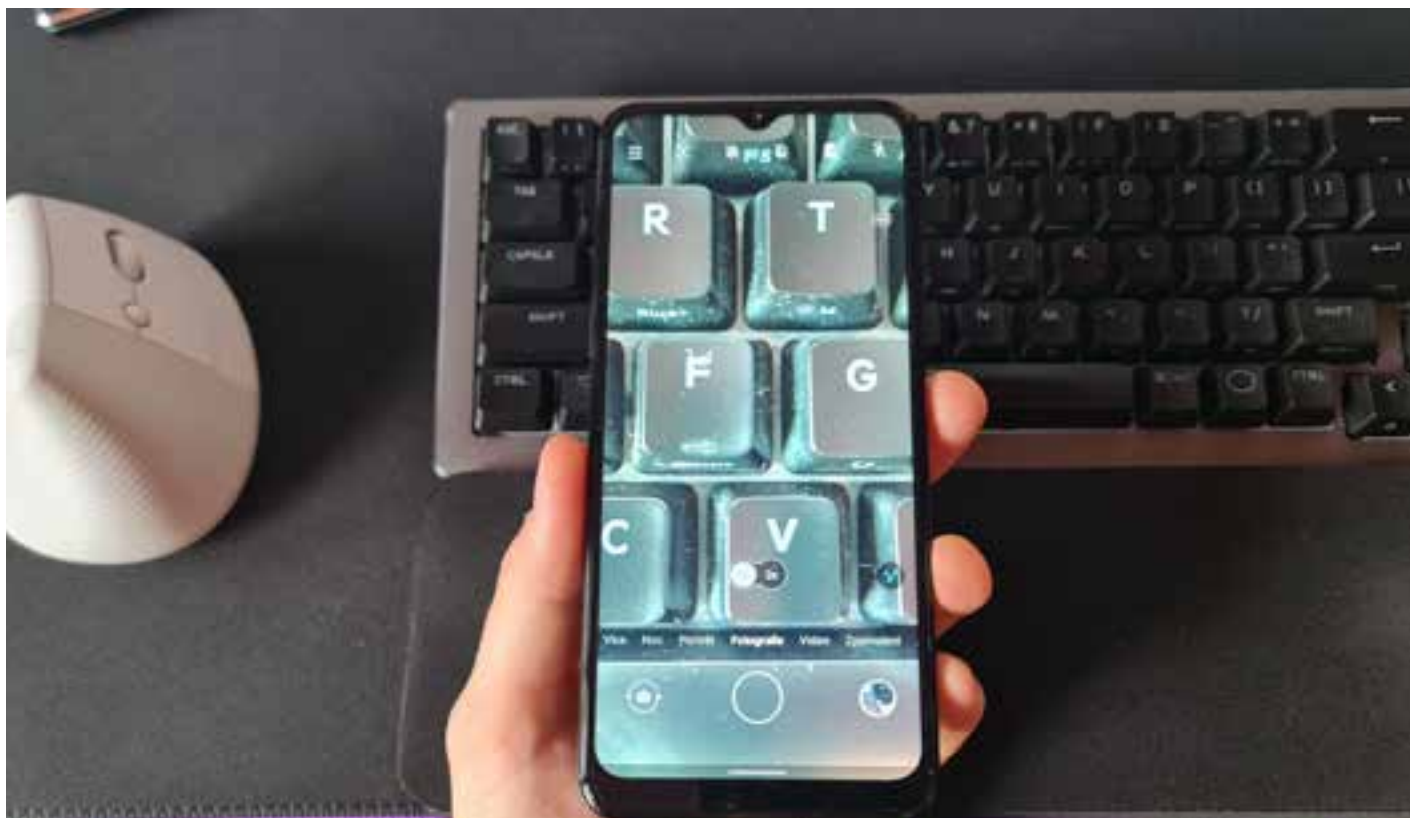


úrovni 90 Hz. Celkové rozlíšenie je 1600 x 720, čo papierovo znie možno horšie, než v praxi vyzerá, každopádne, čo ma osobne trápilo oveľa viac, než slabšia ostrosť, bola nízka úroveň jasnosti – na priamom slnku nemáte vôbec šancu vyčítať, čo sa na paneli deje a to je rozhodne problém. Mobil sám nezvláda poskytovať informácie cez ambientné zobrazovanie a čo je menšia, no podľa mňa oprávnená výčitka, absentuje tu akákoľvek LED indikácia – toto neodôvodníte prípadným navýšením ceny ani náhodou. Ďalší problém prichádza so sekciou výkonu. Hardvérový nám Nokia doprial slabší procesor Unisoc T606 doplnený o 4 GB operačnej pamäte a 64 GB úložisko (rozšíriteľné cez pamäťovú kartu do úrovne 512 GB). Uvedený čip sa používa vyložené v lacných telefónoch a má

ho napríklad Samsung Galaxy A03, s čím prichádza akési celkové brzdenie plynulosti a to špeciálne pri náročnejších procesoch. Toto nie je rozhodne mobil určený pre technicky náročné videohry a rovnako tak náročnejšie aplikácie a preto by som odporučal nákup skôr pre nenáročného konzumenta, napríklad pre starších spoluobčanov.

Fotoaparát ako prednosť?

Nokia G21 sa môže pýšiť primárnym snímačom 50 Mpx, čo opäť na papieri znie výborne, ale ako už tušíte, v praxi to zase tak hviezdne nie je. Telefón nemá ultraširoký snímač a jeho makro, ako aj portréťový objektív sú len 2 Mpx. Cez deň, zatiaľ čo vám slniečko krásne svieti, sa G21 dokáže postarať o zachytávanie





fotografií v solídnom spracovaní aj s viacej slušným HDR, avšak akonáhle si začnete fotografiu približovať a skúmať jej detaily, všimnete si zvláštne neprirodzené skreslenie, na ktoré nie je zrovna pekný pohľad. Pokiaľ však nevyžadujete materiál vhodný na nejakú post-produkciu a ide vám hlavne o zachytávanie bežných situácií v rámci rodinnej a osobnej archívácie, G21 by vás v tomto ohľade nemal uraziť. Horšie to už je s príchodom noci a rovnako tak s nakrúcaním videozáznamov vo FullHD+ pri 30 FPS – záznamy sú prerušované nepríjemným trhaním. Ak som vás doterajším opisom skôr sklamal než potešil, asi je vhodný čas na vytiahnutie najväčšieho

esa, ktoré má testovaná 21ka v rukáve. Celková výdrž batérie s kapacitou 5 050 mAh totižto dosahuje viac než dvojdňovú prevádzku a to aj pri náročnejších procesoch (ak vám to samozrejme starý Android 11 dovolí). Batéria podporuje 18 W nabíjanie, avšak v balení nájdete len 10 W nabíjačku – ďalší prešlap zo strany výrobcu. Celkové dobitie do plného stavu z úplnej nuly vám za ideálnych podmienok ukrojí 3 hodinky.

Skoro čistý Android

Nokia v rámci softvérovej podpory garantuje dve veľké aktualizácie, avšak treba si uvedomiť, že v telefóne nájdete len Android

11, čo už samo o sebe prináša hromadu nevýhod a to hlavne z dlhodobého hľadiska.

Fínsky príspevok do sekcie lacných telefónov, čiže Nokia G21, dopadol z môjho pohľadu podľa očakávania. Rozprávali sme sa tu o telefóne určenom do rúk vložene nenáročného konzumenta, ktorý od G21 nebude vyžadovať vysoký výkon, či najmodernejšie funkcie.

Výhodou je nadpriemerná výdrž batérie, dobrá stabilita v ruke, ako aj obnovovacia frekvencia panelu, avšak tie vyššie vymenované negatíva je tu pochopiteľne prevažujú. Ak by som to mal porovnať s produktami od konkurencie, špeciálne so zariadeniami Xiaomi, Motorola či Realme, tak v tomto prípade Nokia zaostáva a to výrazne.

Verdikt

Cenovo dostupný telefón s nenáročnou údržbou a dlhou výdržou.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Nokia
Cena s DPH: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Držanie v ruke	- Reproduktor
+ Výdrž batérie	- Slabá svietivosť
+ 90 Hz	- Výkon
+ Cena	- 10 W adaptér v balení

HODNOTENIE:



Rapture Cobra Stealth

TO JE OD TOHO MIMOZEMŠŤANA?



Doba, v ktorej sa okolo vývoja herného, či kancelárskeho náradia krútilo len zopár prominentných spoločností, je dávno zabudnutá a vďaka takmer nekonečným možnostiam čínskych manufaktúr si dnes môžete dovoliť vyrábať aj vy doma svoju vlastnú značku. Iste, v tomto prípade samozrejme účelovo prehľadám a nenazývam veci tak úplne pravými menami, no určite sa aj vám už stalo, že ste niekde na internete narazili na dva opticky identické kusy elektroniky, ktoré od seba odlišoval len názov, či prípadne logo. Práve toto sotva vzácné a rozhodne nie ojedinelé dejá tu je dôkazom preplneného stavu, obzvlášť v segmente herného náradia, v ktorom bežný konzument bude mať do budúcnosti čoraz väčší problém sa nejako rozumne zorientovať. Našťastie je tu náš magazín, aby vás do vecí zasvätil a dnes budeme premiérovu krstiť úplne novú hernú značku Rapture, ktorej autorom

je u nás dobre známa spoločnosť Alza. Samozrejme, že Alza ako taká sériu herných produktov Rapture nevyrobila, avšak podieľa sa priamo na procese prípravy dizajnu, kam okrem iného spadá aj výber obalových materiálov. Preto, ešte než z tej spomínanej čínskej manufaktúry začali vypadávať prvé kusy myši, klávesníc a iných produktov nesúcich logo s písmenom R, bolo z ich strany nutné si jasne definovať formu a obsah radu Rapture. Dnes sa preto pozrieme na najdrahšiu myš z predmetného radu, označenú ako Cobra Stealth, s ktorou som mal tú česť viac než mesiac kooperovať.

28 €

Prvé, čo musím v súvislosti s daným produktom vyzdvihnúť, je už vyššie spomínaný prebal. Alza evidentne vie, čo sa dnes patrí a preto sa v súvislosti so

svojou privátnou značkou Rapture rozhodla siahnuť po plne ekologických baleniach. Na test mi prišla nielen bezdrôtová myš Cobra Stealth, ale súčasne aj kompletná herná klávesnica (o nej si čo-to povieme v ďalšom čísle magazínu) a oba výrobky boli zabalené do plne recyklovaného papiera. Grafický dizajn jednotlivých krabičiek cieľom na minimalizmus bez zbytočného rozptyľovania a prvé, čo si na popise zariadení všimnete, je jasná snaha PR oddelenia spoločnosti Alza deklarovat skutočnosť, že aj keď v ruke držíte fakticky čínsky výrobok, tak jeho dizajn bol vytvorený a testovanie prebiehalo v Európe. Mohli by sme sa tu teraz pochopiteľne rozprávať o tom, do akej miery sú tieto marketingové vetičky relevantné, keďže dizajn síce mohol byť vytvorený v Európe, no len tak, že si zástupcovia firmy Alza jednoducho vybrali z katalógu spomínaných šablón a v čase vyberania sedeli v kancelárii niekde v EÚ.

Rovnako tak by sme mohli polemizovať o testovacej fáze. Mňa však zaujímala samotná kvalita predmetnej vzorky, preto nechajme polemizovanie bokom a pod'me si myš konečne zobrat' do ruky. Poznáte tie animované seriály zo západu, kde si kreslená postavička zoberie do ruky niečo, o čom si myslí, že je zdanlivo ľahké, ale následne zistí, že má v dlani nákovu? Presne tak som sa cítil v prvej sekunde po uchopení Rapture Cobra Stealth.

Palm Grip

Herná myš, presnejšie definované, bezdrôtová herná myš Rapture Cobra Stealth, váži celých 118 gramov. Nechcem tvrdiť, že ide vyložene o nejaký rekord, avšak štandardne sa výrobcovia takéhoto náradia snažia váhu zraziť čo najnižšie a aj v prípade šasi doplneného o vstavanú batériu im to málokedy vystrelí za tú magickú hranicu sto gramov. Myš je preto rozhodne ťažšia a ak ste zvyknutí používať skôr ultra ľahké myšky v honeycomb koncepcii, môže vám už spomínaných 118 gramov robiť isté problémy. Zvykať si ale bude nutné aj v zmysle celkových proporcií, keďže predmetná myš má rozmery 6,6 x 12,6 x 4 cm. Jej objem preto padne skôr do väčších dlaní a samotný dizajn je vhodný takmer výhradne na Palm Grip úchop. Kto by nevedel o čom tu rozprávam, tak ide o dlaňový úchop prezentujúci takmer plný kontakt prstov s povrchom tela myši ako takej, ktorý sa využíva hlavne pri FPS hrách, kde sa mieri kombinovaným pohybom ramena a lakt'a hráča. V mojej dlani sa Rapture Cobra Stealth pomerne rýchlo usadila a musím povedať, že aj napriek vyššej váhe som sa s ňou už po krátkom čase naučil naplno spolupracovať. Na margo dizajnu asi nemám žiadne zásadné poznámky, keďže ide o to v tomto texte už viackrát spomínané kopírovanie jedného a toho istého základu, s menšími či väčšími úpravami. Myš je symetrickej povahy a na tele má sedem programovateľných tlačidiel. Duo hlavných spínačov (Kailh Silent), okrem toho, že nerobí v okolí vás



žiadny hluk a samotný klik je nesmierne tichý, súčasne predznamenáva zaradenie výrobku do kategórie nízko nákladového hardvéru. K tomu si pridajte optický senzor PixArt PMW3325 a rozsah DPI od 800 do 5000. Toto sú údaje, ktoré počas výberu vašej novej myšky môžu jasne prevážiť na jednu, či druhú stranu. Každopádne, ak s predmetným železom vyložene nechcete konkurovať nejakej online e-športovej špičke, na domáce používanie a hranie vám bude rozhodne dostačovať. Aby som bol úplne fér, tak musím uviesť, že počas testovania som s myšou nemal viac-menej žiadny vyložený problém a či už som ju využíval na hranie, alebo prípadne kancelársku prácu, vo všetkom sa ukázala byť viac-menej dobrým spoločníkom. Po celodennom behaní, kde plynulý pohyb po podložke zabezpečovala štvorica dostatočne veľkých teflónových plôch, moja ruka nijako netrpela. Pri horúcejších dňoch, kedy sa moja pokožka orosila potom, som docenil drsnejší povrch a teda aj vyšší stupeň istoty pri prudkých výpadoch, avšak plast použitý na výrobu Cobra Stealth s veľkou radosťou zbiera šmuhy a je nutné ho preto často čistiť – teda, za predpokladu, že pred návštevu nechcete vyzerat' ako prasiatko.

S blikaním alebo bez blikania

Na spodnej hrane sa, okrem výrezu pre praktické skrytie USB snímača, nachádza aj trojbodový spínač. Prvá poloha prináleží

vypnutiu, druhou aktivujete myš bez RGB osvetlenia a tret'ou naopak spustíte diskotéku so všetkým, čo k tomu patrí.

Podsvietené je pogumované rolovacie koliesko, logo R v krúžku umiestnené vzadu na chrbte myši a rovnako aj tenká linka usadená na zadnej spodnej hrane. Alza pripravila aj špeciálny softvér lokalizovaný do CZ jazyka, vďaka čomu si cez PC môžete definovať úroveň RGB efektov (je tu šesť režimov), aj intenzitu prelínania farieb. Keď už spomínam softvér, tak ten vám dáva možnosť vytvoriť päť profilov s rôznou konfiguráciou, vrátane makier, no tiež sledovať úroveň batérie. Apropos, akumulátor (900 mAh) vás podrží v plnom chode niekoľko dní v kuse a nemusíte sa preto obávať, že by vás počas online hrania mohla batéria náhle potopiť a zradiť. V balení nájdete aj takmer 2 metre dlhý USB-C kábel, s ktorým tak dokážete predmetnú myš využívať aj v káblovej forme. V novej kategórii okolo 30 eur, kde sa testovaná vzorka pohybuje v súčasnosti, by sme si samozrejme mohli vyložiť niekoľko konkurenčných zariadení a polemizovať o tom, či je lepšie skúsiť český Rapture, alebo dať prednosť napríklad poľskému SPC, každopádne aj keď je jasne badať pomery, z akých Cobra Stealth pochádza, napriek všetkému nejde o nejaké sklamanie.

Verdikt

Prekvapivo podarená a cenovo dostupná herná myška, použiteľná aj bez kábla.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Alza
Cena s DPH: 28€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Balenie	- Zapustenie
+ Tiché spínače	USB-C konektora
+ Batéria	- Plastový povrch zbiera šmuhy
+ Softvér	

HODNOTENIE:



AQ Labrador 39

NIE JE ZVUK AKO ZVUK



Dobre viete, prihovám sa teraz špeciálne k vám, mojím verným čitateľom, že moje osobné recenzie na určité produkty sú vždy špecificky podané a často sa snažia účelovo zakamuflovať skutočnosť, že o danej téme viem veľké viete čo. Nikto učený z neba nespadol a mňa jednoducho baví zisťovať si postupne veci a vzdelávať sa tak súčasne s testovaním špecifického hardvéru. Tam, kde som doma, teda vo sfére herného softvéru a rovnako tak výpočtového hardvéru, som sa totižto začal po čase nudiť a čím viac profesionálneho tempa sa do procesu prípravy článkov dostalo, o to fádnejšia nálada sa s nimi aj spájala. Aj z tohto dôvodu som stále rád, že sa nájdu odvážni distribútori a dávajú mi šancu skúsiť niečo nové a nechať ma sa tak trochu spotiť nad vecami, ktorým v zásade na prvú dobrú nemám prečo rozumieť. Dokonalým príkladom je aj aktuálny test policových reproduktorov AQ Labrador

39 od renomovanej českej spoločnosti Acoustique Quality. Ak by som bol v tejto sfére zbehnutým publicistom, sotva by som vám mal chuť okrem názvu firmy povedať niečo viac o jej histórii, ale keďže, ako píšem vyššie, beriem svoje články vždy trochu inak než kolegovia, začnem práve malým historickým medailónikom.

Acoustique Quality (ďalej už len AQ) bola založená v roku 1995 ako isté rozumné vyústenie predchádzajúcich aktivít hŕstky nadšencov do zvukovej techniky. Už od počiatku sa táto dnes už vo svete renomovaná spoločnosť zameriavala na vývoj a výrobu reproduktorových sústav a ako roky plynuli a zažltnuté kalendáre padali do koša zvaného história, na scéne pribúdali čoraz viac vyhladávané modely rôznych typov a prevedení. Čo ma osobne zaujalo asi najviac, hlavne voči iným výrobcom podobne koncipovanej audiotechniky, je skutočnosť,

že AQ si svoje produkty aj naďalej vyrába na území Českej republiky a preto môžeme hovoriť o originálnom zariadení z takmer domácej scény. Aby ste mi teraz rozumeli, tak AQ nevyrába žiadne čínske hračky s chrapľavým akcentom, ktorých je plný internet. Ich zariadenia sú totižto určené pre náročného poslucháča, či presnejšie audiofila, ktorý si potrpí na detailoch a naopak nie je schopný akceptovať nejaké prešľapy – niečo ako keď si užívam svoj milovaný Rammstein z LP platne a zozadu sa ku mne priblíži moja rovnako milovaná dcérka s dvoma kovovými pokrievkami a z celej sily treskne jednu o druhú. Precízne vybrané materiály a komponenty, z ktorých potom zamestnanci AQ skladajú napríklad aj mnou testovanú súpravu Labrador 39, podliehajú prísnej kontrole a aj z tohto dôvodu sa tu rozprávame o cenovej relácii pohybujúcej sa na hranici 800 eur – to je prípad práve predmetného páru labradorov.

Orechová balada

Začnime rovno opisom dizajnu. AQ Labrador 39 sa predáva v dvoch farebných variantoch, kde na jednej strane máme na výber svetlejšiu verziu orechu a na tej druhej naopak tmavšiu s označením čierny jaseň (ak neviete, čo je to jaseň, tak ide o typ dreveniny podobný buku, ktorý sa však málokedy dožíva tak vysokého veku ako buk). Mne do redakcie dorazil orech prezentujúci sa pôsobivým vzorom v horizontálnych linkách bez lesklého laku.

Po stránke výzoru ide o zariadenie schopné zapadnúť do akejkoľvek modernej domácnosti a musím uznať, že nech už som sústavu rozložil kdekoľvek okolo seba, všade si uzurpovala maximálnu pozornosť každého, kto vstúpil do miestnosti. Výkonom 60 W sa sústava sama predurčuje na použitie v priestorovo menších izbách – okrem pracovne (pripojenie k PC a hernej konzole) som produkt preniesol aj do obývačky (pripojenie k TV) a obe využitia boli po stránke zvuku očarujúce. Tvarom reproduktory kopírujú lichobežník, čo je rovnako prvok, ktorý môžete využiť priamo počas inštalácie u vás doma.

Predné rámy s priedušnou tkaninou sa o sústavu uchytávajú pomocou magnetov a je preto na vás, či sa rozhodnete ich priamo využívať, alebo pôjdete do transparentného výzoru so všetkým, čo k tomu patrí – zaujal ma aj výrazný nápis Acoustique Quality pri ľavej hrane takzvané ozvučnice. Labrador 39 je dvojpásmová repousústava s bassreflexom usadeným na prednej strane, vďaka čomu sa užívateľ nemusí obávať začlenenía sústavy do stiesneného priestoru. Mohol by som vám sem teraz nasypať hromadu suchých faktov ohľadom frekvenčných výhybiek, vnútornom chladení, či iných výrazov, z ktorých som mal rozpačité dojmy, avšak toto všetko si nadšenci a už spomínaní audiofilii jednoducho nájdu v technickej prílohe. Osobne ma oveľa viac zaujímala výsledná audio forma pri frekvenčnej odozve



v pásme 45 až 30 000 Hz pri tolerancii 3 dB, ktorú voči 6 litrovému vnútornému objemu nebolo určite jednoduché vyladiť.

AQ Labrador 39 je výsledkom precíznej ručnej práce odborníkov, o čom svedčí podrobný opis postupov skladania a spájkovania. Maximálna šírka reproduktora je 18 cm v prednej časti a 11,5 cm v tej zadnej. Meranie výšky sa zastavilo na údaji 38 cm a hĺbka skončila pri cifre 26 cm s tým, že samotná váha je 7,1 kg. V tomto bode by som vám mal začať servírovať grafické tabuľky plné ďalších meraní v rámci frekvenčnej charakteristiky, avšak ešte pár mesiacov to chcieť bude, kým sa prepracujem na túto úroveň. Každopádne, z toho, čo som mal možnosť vypozerovať zo zahraničných recenzií ako aj na základe názorov ľudí a zákazníkov, čo už daný produkt majú nejaký čas u seba doma, tak povest' výrobcu je aj naďalej maximálne oprávnená. Podme však na samotný opis mojich dojmov zo zvuku samotného.

Dobre viete, hlavne ak čítate moje recenzie na herné slúchadlá, že na basovú linku si dávam v týchto prípadoch extra pozor. Duo drevených labradorov v tomto ohľade prerazilo stenu akýchkoľvek vlastných očakávaní a to hlavne vďaka previazanosti so stredovým partom a výškami. Test prebiehal v postupnom striedaní rôznych hudobných žánrov, so snahou o dostatočnú pestrosť a okrem

už spomínanej skupiny Rammstein som siahol aj po vyložene vážnej hudbe v podaní Johanna Straussa, ktorú som následne preložil basmi nemeckého rapu (ak by vás práve toto nejakým špecifickým zaujímalo, tak išlo o interpretov ako Sido, Fler, Bushido, Haftbefehl atď.). Vo finále som bol z celkovej vyváženosti zvuku vyložene nadšený, za čo dozaista môže aj distribútorom dodaný zosilňovač.

Zlaté české ručičky

Uvedomujem si, že textom vyššie som asi sotva uspokojil v tomto článku už veľakrát spomínaných audiofilov, každopádne, nimi vyžadovaný číselný galimatias si určite zvládnu vyhladať priamo na stránkach výrobcu. Mne osobne išlo v tomto prípade, ako inak, o laický pohľad na vec a v rámci týchto dojmov som bol, ako už uvádzam vyššie, viac než spokojný.

Dvojpásmová repousústava AQ Labrador 39 totižto spadá do kategórie kompaktných regálových reproduktorov, spracovaných v modernom dizajne, ktoré vás potešia autentickým a energickým audio prejavom. Nech už budete počúvať hudbu, podcasty alebo prostredníctvom nich reprodukovat' zvuk z videohier.

Verdikt

Vizuálne atraktívna sústava v kompaktných rozmeroch s očarujúcou reprodukcíou audio stopy

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: AQ
Cena s DPH: 800€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Kompaktnosť
+ Energický a čistý zvuk
+ Basová linka
- Nič

HODNOTENIE:



Motorola Edge 30 Ultra

A NENÍ TO MÁLO, ANTONE PAVLOVIČI?



Na trh s mobilnými telefónmi by sme mohli aktuálne nahliadať z rôznych uhlov pohľadu. Každopádne, to slovíčko, ktoré by prevládalo v sumári väčšiny z nás, by dozaista charakterizovalo pocit stagnácie ako takej. Súčasná technológia jednoducho narážajú na svoje limity a spoločnosti snažiac sa do tohto segmentu priniesť aspoň trochu revolúcie musia často siahnuť po neočakávaných nápadoch. Máme tu pomaly ale isto udomácnené telefóny so skladacím displejom naznačujúce akú takú budúcnosť, avšak nejaký výraznejší pokrok je stále v nedohľadne, a preto to zopár firiem skúša tam, kde to možno ani nie je potrebné. Žiarivým príkladom je spoločnosť Motorola patriaca už roky pod Lenovo; tá sa do svojej najnovšej vlajkovej lode rozhodla integrovať jeden historický medzník – primárny fotoaparát s rozlíšením 200 Mpx!

Prémiový telefón Motorola Edge 30 Ultra je vôbec prvým telefónom so šialeným 200 Mpx snímačom, ktorý sa na náš trh dostal v dvoch farebných prevedeniach (sivej a bielej), a to za celkovú sumu cca 900 eur. Balenie je z plne recyklovaného papiera a okrem mobilu samotného ponúka extrémne výkonnú nabíjačku (120W) s USB-C koncovkami na oboch stranách kabeláže. Výrobca vám navyše ako bonus pribalí aj transparentný gumový obal a nezabudne ani na fóliu priamo nalepenú na displej. V tomto ohľade mám snáď len jedno menšie negatívum spočívajúce v nie práve oslňujúcej dĺžke spomínaného USB-C káblu; mobil som nedokázal počas nabíjania zo zeme dostať ani na priemerne vysoký stôl. Dizajn testovanej vzorky ma však uchvátil a rovnako tak som bol potešený aj z výberu materiálov použitých na výrobu tejto cenovo dostupnej vlajkovej lode. Rozhodne

sa tu rozprávame o prémiovom zariadení s kovovým šasi a vybrúsenými hranami – prístroj sa preto perfektne drží v ruke, aj keď ju máte vlhkú a s váhou pod dvesto gramov nemá tendenciu vám natiahnúť žiadnu šľachu. Zadnú stranu zastupuje sklo s drsným a matným povrchom. Nezbiera teda odtlačky a ani na seba neviaže žiadny druh nečistôt. Práve za toto musím autorom Edge 30 Ultra zatlieskať, keďže po vystavení telefónu dosahu slnečných lúčov, sa jeho zadná strana začne nečakane a krásne trblietať. Rovnako tak som bol potešený zo zapracovania decentnejšie vyzerajúceho fotomodulu do pravého horného rohu, ktorý aj cez spomínaný rekord nemá tendenciu vám vypichnúť oko. Vizualna stránka je plná moderného minimalizmu a nenápadných detailov; nápis výrobcu, logo, audio technológia, to všetko prispieva k pôsobivej celistvosti a istému druhu luxusu.

Jediné fyzické tlačidlá sa nachádzajú na pravej strane a zásuvka pre dve nanoSIM karty je naopak umiestnená na spodnej hrane. Celkový dojem z odolnej a pevnej konštrukcie však výrazne kazí absencia vyššieho IP krytia a preto zabudnite na prípadný pád tohto mobilu do záchodu alebo dresu s vodou, nedopadlo by to pre neho vôbec dobre. Mobil má krytie len IP52, čo zastupuje jemnú sprážku vody, avšak nič viac.

Displej vás ohromí

Nový Edge 30 Ultra používa P-OLED panel s veľkosťou 6,67 palca pri pomere strán 20:9 a obnovovacou frekvenciou 144 Hz. Medzi jeho ďalšie výrazné prednosti spadá podpora HDR10+ a jasú atakujúceho úroveň 1 250 nits – obrazovka je tak plne čitateľná aj počas slnečných dní. Aj keď je rozlíšenie v úvodzovkách len 2 400 x 1080 a v danej celovej relácii by ste u konkurencie našli lepšie čísla, výsledný dojem z kvality obrazovky je nadštandardne dobrý a samotné rozlíšenie preto nevnímam ako problém. Ostatne hustota pixelov na jeden palec je okolo úrovne 393. Panel chránený sklom Corning Gorilla Glass 5 je zahnutý do krajov a jeho pozorovacie uhly sú rovnako vynikajúce. Variabilita obnovovacej frekvencie vám skáče od 60 do 144 Hz, čo si môžete regulovať manuálne, alebo všetko ponechať v režii umelej inteligencie. Pod obrazovkou sa v jej dolnej časti nachádza dobre fungujúci optický snímač odtlačkov prstov, s ktorým som počas viac než mesačného testu nemal žiadny problém.

Presuňme sa teraz ku stručnému opisu softvérovej výbavy. Operačným systémom je krásne čistý Android 12 s trojročnou sľubovanou podporou hlavných OS balíčkov a štyrmi rokmi bezpečnostných záplat.



Prostredníctvom aplikácie výrobcu si môžete v danom zariadení prispôbiť vizuálny aspekt operačného systému (meniť ikony, pridávať gestá, prepínať tapety alebo upravovať font), avšak všetko toto beží bez akéhokolvek zat'azenia mobilu samotného. Samozrejmosťou je možnosť prepojenia s desktopom/laptopom/monitorom pomocou funkcie Ready For a tak isto aj Always-On plné rôznych dodatočných prispôbení.

A ako je na tom výkon? Zákazník sa môže spoliehať na 12 alebo 8 GB RAM a hlavne procesor Qualcomm Snapdragon 8+ Gen 1, ktorý mobilu poskytne dostatočnú silu na plynulé užívateľské rozhranie nezadržávajúce sa ani pri náročnejších operačných procesoch. Chcete si na ňom spustiť súčasnú špičku v zmysle interaktívnych videohier? Nie je problém. Chcete pomocou neho postrihať pár videí a ešte si popritom pozrieť ďalší diel vášho obľúbeného seriálu na Netflix?

Motorola Edge 30 Ultra je vám plne k dispozícii. Zámerne uvádzam, že sa telefón nezadržá, keďže nástup výraznejšieho tepla som pri teste vôbec nezaevidoval.

Nabíjanie aké všetci chceme

Ďalšou výraznou prednosťou, hneď po dizajne, výkone a OLED obrazovke, je možnosť zrýchleného nabíjania. Motorola pre svoju vlajkovú loď vybrala batériu s kapacitou 4 610 mAh, vďaka čomu ste pri plnom vyt'azení schopní vydržať jeden celý deň bez nabíjania a pri strednej zát'aži pokojne aj dvakrát toľko. Výhodou je však už spomínaná 120 W nabíjačka, ktorá vám za štvrt' hodinky dokáže batériu nabiť na kapacitu viac než sedemdesiat percent. Pri pól hodine sa dostanete na maximum, a to takmer z úplnej nuly. Kto by miesto káblu dával prednosť bezdrôtovému tankovaniu energie, môže sa spoliehať na výkon 50 W a nesmiem zabudnúť ani na





reverzné nabíjanie s 10 W, pomocou akého si môžete dobiť napríklad vaše hodinky.

Ak ste dočítali až sem, určite už netrpezlivo očakávate naše hodnotenie najväčšej prednosti, z pohľadu PR oddelenia spoločnosti Motorola, čiže fotoaparátov. Motorola Edge 30 Ultra je prvým telefónom s 200 Mpx snímačom, čo síce na papieri znie perfektne, avšak realita už tak ružová nie je. Ten kto očakáva, že čím viac Mpx o to lepšie fotografie, bude v tomto smere sklamaný. Predmetný hardvér síce fotí slušne, avšak konkurencia mu v danej cenovej relácii dáva výrazne na frak. Pod'me však na vec pekne postupne. Hlavnému snímaču s 200 Mpx (f/1,9) sa aj cez svoju jasne deklarovanú prevahu nedarí zhotovovať detailne pôsobivé obrázky a ak mám byť úprimný, sotva dokážem badať rozdiel

medzi 50 Mpx podporeným kvalitnou AI a 200 Mpx v Edge 30 Ultra. Ostatne aj Motorola pochopiteľne spája viacero pixelov do jedného, aby si pomohla tam, kde je málo svetla, avšak celé to zdôrazňovanie prelomového snímaču je skôr účelovou reklamou než nejakou hmatateľnou prednosťou, na akú by ste mali reflektovať. Testovaná vzorka prosto fotí ako zo strednej triedy a je úplne jedno, či je vonku krásne počasie alebo tma ako v rohu. Zachyteným momentkám chýba predovšetkým celistvá vyváženosť a na desať pokusov pripadne len malá časť podarených fotografií, ktoré nebudete okamžite mazať. Po boku onoho historického medzníku stojí ultraširokouhlý 50 Mpx snímač (f/2,2), teleobjektív s 12 Mpx (f/1,6) a predná selfie kamera s 60 Mpx (f/2,2). Teleobjektív s dvojnásobným priblížením je akási z núdze cnosť, avšak

práve predná kamera by sa dala definovať ako dobre fungujúca, a to aj pri horších svetelných podmienkach. Opäť tu však platí, že vyššie Mpx ešte automaticky neznamená vyššiu kvalitu momentky samotnej. Čo sa týka video materiálu, Edge 30 Ultra zvláda 8K pri 24FPS či 4K pri 60FPS, a ak by ste chceli siahnuť po HDR10+, dostanete sa na 4K s 30FPS. Záznamy sú bez otrasov a celkovo uspokojivé, aj keď som nebol extra potešený z divnej saturácie farieb a častého trhania či šumu.

Je to trochu paradox, každopádne nová vlajková loď spoločnosti Motorola, je všetkým len nie ideálnym a prémiovo pôsobiacim fotomobilom. Ide o telefón s krásnym dizajnom a rovnako ohurujúcou obrazovkou. Potešila ma batéria, rýchlosť jej dobíjania a rovnako tak aj výkon. Zariadenie však sklamalo z pohľadu priemerného fotoaparátu, ktorý síce trhol rekord v Mpx, ale to vo finále nič neznamená.

Verdikt

Cenovo dostupná vlajková loď plná predností, ktorá však fotí skôr priemerne než revolučne.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo Cena s DPH: 900€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Displej
+ Výkon a plynulosť
+ Batéria a rýchlosť nabíjania

- Absencia vyššej odolnosti
- Priemerné fotenie

HODNOTENIE:



Lenovo Legion 5 Pro

PRESVEDČIVÉ ARGUMENTY



Napriek tomu, ako špecifické boli posledné dva roky z pohľadu dostupnosti procesorov a grafických kariet, segment herných laptopov si išiel nad'alej svojou cestou. Veľkí hráči, ako napríklad spoločnosť [Lenovo](#), dokázali dostatočne využiť zdanlivý problém a otočiť ho vo svoj prospech – sčasti pomocou št'astia, ale rozhodne aj vďaka dobrému predvídaníu a správne mu plánovaniu. V čase, keď sa na pomyselných pulkoch internetových predajcov herných mašin premával onen ikonický suchý krík (poznáte ho zo starých westernov), [Lenovo](#) malo stále v ponuke niekoľko zaujímavých a cenovo dostupných modelov, vďaka ktorým herná komunita „neumrela od hladu“. Jeho rad Legion aj preto už roky vnímam ako stálicu v rámci dostupnosti, ale čo je podstatné, aj ako stálicu v zmysle spoľahlivosti a dostatočného výkonu, špeciálne v pomere k výslednej cene. Nedávno sa mi dostal do rúk jeden z jeho vôbec posledných modelov na hernej scéne Lenovo Legion

5 Pro v zaujímavej konfigurácii 16IAH7H. Práve o tomto stroji sa budeme rozprávať v nasledujúcom texte, pričom ak náhodou stále odkladáte nákup novej hernej mašinky a úvod roku 2023 je práve tým momentom, keď by ste do toho radi takpovediac skočili, rozhodne čítajte ďalej.

Aby som ostal fakticky presný, tak pôvodnú verziu Legion 5 Pro z roku 2021 som u nás testoval práve ja a ak by ste si v rámci mesiaca nalistovali nejaké to aprílové číslo nášho magazínu, na konci článku by svietil maximálny počet bodov.

Aj z tohto dôvodu som sa na testovanie, ktoré nám umožnilo nielen [Lenovo](#), ale súčasne aj spoločnosť Intel (ďakujeme za poskytnutie produktu), tešil viac než inokedy. Pod'me však tradične pekne od Adama. Vynovený a šestnásťpalcový Legion 5 Pro ostáva viac či menej verný dizajnovému spracovaniu, na ktoré sme už dávno zvyknutí. Máme tu čisto šedú farbu

aplikovanú na čiastočne kovovom šasi, pričom zámerne píšem o čiastočnosti, keďže kovové je fakticky len vrchné veko, ktoré chráni displej pred vonkajším poškodením. Inžinierom z Lenova sa evidentne nechcelo nejak upozorňovať na skutočnosť, že to, čo vyrábajú, je čistokrvná herná strojnôňa, preto by nezainteresovaný pozorovateľ dokázal daný laptop len sotva odlíšiť od bežného kancelárskeho notebooku.

Na vrchnej časti sa síce nachádza vynovený nápis Legion, avšak okolo nie je žiadna RGB linka a ani nič z vianočného osvetlenia. Po odklopení veka pomocou jedného prsta onen efekt anonymnosti pokračuje ďalej až do momentu, než zariadenie uvediete do chodu.

Prezradí ho až jasne blikajúca RGB klávesnica, ktorá každému v okolí napovie, že toto je náradie určené nielen na náročnú prácu, ale súčasne aj na hranie tých najmodernejších interaktívnych diel.



Než vám však poviem viac o zložení čriev, pod'me sa ešte pozriem' na dizajn ako taký.

Decentnosť a minimalizmus

Legion 5 Pro je svojou vizualizáciou akýmsi stelesnením minimalizmu a decentnosti v jednom a ak by som to celé mal preniesť do terminológie dizajnu výkonných športových vozidiel, tak tento notebook síce nechce vytŕčať z davu a ukazovať sa, ale keď spustí motory, nejeden konkurent si začne všímať všetky tie malé náznaky – pretiahnuté chladenie v zadnej časti, nálepka GeForce RTX, vedľa nej insígnie Intel Core i7 a zopár ďalších skrytých detailov. Konzument preferujúci istú nenápadnosť a súčasne

túžiaci po výkonnom hernom náradí by si práve týmto modelom mal vedieť nájsť to, čo potrebuje a hľadá. Zo zadnej časti 2,5 kg ťažkého šasi máte k dispozícii všetky zásadné vstupy – HDMI (2.1), DisplayPort (1.4) aj s podporou nabíjania 135 W, LAN vstup, port pre nabíjanie adaptérom, USB-A (3.2) a tak ďalej. Na pravej strane sa nachádza fyzický spínač na deaktiváciu webovej kamery (720p) a hoci oproti minuloročnému modelu prišlo na malé preorganizovanie rozloženia samotných vstupov, nejde o nič zásadné, čo by vám malo komplikovať používanie. Po odklopení veka s IPS panelom vás ožiari nízko profilová klávesnica s plnou veľkosťou vrátane numerického bloku a s patričným (štvorzónovým) RGB podsvietením. Samotné

podsvietenie si vďaka softvéru Vantage môžete prispôbovať podľa vlastnej nálady a v reálnom čase viete sledovať jednotlivé štatistiky ohľadom výkonu – menovaný softvér beží ako hodinky.

Testovanie klávesnice samotnej bolo ako stretnutie so starým známym priateľom, s ktorým si máte vždy o čom pokecať a nikdy medzi vami nenastane žiadny konflikt. **Lenovo** totiž nevidelo dôvod, aby menilo spracovanie spínačov a ich veľkosť, pričom v duchu rečníckej otázky „načo vylepšovať niečo, čo tak dobre funguje?!“ sa rozhodlo nič nemeniť. Písanie a hranie prostredníctvom tejto klávesnice preto hodnotím maximálnou možnou známku a špeciálnu hviezdíčku dávam za veľké smerové šípky. Pod klávesnicou a posunutý trochu do ľavej strany sa potom nachádza rovnako dobre reagujúci a fungujúci track-pad.

Lenovo evidentne nemá chuť naskočiť na vlnu OLED panelov tak, ako to robí jeho konkurencia, preto si model Legion 5 Pro vyslúžil v úvodzovkách len IPS displej. Ide však o panel s QHD+ rozlíšením a obnovovacou frekvenciou 165Hz, ku ktorej patrí aj podpora VRR, čiže variabilnej obnovovacej frekvencie. Prial by som si väčšiu intenzitu jasu (papierových 500 nits je už dnes podľa mňa málo), ak však obrazovku nebudete ťahať vyložené na ostré slnko, jej prehľadnosť nijako zásadne neutrpí. Na panel sa krásne pozerá, či už hráte hry, pracujete s tabuľkami, alebo sledujete filmy a aj v tomto aspekte si vyššie spomínaný výrobca zachováva vysoký stupeň kvality. Pod'me sa však konečne pozriem' za dvere strojovne. Motorom tohtoročného Legion 5 Pro je procesor dvanástej generácie Intel





Core i7-12700H so štrnástimi jadrami a dvadsiatkou vlákien (2,70 GHz), ktorý je doplnený o grafickú kartu Nvidia GeForce RTX 3070 Ti a operačnú pamäť 32 GB. Čo viac by ste si ešte v tomto ohľade a pri cenovke 2 200 eur želali viac?

Zát'azový test výkonnosti, kde som, pochopiteľne, kombinoval videohry s prácou (strihanie, exportovanie videa, úprava fotografií a podobne), dopadol vo všeobecnosti pozitívne a oproti minuloročnému modelu bolo možné badať celkový nárast. Testovaná vzorka nemala problém spúšťať hry na maximálne grafické nastavenia, samozrejme, v rámci istých špecifických limitov pri celkovom počte FPS.

No a čo je podstatné, opäť sa potvrdilo dobre vyriešené chladenie – hardvér nastavený na automatickú reguláciu chladenia ostával bez výrazných teplotných excesov. Reprodukory sa aj pri plnom roztopení ventilátorov nejavili nejako utlmene, čo je určite ďalšie pozitívum v prípade, ak pri hraní neradi používate headset.

100% pokrytie sRGB

Aj v roku 2023 budeme pri teste notebookov všeobecne riešiť dôležitosť akumulátorov, čiže celkovej výdrže batérií. V tomto ohľade totiž stále nie je v komerčnom predaji nič vyložene revolučné a preto ani Legion 5 Pro neposkytuje nejakú zázračnú výdrž batérie.

Rozprávame sa tu o maximálne piatich hodinách pri bežnom kancelárskom režime, pričom pri maximálnej zát'aži sú to sotva dve hodiny, čo je na jednej strane určite lepšie než u mnohých iných šestnásťpalcových herných strojov, avšak na strane druhej je to stále žalostne málo – vďaka však aspoň za možnosť rýchleho dobývania energie.

Lenovo síce s Legion 5 Pro neobjavuje koleso, v každom prípade, keď už pri minuloročnom modeli nebolo z mojej strany príliš čo kritizovať, teraz je situácia podobná. Každému, kto hľadá výkonné a cenovo rozumné herné železo, kde si ono hranie samotné môžete ospravedlniť aj dostatkom výpočtovej sily určenej na prácu, musím predmetný laptop jasne odporúčať. O to viac, ak vám vyhovuje minimalistický, ale napriek tomu funkčný dizajn, výborná kvalita komponentov, perfektné chladenie a úžasná klávesnica.

Verdikt

Vizuálne nenápadná šedá myš, ktorá však pod svojím kožuškom skrýva poriadne silný a spol'ahlivý motor.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Intel a [Lenovo](#) Cena s DPH: 2 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Výkon
+ Klávesnica
+ Zvuk

- Jas obrazovky

HODNOTENIE:



Motorola Edge 30 Neo

PREKVAPENIE ZO STREDNEJ TRIEDY



Aj keď sa vám dizajn aktuálnych mobilov značky Motorola nemusí zrovna bezvýhradne pozdávať, jednu vec im uprieť nemôžete; ich snahu o vytvorenie dokonalého telefónu zo strednej triedy s výraznou pridanou hodnotou. Tá je totižto cítiť zo všetkých strán a žiarivým príkladom je aj nami testovaný model Edge 30 Neo. Do redakcie nám dorazil vo vizuálne atraktívnej fialovej podobe, odkazujúcej na novú spoluprácu medzi Motorolou a značkou Pantone, ktorú podtrháva označenie Very Peri. Pantone je celosvetový líder v dokonalom miešaní farieb a okrem fialovej verzie pripravil aj rýdzo čiernu s označením Black Onyx a ako bonus ešte striebornú.

Certifikát odolnosti IP52

Model Edge 30 Neo je fakticky vôbec najlacnejším zariadením z aktuálnej rady

Edge, ktorú sme vám už mali možnosť predstaviť a to pri testovaní historicky prvého telefónu s 200 Mpx snímačom (Motorola Edge 30 Ultra). Na rozdiel od Ultra verzie, sa však v tomto prípade rozprávame o cenovke balansujúcej na viac ako prijateľnej hranici 400 Eur. Ak ste, aj v dnešnej ekonomicky náročnej dobe, ochotný pri nákupe nového zariadenia ísť až po túto hranicu, vo vašom hľadáčku potencionálnych nákupov by Edge 30 Neo nemal rozhodne chýbať.

Pod'me však na vec pekne metodicky a začnime od balenia. Obsahom balenia vyrobeného z recyklovateľného papiera je okrem samotného telefónu aj ochranné puzdro z transparentného plastu, USB-C kabeľáč a dnes čoraz raritnejší adaptér (výkon 68W). Trocha mňa zamrzela absencia ochrannej fólie, ktorú by mali dnešné

telefóny mať tak nejako automaticky. Akonáhle si predmetné zariadenie vložíte do dlane, okamžite vás očarí svojou váhou, má len 155 gramov a v mojom prípade rovnako aj už spomínanou fialovou Very Peri farbou. Nízka váhová kategória ide ruka v ruku s rozmermi 152,9 x 71,2 x 7,75 mm – čo samo o sebe indikuje veľkosť panelu 6,28 palcov (o niečo väčší než iPhone 13 Mini).

Telo ohraničuje rýdzo plastový rám a zadný kryt je v matnom prevedení vylepšený o hmatovo príjemné logá už vyššie spomínaných spoločností. Počas interakcie pomocou jednej ruky máte na dosah prstov všetko potrebné a aj keď je fotomodul jemne vyvýšený, zariadenie nemá tendenciu prepadať mimo prstov. Absencia kovu v tomto prípade neznamená nič negatívne a aj keď tento konkrétny materiál na tele Edge 30 Neo nenájdete, zariadenie cez

to všetko vie vyvolať istý pocit luxusu, začo strojom dávam palec hore.

Originálny nápad

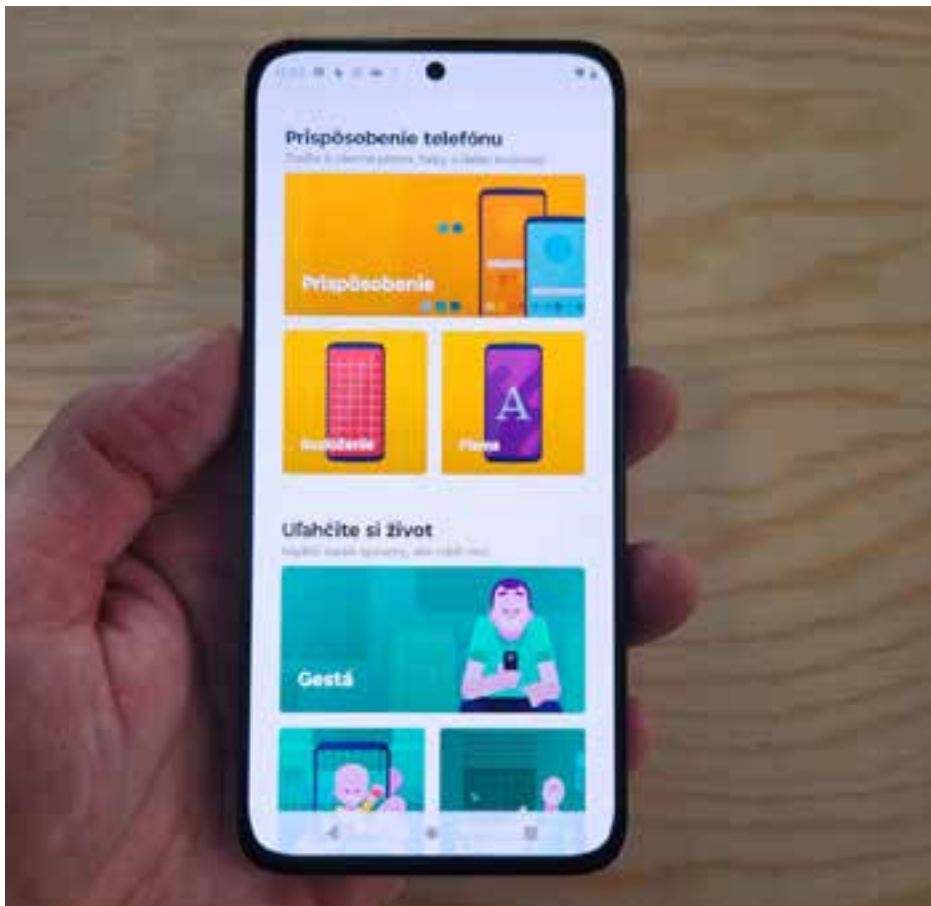
Každý originálny nápad, zvlášť v dnešnej dobe mobilov podobajúcich sa jeden na druhý, musím jednoducho oceniť. U testovanej vzorky som bol doslova šokovaný integráciou LED pásiku okolo fotomodulu, ktorý si užívateľ môže prispôbiť pre jednoduchšie zobrazovanie notifikácií, prichádzajúcich hovorov, či stavu nabitia. Celý rad Edge má po stránke zvuku certifikát Dolby Atmos, ktorý tu reprezentuje duo dostatočne hlasitých reproduktorov nezabúdajúcich na jemnú basovú linku – zvuk bol z môjho pohľadu opäť viac ako solídny a nemal som problém si užiť sledovanie seriálov aj bez pripojenia bezdrôtových slúchadiel. Pod'me sa teraz trochu venovať kvalite OLED displeju, ktorý vyrobil a dodal u nás rovnako čoraz viac populárnejší výrobca televízorov. Firma TCL v tomto prípade prichádza s čisto rovným 6, 28 palcovým panelom s rozlíšením 2 400 x 1 080 a to pri nadštandardnej obnovovacej frekvencii 120 Hz. Okolité rámy nepôsobia nejakým hrubým dojmom a jediné, čo trochu kazí celistvosť dizajnu, je malý priestrel určený pre selfie kameru. V dolnej časti nájdete optický senzor v rámci čítačky odtlačkov prstov, ktorej pozícia nie je ideálna, avšak praxou sa naučíte zariadenie

odomknúť bez výraznejších problémov. Obrazovka má ten správne ostrý ráz a dokáže súčasne ponúknuť sýtu paletu farieb bez nechcených deformácií s tým, že si vďaka vyššej úrovni svietivosti dokážete prečítať email aj pri nápoře ostrého slnka.

Prakticky všetko čo som si na testovanej vzorke spustil, či už išlo o filmy/seriály alebo hry, bežalo perfektne a mal som z toho čo vidím jednoducho výborný pocit.

Drak má nádchu

Pod kapotou Edge 30 Neo si vrčí nový procesor Snapdragon 695 doplnený o 8 GB RAM a s 128 GB úložiskom – úložisko si nemôžete rozšíriť pomocou pamäťovej karty. Pri bežnom zat'azení daného čipsetu, čiže prezeraní webových stránok a nenáročnej interakcii, nebolo možné vyzorovať žiadnu formu pomalej odozvy. Akonáhle som však zapol náročnejšiu videohru, tak telo telefónu sa začalo výraznejšie prehrievať (recenzoval som ho bez puzdra) a kvalita snímkovej frekvencie, ako aj ďalších detailov hier samotných, išla o niečo dole. Tento dráčik tak síce zvláda základné úkony, avšak pri väčšom zat'azení je jasne badať, že má trochu nádchu – čipset navyše nedokáže nahrat' videá vo vyššej kvalite než je Full HD, čo už dnes tiež nemusí potencionálnym zákazníkom vyhovovať. A ako strojovňa predmetného mobilu zvláda šetriť integrovanú batériu s kapacitou 4 020 mAh? Menšie proporcie mobilu jeho strojom neumožňovali do šasi natlačiť nič kapacitne lepšie a preto sa treba pripraviť len na dosiahnutie štandardnej jednodňovej méty pri strednom, či výraznejšom zat'azení. Veľkou výhodou sa preto stane možnosť dobíjania pomocou 68W adaptéru, vďaka čomu ste schopný telefón dostať z nuly na úroveň 80% už behom tridsiatich minút. Násť v strednej triede a s danou cenovkou





mobil obsahujúci podporu pre bezdrôtové nabíjanie je rozhodne unikom a preto môžem, aj za túto nečakanú prednosť, autorom zložiť ďalšiu poklonu a to aj cez fakt, že bezdrôtové Qi nabíjanie tu beží maximálnym výkonom 5 W. Ako každý aktuálny mobil značky Motorola, aj Edge 30 Neo beží na Android dvanástke s dvojročnou podporou v rámci aktualizácií a tromi rokmi bezpečnostných balíčkov. Súčasťou je samozrejme jemná nadstavba umožňujúca kozmetické prispôbenie rozhrania a podporujúca rôzne pomocné gestá (poklepanie, krútenie zápästia atď.). Nechýba rovnako funkcia Ready For na prepojenie s veľkým zobrazovacím zariadením, ktorá je s každým ďalším dodatočným vylepšením čoraz viac konkurencieschopná. Nastal čas pozrieť sa na posledný hodnotiaci

atribút a tým je tentokrát fotografická výbava. Motorola vsadila na hlavný snímač s 64 Mpx pri clone f/1.8 a s optickou stabilizáciou a fázovým ostrením, doplnený o ultraširokouhlý fotoaparát s 13 Mpx (clona f/2.2) pri 120 stupňovom uhle.

Ako už spomínam vyššie, tak hlavný snímač sa vďaka procesoru pri nakrúcaní videí nevie postarať o lepšie než Full HD video a to pri snímkovej frekvencii 30, 60 a 120 FPS. Naopak predný snímač dostal rozlíšenie 32 Mpx pri clone f/2.4 a aj on rovnako zvláda v úvodzovkách len Full HD videá s 30 FPS. Kvalita samotných fotografií mňa v praxi vlastne nesklamala a v prípade hlavného snímača boli detaily dostatočne výrazné a navyše bez nejakých nechcených úletov mimo spektra. Rovnako slušný

sa ukázal byť ultraširokouhlý objektív, o ktorom môžem s kludným svedomím povedať; že ide ruka v ruke s hlavným snímačom. Všetko je však podmienené správne osvetlenou scénou a akonáhle začne padať noc, kvalita sa začne výrazne zhoršovať a nepomôže ani nočný modus.

Za predpokladu, že aktuálne zháňate rozmerovo menší mobilný telefón a chcete sa pri jeho nákupe držať okolo hranice 400 Euro, Motorola Edge 30 Neo by rozhodne mohla byť pre vás tou správnou voľbou. Výkonnosť ide o pomerne slušný kus železa, ktorý dokáže zaujať vizuálnou stránkou a rovnako tak ponúknuť nečakané výhody, kam spadá bezdrôtové nabíjanie, výborný displej a ešte lepší zvuk. Uraziť vás nemôže ani hlavný fotomodul, ktorý má okolo seba netradičné, ale súčasne originálne LED svetielko.

Verdikt

Stredná trieda má ďalšieho silného hráča.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Cena s DPH: 400€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Displej
- + Ideálny na bežné úkony
- + Bezdrôtové nabíjanie
- Len Full HD videá
- Bez podpory pamäťovej karty

HODNOTENIE:



D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

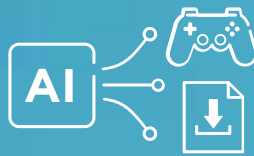
Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



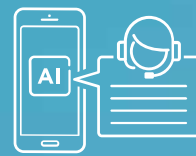
AI Mesh Optimiser



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



Kreslo Diablo X-Player 2.0 Normal Size Frost Black

ROKMI PREVERENÁ KVALITA



Spoločnosť Diablochairs sa posledné týždne stala napevno súčasťou mojej kancelárie a premiérovu som dokonca v rámci ich portfólia mohol otestovať aj zmenšený variant kresla X-Player 2.0, ktorý je ideálny pre vaše ratolesti a pozvoľna dospievajúcich potomkov. Čo vám budem hovoriť, doterajšie všeobecne pozitívne pocity z produktov tejto pol'skej spoločnosti sa ani po rokoch opätovného testovania nijako nerozplynuli, práve naopak. Ona kvalitatívna línia napreduje a s každým ďalším vyrobeným kusom sa len potvrdzuje skutočnosť, že v súčasnosti by ste si u nás mohli v danej cenovej relácii len sotva zadovážiť niečo schopnejšie. V nasledujúcom texte sa budeme spoločne venovať dospelému variantu pre normálne zadky, ktorému predchádza už spomínaná detská verzia a ktorý naopak prekonáva už len výberová vanička určená pre kráľovské pozadia.

Vzdušnosť je prvoradá a o ňu sa tu stará technológia Diablo Honeycomb

Evolúcii série X-Player síce chýba akási symbolika diabolských rohov, ktoré reprezentuje prémiový rad X-Horn, avšak to neznamená, že by práve toto herné náradie nemalo poriadne zapracovať na vašom dnes a denne skúšanom chrbte.

Dominantou tu je teda istý mimozemský efekt v tvare vankúša umiestneného na samom vrchu opierky, ktorý má evokovať hlavu cudzej bytosti a aj keď ho moja dnes už päťročná dcéra bez váhania nazvala srdiečkom, osobne tam viac vidím bumerang s poruchou stravovania. Dost' však bolo špekulácií okolo dizajnu záhlavného vankúša, to podstatné, čo plne látkové kreslo X-Player 2.0 ponúka, je snaha o maximalizáciu vzdušnosti medzi vašim telom a produktom

samotným. Aj keď výroba ho definuje ako kompletne látkové herné kreslo, z fotografií môžete badať aj zakomponovanie syntetickej kože, ktorá však nie je v priamom kontakte s tou vašou. Koža ako taká tu len dopĺňa obal naplnený pamäťovou penou a páči sa mi ako sú do nej efektne vsítané všetky logá a heslá.

Momentálne vážim okolo stodesiat kilogramov a moja kostra sa tak dá považovať za adekvátnu masu hmoty, ktorá môže produkt tohto razenia opäť raz príkladne otestovať. Za ten čas skúšania, sedenia a v pár prípadoch dokonca aj ležania (je tu možnosť dať chrbtovú opierku takmer do vodorovnej polohy) som nepocítil ani raz akýkoľvek fyziologický problém, skôr naopak, doterajšia bolesť v oblasti krčných stavcov (začal som amatérsky hrať americký futbal a to mi dáva každý víkend nový rozhl'ad v rámci doteraz neobjavených bolestí) zmizla ako mávnutím čarovného prútika. Keď som



predmetné kreslo recenzoval v ešte jeho výrobné staršom variante, odvolával som sa na isté predpokladanie možnej degradácie penovej výstelky v sedacej časti. Dnes, kedy už mám dostatok praxe a akékoľvek znižovanie kvality pôvodnej vzorky mám dobre odsledované, už môžem ovel'a sebaistejšie prehlásiť, že sa ona dvojitá pena, umiestnená v sedacej časti, nepretlačí a kreslo tak nestratí potrebnú formu. Naopak, oproti nemenovanej konkurencii, ktorá sa rovnako skladá v krajine pekných žien, Zaklínačov a kroviek, badám menšie kvalitatívne odchýlky smerom nahor (hoci teraz nevyslovím názov, tých značiek z Poľska zase na scéne nie je toľko, takže si asi dáte dve a dve dohromady). Napríklad plocha lakt'ových opierok je z vrchnej časti potiahnutá stredne mäkkým plastom, čo človek docení hlavne po niekoľkých hodinách hrania, kedy máte ohyb ruky doslova vnorený do tejto opornej časti kresla. Ide o malý, ale viac než funkčný, detail, ktorý si zaslúži lakety aj s palcom namiereným smerom hore. Presuňme sa teraz k variabilite nastavení.



Už viete, že Diablo X-Player 2.0 vám môže čiastočne poslúžiť ako polovičná postel', čo má spojenie s klasickou päčkou umiestnenou po pravej ruke a ja sám som neraz pôvodný X-Player využil na krátke zdriemnutie v kancelárii. Rovnako tak je možné si výšku opierky pre toľko spomínané lakte selektívne nastaviť v rozmedzí necelých desiatich centimetrov, avšak osobne ma možno trochu zarazila aj funkcia natáčania smeru týchto opierok, ktorú bežne vidáme skôr u ovel'a drahších kresiel. Takže áno, ak by ste sa ma teraz opýtali, ako som sa pri testovaní tohto produktu zase raz po rokoch cítil, s tým že poznám jeho výslednú cenovku, tak by som bez váhania odpovedal: Maximálne luxusne!

Záhlavný a bedrový vankúš využíva pamäťovú penu

Nie snád', že by si spomínané a pri tomto kresle nesmierne cenené duo oporných vankúšov pamätalo dátum narodenín všetkých vašich blízkych, každopádne je schopné sa pri dlhodobom kontakte s teplom premeniť na akúsi jemnú formu. Tá dokonalo obopne tie najcitlivejšie časti chrbtice, nech už je reč o bedrovej, či krčnej časti a následne drží tvar akokoľvek dlho je to potrebné. Zvyšok spomínanej penovej plnky, ktorou je vyplnená ako sedacia, tak

i chrbtová časť, pritom vykazuje značný efekt pružnosti, čo sa podľa PR materiálov k výrobku viaže na kombináciu dvoch vrstiev peny – nerezal som do kresla nožom, no nemám prečo výrobcovi neveriť. Tá vrchná je pochopiteľne z mäkkejšej zmesi, tá spodná zase z tvrdšej a výsledkom má byť maximálny kompromis medzi pohodlnosťou a nárokmi kladenými na fyziologický aspekt. Myslím, že z textu vyššie teda jasne vyplýva, že opätovne preverená herná stolička od firmy Diablochairs nestráca na svojej dravosti a do nej investované eurá sa vám vrátia už pri prvom posadení. Ak preto v súčasnosti rozmýšľate o nejakej tej investícii do poriadneho herného a dlhodobu spoľahlivého kresla, pokojne aj kancelárskeho, hybridu medzi tradičným kreslom a game stoličkou, predmet z dnešnej recenzie by mohol byť pre vás tou pravou voľbou. Nenašiel som totižto na ňom väčšej vady, či chyby, čo by ho nejako degradovali voči často ovel'a drahšej konkurencii a to je reklama, ktorá by vás pri výbere herného náradia mala zaujímať viac než proklamovaná a celosvetovo populárna značka.

Verdikt

Rokmi preverený herný trón myslíaci na vaše zdravie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Diablockhairs Cena s DPH: 270€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vzdušný pot'ah - Nič
+ Pohodlie aj pri dlhom používaní
+ Príjemný dizajn

HODNOTENIE:



ASUS SmartO Mouse MD200

ALCHÝMIA MÁ VEĽA PODÔB



Vytvoriť kvalitnú kancelársku myšku, ktorá by bola schopná zvládať naplniť očakávania väčšiny vzorky vorkoholikov, to je pre každú jednu spoločnosť pôsobiacu v danom segmente nesmierne náročný proces.

Sám si tých inžinierov rôzneho pohlavia predstavujem v hlave ako nefalšovaných alchymistov, čo sú mesiace zatvorený v zaprášených laboratóriách a s okuliarmi na nose, ktorých hrúbka by už v sekundovom kontakte so slnečným lúčom podpálila Toledo. Vymýšľajú tú najdokonalejšiu kancelársku myš aká kedy brázdila rôzne povrchy stolov. V duchu tejto mojej, za vlasy pritiahnutej predstavy, sa dnes spoločne nahneme nad komplexnou ergonomickou bezdrôtovou myšou ASUS SmartO Mouse MD200, ktorá sa o onen vyššie opisovaný efekt dokonalosti rozhodne snaží a čo je podstatné, ide jej to náramne dobre.

Začnem tým, čo nás posledné roky celospoločensky ovplyvňuje a mení naše bežné zvyklosti. ASUS sa pri danej myške rozhodol povrch jej šasi ošetriť novou antibakteriálnou ochranou s cieľom pribrzdiť množenie baktérií pri kontakte s pokožkou.

Nebudeme si tu nič nahovárať, mnohým z nás ani niekoľkonásobné prekonanie Covidu a následné soplíky prekladané cosplayom na Lazarusa nebránia v tom, aby sme často zabúdali na dôkladnejšiu prevenciu a ochranu zdravia. Z časti je to pochopiteľné práve pri pracovnom vyt'ažení, kedy podávate ruky kade tade a nemáte vždy čas a možnosť si ich následne namočiť do vedra s alkoholom, ako nejaký chirurg v prvej svetovej. Práve na tieto situácie mysleli strojcovia MD200, ošetrený povrch myšky

má s úspechom zabraňovať rastu baktérií. V balení sa okrem samotnej testovacej vzorky, ktorá váži 85 gramov, až na príslušnú dokumentáciu nenachádza nič viac. Zdrojom energie MD200 je už vložená alkalická AA batéria, ktorá zaručuje plný chod hardvéru po dobu jedného roka. Užívateľ sa tak nemusí trápiť s dobíjaním, ostatne na tele nenájdete žiadny vstup pre USB-C kábel.

Potiahni ma za šnúрку

Rozprávame sa tu o kancelárskej myši určenej čisto pre pravákov, ktorá je svojou farbou čierna ako uhol' a disponuje komfortným vykrojením pre odkladanie palca. Veľkostí ide o akýsi ideálny stred (114.5 x 71 x 42.3 mm), vďaka čomu je produkt určený do stredne veľkých až nadrozmerých

rúk – úchop definujem slovom: pohodlie bez kompromisov. Ani po celodennom používaní som nepocítil žiadne fyzické problémy a to podotýkam, že bežne používam vertikálne kancelárske myši.

Nebol by to ASUS, ak by z vrečka nevytiahol niečo originálne a v danom segmente skôr ojedinelé. Na prednej časti MD200 sa nachádza špeciálny elastický pásik, ktorý si jednoducho pretiahnete cez prst a myš tak dokážete prenášať ako mačka mladé (ja viem, trochu podivné prirovnanie). Ja osobne v tomto vidím však aj ďalšie využitie a to spôsobom pripnutia na batoh alebo tašku s nejakým úchytom, čo z vás na verejnosti môže spraviť o to viac výnimočnejšiu osobnosť.

Dobre, dizajn ako taký je z môjho pohľadu a aj cez istý minimalizmus vlastne dokonalý a nič viac by som na ňom nemenil. Máme tu duo hlavných spínačov schopných, podľa výrobcu, zničiť až desať miliónov kliknutí, čo je v priemere trikrát viac než ponúka konkurencia v danom segmente. Pocit z kliknutia je doslova úžasný, zažívate pri ňom toľko potrebnú istotu suverénnej interakcie, pričom váš prst cíti dokonalo nastavený odpor – prémiový zážitok.

Pod tichým rolovacím kolieskom sa nachádza spínač pre reguláciu DPI (po hranicu 4 200) a pri palci by ste našli už tradične dvojicu ďalších tlačidiel. Zaujímavějšía je však spodná strana.

Pod krytkou, kde je už spomínaná batéria, sa nachádza žiľab pre USB kľúč (2,4 GHz) a nad ním štvorica teflónových plôch pre ideálne klzanie po akomkoľvek povrchu. Áno, s touto myškou môžete bezproblémovo pracovať aj na skle či akomkoľvek inom



povrchu. Myš som zámerne skúšal používať aj na mokrom stole, a aj s touto prekážkou si hravo poradila. Čo ďalšie by mala mať, metaforicky povedané, ideálna predstava o dokonalej kancelárskej pomocníčke? Mali by ste ju dokázať prepojiť s viacerými zariadeniami.

U ASUS SmartO Mouse MD200 je táto konkrétna požiadavka naplnená do bodky. Máme tu už spomínané USB párovanie doplnené o Bluetooth 5.0 konektivitu a to s tromi prepínateľnými profilmi.

Multitasking ako vyšíť. V danom aspekte testovaná vzorka obstála a pri prepínaní fyzickým spínačom na spodnej strane nedochádzalo k nejakej latencii či prípadne nechcenému odpájaniu. Dôležitým doplnkom je free softvér Armory Crate, ktorý užívateľom ponúka širokú škálu dodatočných nastavení. Od citlivosti

snímača cez frekvenciu až po nastavenie makro skratiek určených pre šesticu tlačidiel.

Ani t'uk zlym smerom

Snažil som sa nájsť počas mesačného záťažového testovania kancelárskej myšky MD200 od ASUSu aspoň jednu malú chybičku, avšak neúspešne.

Jedná sa o prémiový hardvér schopný zničiť aj drsné zaobchádzanie (pri úmyselnom tlaku na šasi z tvrdého plastu nedochádzalo k žiadnemu praskaniu a pukaniu), ktorý v sebe kombinuje potrebný multitasking s chirurgicky presnými spínačmi a vysokým užívateľským komfortom. Ak sa niekto naozaj priblížil k tej, už v úvode vyslovenej predstave o dokonalej kancelárskej myši, tak je to rozhodne práve ASUS. Jeho SmartO Mouse MD200 odporúčam každému, kto v súčasnosti hľadá kompaktnú a výkonom nedostihnuteľnú spoločničku, ktorá mu pomôže zvládnuť každodenné pracovné nasadenie.

Verdikt

Dokonalá kancelárska bezdrôtová myš, ktorú môžete reálne chytiť za chvost.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus Cena s DPH: od 50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn - Nič
+ Komfort
+ Multitasking
+ Spol'ahľivosť
+ Výdrž

HODNOTENIE:



Kreslo Diablo X-Player 2.0 Kids Size Dark Sunflower

POMYSLEL TU NIEKTO NA DETI?



Spoločnosť Diablochairs je u nás viac ako známa a to predovšetkým vďaka ich produkcii herných kresiel, ktoré sme v našej redakcii už niekoľkokrát recenzovali, v rôznych formách. Kreslo Diablo X-Player 2.0 som otestoval už v roku 2020 a v ten istý, z pohľadu numerológie ikonický rok, sa nám do redakcie dostala následne akási priestorová nadstavba - stolička Diablo X-Ray King Size. Musím sa vám priznať, že v momente, čo som začal uvažovať o oslovení vyššie spomínanej firmy, hneď vám dám aj presnejší kontext, zaplavila ma obrovská vlna spomienok na časy, kedy sme s kolegami robievali video magazín PvP. To už sú však, ako sa povie, dávno roztopené l'adovce. Toho času mala moja dcéra len pár rokov a sotva by mi napadlo zadovážiť jej hernú stoličku - aj tak najradšej lozila po všetkom a na mieste obsedala len zriedka. Dnes už však moja princezná sfúkava pomaly ale isto šiestu sviečku na torte

života a mne napadlo spojiť príjemné s užitočným. Diablo je značka, ktorá ako jedna z mála ponúka herné kreslá aj pre vyložene detského konzumenta a v ich portfóliu by ste preto našli trojitý vekový, či presnejšie výškový variant ich najznámejších kresiel. My sa v nasledujúcom texte spoločne porozprávame o kvalitách Diablo X-Player 2.0 Kids Size Dark Sunflower, čiže detského otočného kresla, určeného pre deti s výškou od 125 do 155 centimetrov.

Poliaci vybavili drvivú väčšinu svojich modelov aj verziou Diablo Kids Club, ktorá je, ako uvádzam vyššie, určená ideálne pre deti nad 125 centimetrov. Moja Nelka síce ešte potrebuje pár centimetrov na pokorenie tejto hranice, no aj napriek tomu sa relevantnosť nášho spoločného testu dá považovať za dostačujúcu. Ostatne, kvality portfólia Diablo hovoria samé za seba. Rozbal'ovať a následne skladať

Diablo X-Player 2.0 Kids Size Dark Sunflower (X-Player má pre deti nachystaných celkovo šesť farebných verzií) bolo pre mňa skutočným spomínaním, len išlo o spomínanie vo výrazne menšom balení. Stolička vám príde rozložená na niekoľko častí a proces skladania je záležitosťou dvadsiatich minút - plus mínus pátranie po zapadnutých skrutkách. Všetko je dôkladne obalené do plastovej a penovej fólie s tým, že výrobca opäť nezabudol pribalit aj čisté biele rukavičky, určené na manipuláciu s piestom. Prečo? Piest má v jednom bode trochu oleja a spoločnosť Diablo nechce, aby ste sa zašpinili. Skladanie som z väčšej časti realizoval samozrejme sám. Dcérka mi síce niekoľkokrát pomohla, no v istom bode, keď pol'avilo jej sústredenie, sa začala zabávať so spomínanou penovou fóliou a rozhodla sa pomocou nej simulovať padanie snehu. Späť však k samotnému procesu skladania. Návod je jednoduchý

a všetky mechanické časti sú vyrobené bez akéhokoľvek kazu, čo zjednodušuje ich aplikáciu. V balení sa okrem rukavičiek nachádza aj niekoľko darčkových predmetov (nálepky, prívesok na kľúče a náramok) a bol som prekvapený, že po novom výrobca priložil aj špeciálny návod na čistenie povrchu kresla ako takého.

Priedušné čalúnenie

Aj keď výrobca verejne neudáva nosnosť detskej verzie predmetného kresla, ja sám, s váhou okolo 115 kilogramov, som sa nemal problém posadiť do tej priedušnej a pohodlnej stoličky bez toho, aby sa pod mojím skeletom rozpadla ako rokoková kapela. Látkové čalúnenie napomáha dobrej cirkulácii vzduchu aj pri dlhšom sedení, ale čo si budeme hovoriť, deti málokedy obsedia dlho na jednom mieste a aj keď sa to s pribúdajúcim vekom v tomto smere zlepšuje, aj u môjho potomka to bude chcieť ešte trochu času.

V zmysle materiálov ide o sieťovinu zvanú EcoFiber, ktorej dizajn dierkovania by som vám asi najlepšie vedel spodobniť s hernými myšami konceptu Honeycomb. Látka je príjemná na dotyk a ani pri dlhodobom kontakte s odhalenou pokožkou nezanecháva žiadne odreniny a iné nechcené stopy. Spomínam si, že keď som pred dvomi rokmi testoval dospelú verziu identického modelu 2.0, márne som sa snažil na kresle nájst' nejaké nedostatky v šití a celkových detailoch. Preto ma zaujímalo, či Poliáci medzičasom

nepopustili na kvalite a stoličku som si pred dlhodobým používaním a hlavne po mesiaci intenzívneho záťažového testu pozorne poprezeral. Sedel som na nej ja, dcérka, manželka, susedka, susedov labrador a tak ďalej a tak podobne.

Opäť sa naplnila už v úvode spomínaná predikcia, kreslo bolo doslova oprosté o akéhokoľvek vizuálne chyby (šitie okrajov, pevnosť zipsu, tvar vankúšov, sklápací mechanizmus opierky, kolieska) a vyzeralo stále ako nové. Presnejšie, bolo ako nové do momentu, než ho Nelka počas jej tradičného obedovania spojeného so spartakiádou (ak máte deti, tak dobre viete o čom je reč) obľiala jablkovým džúsom.

Priložil som na povrch sedadla suchú utierku a väčšinu tekutiny tak odstránil, no na látke ostal menší flák, ktorý sa mi podarilo eliminovať opakovaným pretieraním pomocou vlhkej servítky určenej na nábytok. Preto, ak vaša ratolesť na kreslo neprevrhne motorový olej, či niečo podobne invazívne, nemusíte sa obávať dodatočného vyčistenia.

Zdravie predovšetkým

Zdravie máme len jedno a určite budete súhlasiť, ak poviem, že sedieť správne by sa malo už od útleho veku. Aj v tomto ohľade je Diablo X-Player 2.0 Kids Size Dark Sunflower ideálnym partnerom pre vaše dieťa, keďže ponúka duo vankúšov s pamäťovou penou, kde jeden tlačí na chrbticu a dáva tak toľko potrebnú oporu do

zadnej časti chrbta, druhý sa naopak stará o tlak na krk. Uznávam, že nakol'ko dcéra ešte nemá v tomto texte už neraz spomínanú výšku, práve záhlavný vankúš bolo nutné trochu prispôbiť, popruh je však flexibilný a nastaviteľný. Bedrová a krčná fixácia, to všetko v rámci bezpečnosti nie je pri tomto produkte konečnou stanicou. Všetky prípadné ostré hrany kryjú plastové časti a ani páčka určená na polohovanie opierky nemá ako dieťaťu ublížiť - nie je tam priestor na nejaké priškripanie.

Okrem nastaviteľného sklonu zadnej časti, kde si môžete kreslo dať do úplnej vodorovnej polohy, je rovnako možné polohovať lakt'ové opierky a to nielen hore a dole, ale aj do pravej a ľavej strany. Veľmi oceňujem, že práve lakt'ové opierky sú obalené na dotyk príjemnou penou, ktorá je súčasne rovnako dobre umývateľná po prípadných ďalších nehodách s jedlom. Jedna vec však Nelke spočiatku robila problém a to samotné polohovanie, kde sa jej svojou váhou nedarilo dostatočne zatlačiť na opierku a sklopit' ju do ňou požadovanej pozície. Toto je však vec, ktorú treba natrénovať a po čase to aj ona zvládla. Rovnako tak zdvíhanie sa na pieste pomocou tradičnej páčky umiestnenej na spodnej strane.

Prepracovali sme sa spoločne k samotnému záveru testovania detského herného kresla Diablo X-Player 2.0 Kids Size vo farbe akejsi temnej slnečnice. Za predpokladu, že pre svojho potomka zháňate kvalitnú kancelársku/hernú stoličku, stoličku, čo s ním porastie niekoľko rokov a ani po dlhom čase nevidíte dôvod sa jej zbaviť, tak práve X-Player 2.0 pre deti je tou správnou voľbou. Ide o výrobok v hodnote cca 230 eur, na ktorom je však každý jeden investovaný cent jasne poznať a pokojne môžeme hovoriť o prémiovom produkte, ktorý bude schopný rozžiariť nejednu detskú izbu.

Verdikt

Síce sa budem už len opakovať, každopádne, Poliáci v tomto prípade našli dieru na trhu a zaplnili ju s veľkou gráciou.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: **Cena s DPH:**
Diablochairs 230€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Pevnosť - Nič
+ Prevedenie
+ Adekvátna cena
+ Dizajn
+ Zdravotný aspekt

HODNOTENIE:



Gigabyte Aero 16 XE5

PROFÍK PRE PROFESIONÁLOV, NO NIE DOKONALÝ



Produktov od spoločnosti Gigabyte aj jej prémiového brandu Aorus sme už v redakcii mali desiatky až stovky. No nie som si istý, či medzi testované produkty patrili aj notebook od tejto značky. Nie že by Gigabyte a Aorus notebooky neexistovali už roky, len sa predávali na trhoch mimo Európy. Nedávno však opäť do výkladných skriň internetových obchodov zavítali aj tieto produkty a my sme dostali možnosť otestovať vcelku zaujímavý kúsok, zameraný na profesionálov, s menom Gigabyte Aero 16 XE5. Ako sa mu darilo v recenzii, si môžete prečítať nižšie.

Keď sa povie notebook pre profesionálov, väčšina ľudí si možno predstaví nenápadný šedý kváder s nejakým procesorom, bez bonusovej funkcionality a často aj bez dedikovanej grafickej karty. Našťastie, väčšina profesionálov nie sú manažéri či sekretárky, ktorým by také zariadenie

možno postačovalo. Nie, profesionáli dnešnej doby pracujú s obrovskými databázami, kompilujú tisícky riadkov kódu, strihajú 4K videá na cestách, tvoria hudbu a robia mnoho ďalších vecí. Na to už len také obyčajné zariadenia nestačia. Čím sa ale Aero 16 XE5 odlišuje od bežných kancelárskych kúskov? Čo z neho robí zariadenie pre profesionálov? Na prvý pohľad to bude asi jeho výkon a striedmy dizajn. No pri bližšom testovaní sa objavilo aj zopár nie príliš podarených rozhodnutí, ktoré celkový dojem mierne zhoršili.

Obal a jeho obsah

S Gigabyte notebookmi som doposiaľ nemal šancu robiť, a preto som nevedel, čo očakávať od ich obalov a štýlu balenia. Kde pri matičných doskách, monitoroch, grafických kartách a iných komponentoch Gigabyte siaha najčastejšie po kombinácii

tmavších farieb s detailmi v tradičnej oranžovej, dorazil tento notebook v takmer krikl'avo modrej krabici. Po odznení prvotného šoku, ktorý však nebol negatívny, a po otvorení balenia z neho hneď vykuklo striedmo vyzerajúce šasi striebornej farby, s logom AERO v strednej časti krytu obrazovky. To bolo dokonca podsvietené bielou farbou, čo som však zistil až po cca týždni používania, keď na tento fakt poukázala priateľka. Okrem samotného notebooku sa v krabici nachádzala ešte vcelku rozmerná nabíjačka s proprietárnym zakončením – to by, vzhľadom na zakomponovanie USB-C portov s možnosťou nabíjania, nemuselo vyzerat' ako tá najlepšia voľba, no pri TDP procesore a grafickej karte až 125 W by bolo fungovanie len cez USB-C nabíjačku problematické. Bežne dostupné kúsky totiž často ponúkajú maximálny výkon len 100 W. Ďalej boli v balení ešte, samozrejme,

vel'mi dôležité brožúrky s právnickými a spotrebiteľ'skými informáciami, ale tým sa netreba takmer nikdy priveľmi venovať'.

Parametre a funkcionality

Začnem asi tým najlepším, čo Aero 16 XE5 ponúka. Dych berúci AMOLED panel s uhlopriečkou 16", pomerom strán 16:10 a 4K rozlíšením (3840 x 2400) bol farebne kalibrovaný a certifikovaný spoločnosťou X-Rite. Ponúka tiež certifikácie VESA DisplayHDR 500 True Black, 100 % pokrytie DCI-P3 spektra a Pantone Color Accuracy validáciu. Toto produktívne monštrum poháňa procesor Intel Core i7-12700H v spojení grafickým čipom Nvidia RTX 3070 Ti, 16 GB DDR5-4800MHz RAM, dvojica 1 TB NVMe SSDčiek a batéria s kapacitou 99 Wh. V šasi s rozmermi 35,6 x 2,24 cm a s váhou 2,3 kg to naozaj nie je malý výkon. Po stránke portov ponúka Aero 16 XE5 dvojicu Thunderbolt 4 s podporou DP a jeden z nich aj s Power delivery, 1x USB 3.2 Gen2 (Typ-C) s podporou DP, 3,5 mm Audio Combo a DC-in Jack. A čo sa týka bezdrôtovej komunikácie, je už asi štandardom, že všetky prémiovejšie moderné notebooky ponúkajú WiFi 6E AX a tiež Bluetooth 5.2.

Dizajn a ergonómia

Po stránke dizajnu sa nový Aero 15 XE5, aspoň podľa mňa, vcelku podaril. Nejde o šedú kancelársku myšku, ktorú je jednoduché prehliadnuť, no na druhú stranu nevyzerá ani ako niečo, čo by ostalo po zrážke raketoplánu s elektrickou zubnou kefkou. Jednoducho si nájde svoje miesto na cestách, v kanceláriách aj v hráčskych jaskyniach. Rámčeky okolo celého 16" displeju sú vďaka hrúbke len 3 mm takmer neviditeľné, vrchné zakončenie veka, za ktoré je ho možné odklopiť zo zatvoreného



stavu, v sebe šikovne ukrýva kameru a senzory s podporou funkcionality Windows Hello a rozmiestnenie reproduktorov vo vrchnej časti sprostredkúva naozaj príjemný audio zážitok. Čo už také príjemné nebolo, je mierne ostrejšia predná hrana hliníkového šasi, ktorá v niektorých situáciách tlačila na zápästia. Mierne som krútil hlavou aj nad klávesnicou, ktorá definitívne nevyužíva všetok dostupný priestor a jej atypické rozloženie mi aspoň na začiatku používania dávalo vcelku zabráť. Posledná výčitka k ergonómii musí byť definitívne o dostupnosti portov, ktorými je Aero 16 XE5 vybavený. V šasi takýchto rozmerov by som očakával, aj v dnešných dobách USB-C všetkého, aspoň jeden USB-A port, možno aj HDMI alebo DisplayPort a, keďže ide o produkt určený pre profesionálov,

aj ethernetovú zástrčku a čítačku SD kariet. Nanešťastie si bežní majitelia budú musieť vystačiť s trojicou USB-C portov alebo používať takzvaný Aero HUB, ktorý je pribalovaný ku notebooku a ktorým za cenu straty jedného USB-C portu získajú ethernet, HDMI, MiniDP a USB-A.

Testovanie

Notebook bol otestovaný ako v hrách, tak aj v syntetických programoch na zistenie celkového výkonu, výdrže batérie a tiež teplôt a hlučnosti. Výsledky si môžete pozrieť v grafoch nižšie.

Zhrnutie

Gigabyte Aero 16 XE5 je ťažký oriešok na rozlúsknutie. Svojím výkonom a displejom sa mohol jednoducho zaradiť na úplnú špičku toho, čo je momentálne v obchodoch dostupné. Ale tých pár nedostatkov – horšia klávesnica a iba USB-C porty na šasi (aspoň bez použitia pribaleného HUB-u) – v spojení s pomerne vysokou cenou mi bránia dať mu plné hodnotenie.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Cena s DPH: 2 700€

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný dizajn	- nedotiahnutá klávesnica
+ vysoký výkon	- iba USB-C porty
+ dobrý zvuk	- vyššia cena
+ úžasná obrazovka	
+ pribalovaný HUB	

HODNOTENIE:



SanDisk G-Drive ArmorATD 1TB

STÁLE ODOLNÝ A MIERNE DRAHÝ



Potreba zálohovať dôležité súbory, prenášanie väčších objemov dát z miesta na miesto alebo mnoho ďalších dôvodov môže znamenať, že by sa do vášho života hodil externý disk. Bežné 2.5 a 3.5 palcové externé HDD stále ponúkajú vysokú kapacitu za veľmi prijateľnú cenu, hoci im už pomaly ale isto konkurujú disky na báze flash pamäti. Pokiaľ sa k vysokej kapacite a prívetivej cene pripojí ešte aj vyššia odolnosť proti pádom či nečistotám, môže ísť o naozaj zaujímavý produkt. Tak sa na prvý pohľad javí aj SanDisk G-DRIVE ArmorATD.

Už je to rok, čo sme mali možnosť otestovať model s kapacitou 2TB. Jeho recenzia dopadla dobre po stránke odolnosti a priemerne v oblasti výkonu. G-DRIVE ArmorATD sklamal hlavne v cene, ktorá bola takmer násobne vyššia než iné externé disky, hoci ponúkal aj ďalšie vymoženosti. Tentokrát sme sa pozreli na 1TB verziu: či

obstála lepšie alebo rovnako, ako jej väčší brat, sa dočítate v nasledujúcich riadkoch.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

SanDisk G-DRIVE ArmorATD je dodávaný v profesionálne ladenej krabicičke, čo je len logické, nakoľko ide o produkt určený hlavne profesionálom. Vnútri balenia sa nachádza externý disk s nárazníkmi z mäkkej gumy a telom z odolného hliníka. Okrem neho je v krabicičke samozrejme aj malý manuál a dvojica kratších káblov USB-C/USB-C a USB-C/USB-A. Osobne som zástancom jedného s pripnutím adaptérom USB-C na USB-A, ale nosiť so sebou dva menšie káblíky nie je až taká veľká prekážka.

Len si treba dávať pozor a nestratiť ich, hoci je pravda, že väčšina ľudí siahajúcich po novších externých SSD s USB-C portom už ani bežné USB-A nevyužívajú.

Komponenty diskov a avizované parametre

Rýchlosti externých diskov neustále zvädzajú súboj s možnosťami moderných počítačov a zariadení. Keď existovalo ešte len USB 2.0 pripojenie, schopné prenášať maximálne 480 megabitov za sekundu, čo znamená 60 MB/s, stačili aj externé harddisky.

Akonáhle však prišiel štandardný USB 3.0, ktorý zvýšil rýchlosti 5 Gbps, teda 640 MB/s, začali dávať zmysel aj SSDčka, nakoľko aj tie najrýchlejšie harddisky nie sú schopné prekročiť hranicu 200 MB/s. Následne prišiel USB-C štandard schopný prenášať aj 1GB dát.

SanDisk hrdo hlása, že zabudované pripojenie zvládne preniesť až 5 Gbps (o čosi viac ako 600 MB/s), no hneď



vyššie je na krabičke informácia a prenosových rýchlostiach "až do" 140 MB/S. To je spôsobené limitáciami samotného disku, nakoľko HDD to nikdy nepôjde tak rýchlo, ako SSDčkam.

SanDisk G-DRIVE ArmorATD 1TB sa však môže pochváliť odolnosťou voči pádom z až 1.2 metrovej výšky a takisto certifikáciou IP54 vďaka gumenej krytke portu, ktorá zabezpečí ochranu proti vniknutiu bežného prachu a rezistenciu voči špliechaniu vody z ktoréhokoli smeru. Čo sa týka samotného hardvéru, v spomínanom hliníkovom tele sa nachádza 1TB/5400RPM disk WDC WD10SMRM-59A3WS1 od spoločnosti Western Digital (logicky, nakoľko SanDisk patrí pod krídla WD) bezpečne uložený v úchytoch odolných voči otrasom.



Testovanie a hodnotenie

Disk bol pred skúškou defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Boli opakované desaťkrát, pričom výsledok je ich priemer.

SanDisk G-DRIVE ArmorATD 1TB dopadol vcelku podobne, ako jeho väčší brat. Osobne vlastním niekoľko externých diskov aj NASko a hoci nie vždy som prihliadal len na pomer cena/kapacita/výkon, stále ma mrzí, aký je drahý.

Pri kapacite 1TB a miernej odolnosti by som očakával cenu pod hranicou 100 eur (bežne dostupné modely od konkurencie s podobnou odolnosťou stoja aj menej

a kúsky s IP68 hodnotením sa pohybujú okolo 70 eur). Dobré, pripočítajme si USB-C konektor (ktorý však na rozdiel od externých SSD diskov neponúka takmer žiadne výhody) a 3 ročnú záruku, no stále mi vychádza cena medzi 80 – 90 eurami.

G-DRIVE ArmorATD v 1TB verzii som však pod hranicou 110 eur v slovenských obchodoch nevidel. Každý rozhl'adenejší zákazník si rozmyslí, či bude míňať takmer dvakrát viac za produkt ponúkajúci menšie zabezpečenie ochrany.

Zhrnutie

SanDisk G-Drive ArmorATD 1TB stále vyzerá ako zaujímavý produkt. Dizajnovane sa hodí do každého profesionálneho prostredia, jeho výkon a odolnosť sú stále obstojné, no naozaj vysoká cena tieto parametre nereflektuje. Takže túto recenziu môžem ukončiť rovnako, ako som ju ukončil pri 2TB verzii. Pokiaľ na tento disk natrafíte vo výpredaji, možno nebude zlou voľbou, nateraz však jeho konkurencia vyzerá oveľa lákavejšie.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
SanDisk	110€

PLUSY A MÍNUSY:

+ odolné telo	- príliš vysoká cena
+ IP54 certifikácia	
+ profesionálny dizajn	

HODNOTENIE:



Vivobook 13 Slate OLED Philip Colbert Edition

KRAB A VOLSKÉ OKO



ASUS je spoločnosť, ktorú som už v našom magazíne neraz pasoval za takzvaného trendsettera, čiže firmu budujúcu nové a neošúchané trendy. Vďaka ich dvom hlavným komerčným vetvám si svoje portfólio delia do bežného spotrebiteľského hardvéru a do exkluzívnej a novátorskej elektroniky. Aj u nás v redakcii sme si mohli vyskúšať zariadenia, aké by sa s prehľadom uplatnili v najnovších sci-fi filmoch a seriáloch. Spoločným menovateľom tejto pokrokovosti je snaha o skĺbenie tabletu s bežným notebookom, čo aktuálne reprezentuje aj ASUS Vivobook 13 Slate OLED. Dostalo sa mi tej cti testovať vizuálne jedinečnú a limitovanú edíciu od anglického umelca Philipa Colberta, prezývaného aj „krstný syn Andyho Warhola“. Niežeby práve vizuálne odlišné spracovanie tohto 2 v 1 laptopu malo nejaký dopad na samotnú funkčnosť zariadenia.

Ale určite nemôžem opomenúť dizajn samotnej špeciálnej edície, keďže aj v tomto smere je o čom hovoriť. Aby som bol fakticky presný, tak ASUS nechal nový Vivobook 13 Slate OLED vizuálne upraviť prostredníctvom dvoch umelcov a okrem spomínaného Colberta nechali čarovať aj jeho kalifornského psychedelicko-popového kolegu Stevena Harringtona.

Ešte než vôbec prejdem k hodnoteniu dizajnu, ktorý je vďaka spomínanému umelcovi skutočne jedinečný, tak by bolo vhodné povedať, že Vivobook 13 Slate OLED je vôbec prvým 13,3-palcovým zariadením s odnímateľnou klávesnicou na svete, čím si ASUS na hrud' pripína ďalšiu významnú medailu. Ide o 2 v 1 koncept v hodnote necelých sedemsto eur. Za túto sumu dostanete bezkonkurenčný OLED panel chránený Corning Gorilla sklom, procesor

Intel Pentium Silver N6000 doplnený o grafiku Intel UHD a to všetko zakončené s 8 GB operačnou pamäťou a 256 GB SSD. Keď si samotné údaje letmo hodíte do svojej sivej kalkulačky v hlave, vylezie vám z toho na prvú dobrú veta formátu: to je dobré akurát tak na Netflix a prehliadanie webových stránok. Samozrejme, z časti by ste mali pravdu, keďže spomínané črevá nás rozhodne nepresúvajú do sféry náročných procesných operácií, ale Vivobook 13 Slate OLED má v sebe predsa len o trochu viac, než by sa mohlo zdať, ale k tomu sa ešte dostaneme.

Krstný syn Andyho Warhola

Anglický umelec Philip Colbert, ktorého preslávil predovšetkým onen krab so zlatou korunou, dostal možnosť vizuálne upraviť nielen samotný hardvér s príslušenstvom,

ale dokonca aj softvér. Jeho špeciálna edícia Vivobook 13 Slate OLED je unikátna už od samotného balenia. Počas rozbal'ovania testovacej vzorky som prežíval úžas, ktorý sa stupňoval s každým jedným vyťahnutým kúskom z farebnej krabice. Samotný tablet, ak sa to tak dá definovať, má takmer komplet kovové šasi s malou prímiesou plastu v oblasti zadného fotoaparátu (ide o 13 Mpx snímač, o ktorého kvalitách si povieme viacej neskôr). Váha sa pohybuje okolo 785 gramov, ale po pripojení fyzickej klávesnice a priloženého stojanu je to približne 1,4 kg. Ide o hybridný notebook s priemernou váhou kancelárskeho laptopu, ktorý bez obáv môžete nosiť v ruke pokojne aj celý deň. Je zaujímavé, že špeciálna edícia, od spomínaných dvoch umelcov, je extra špeciálna práve v rámci spracovania multifunkčného stojanu. V bežnej verzii jeho zadnú časť netvorí nič než plast s magnetom, pomocou ktorého môžete notebook polohovať, ako vám to vyhovuje (na šírku, na výšku, s patričným sklonom).

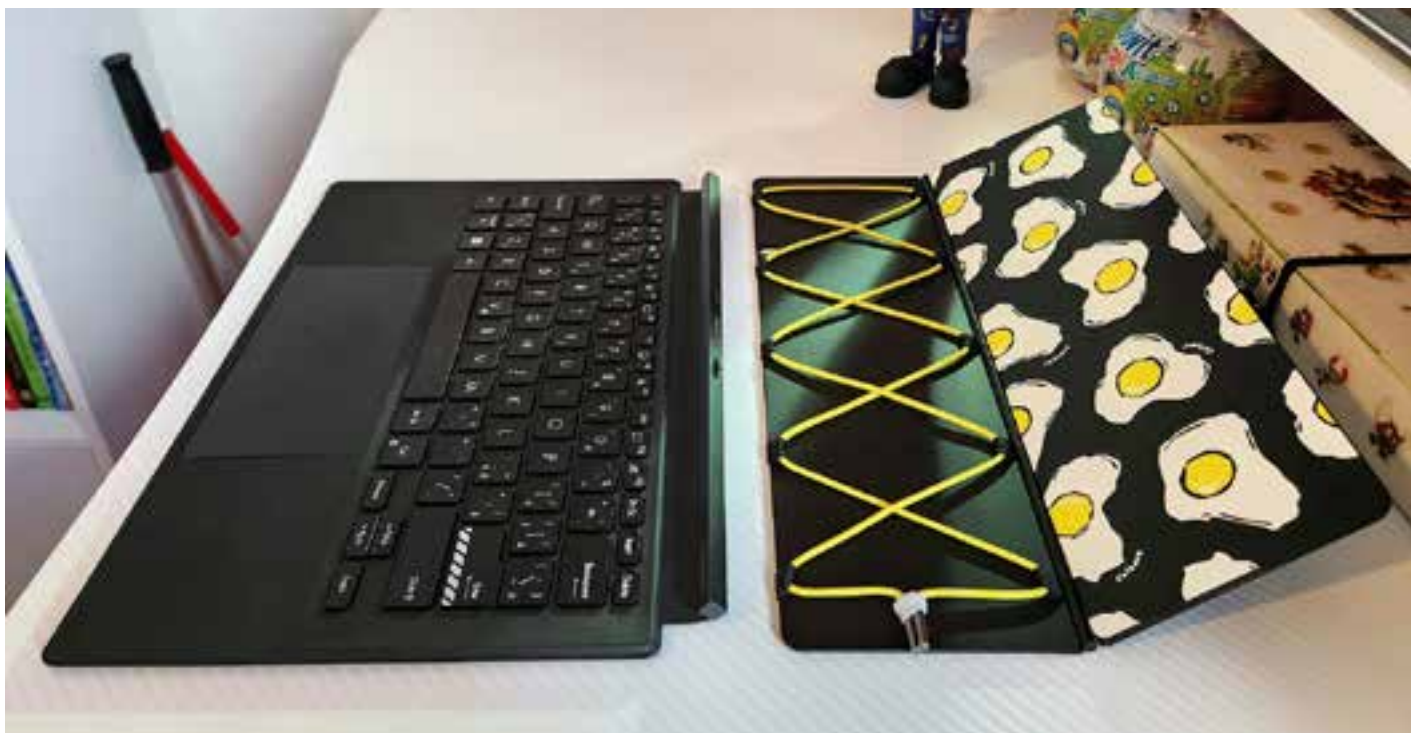
Avšak Colbertova verzia má stojan s flexibilnou šnúrkou, do ktorej si používateľa môžu vložiť vizuálne rovnako špeciálnu kancelársku myš alebo dotykové pero – aj Stylus ASUS Pen 2.0 so 4 096 úrovňami tlaku a 266 Hz vzorkovacou frekvenciou, ktorá je súčasťou základného alebo aj špeciálneho balenia. Aby som bol však férový, pero je pomocou magnetu možné pripojiť aj na bežnú verziu a prenášať ho tak súčasne s tabletom bez toho, aby ste sa obávali o jeho stratu. Čo ešte nájdete v Colbertovej verzii? Už spomínanú odnímateľnú klávesnicu, špeciálnu prenosnú tašku a samotného kraba



schopného vám Stylus štýlovo podržať kdekoľvek ho postavíte. Po dizajnovej stránke, a to teraz hodnotím špeciálne úpravu pána Colberta, na mňa Vivobook 13 Slate OLED zapôsobil a vedel by som si s ním predstaviť koexistovať v bežnom pracovnom procese pri práci s textom, ako aj webovým rozhraním, bez toho, aby som sa musel na verejnosti hanbiť. Ak však neholdujete extravagantným prvkom, a samotný Vivobook 13 Slate OLED v základnej podobe by vás zaujímal,

rozhodne siahnite po tej tradičnej a výzorom skôr neutrálnej verzii.

Na ľavom okraji tabletu nájdete dvojicu USB-C (3.1) vstupov a rovnako aj zásuvku na microSD kartu. Pre milovníkov káblových slúchadiel je prítomný 3,5 mm jack konektor, a kto čakal Thunderbolt, ten sa bude musieť uspokojiť s Bluetooth 5.2 a Wi-Fi 6. V zapínacom tlačidle je dobre fungujúca čítačka odtlačkov prstov. Vysvetľovať vám skratku 2 v 1 dúfam nemusím,





ide o jednoduché prepínanie medzi notebookovým a tabletovým rozhraním, každopádne testovaná vzorka sa vďaka podpore vyššie opisovaného dotykového pera dá využiť aj na umeleckú tvorbu. Práve tento aspekt je pridanou hodnotou, ktorá sa spomína v úvode a ktorá by mala ísť ruka v ruke s rovnako proklamovaným dizajnom špeciálnej edície. Apropos Stylus sa k tabletu pripája pomocou BT a jeho nabíjanie je možné realizovať cez USB-C kábel.

Podme sa teraz pozrieť na hlavnú pýchu novinky. Viac než trinásť palcov veľký OLED panel s jedinečným podaním čiernej farby a podporou Dolby Vision prichádza síce v úvodzovkách len s Full HD rozlíšením, avšak pri danej mierke je to maximálne

dostačujúca ostrom, s ktorou vaše oko nebude mať žiadny problém. Maximálny jas sa pohybuje nad úrovňou 500 nits, čo je jemne limitujúce pri používaní na ostrom slnku, keďže povrch obrazovky je až prehnane lesklý – zariadenie je preto vhodné skôr do interiérov.

ASUS rovnako udáva povrchovú úpravu skla odolnú voči odtlačkom prstov, avšak toto tvrdenie som počas testovania niekoľkokrát vyvrátil. OLED je však stále OLED a jeho prednosti vedia zakryť aj takéto menšie nedostatky. Či do nich spadá aj slabšia strojovňa poháňaná procesorom Intel Pentium Silver N6000 a 8 GB RAM, to je vec preferencií. Každopádne počas testu sa mi niekoľkokrát stalo,

že som musel dlho čakať na otvorenie obvyčajného nastavenia. Akonáhle som mal v prehliadači aktívnych viac než desať záložiek, tak hardvér to mal problém spracovať. Rozprávať potom o možnosti hrania hier v nejakom uspokojivom štandarde by bolo úplne zbytočné a v tomto ohľade ostáva daný tablet skutočne len tabletom a na nič ďalšie sa nechce hrať.

Ako tablet vybavený dvojicou fotoaparátov (predný 5 Mpx a zadný 13 Mpx) má potenciál napomôcť vám v akejkol'vek socializácii s okolitým svetom a musím povedať, že kvalita videí prenášaných cez spomínané snímače bola nadpriemerne vysoká. O zvuk sa starajú bočné reproduktory a odvádzajú prekvapivo dobrú prácu (sú hlasné a bez skreslenia), čím sa oslím mostíkom vraciam k užívateľskej pointe celého zariadenia.

Extravagantný alebo bežný tablet?

Aj keď nebudete vyžadovať jednu z dvoch umeleckých a oveľa drahších nadstavieb, tak Vivobook 13 Slate OLED má svoju hodnotu. Základ ako taký reprezentuje kvalitný tablet s podporou rovnako kvalitného dotykového pera a výborným multifunkčným stojanom (klávesnicu už berte ako príjemný bonus, aj keď by som jej vytkol absenciu podsvietenia). Výdrž batérie sa pohybuje okolo desiatich hodín a tak ste schopný dostatočne dlho sa oslobodiť od akejkoľvek kabeláže, ktorá by vás mohla otravovať. Hlavnou prednosťou je očarujúci OLED displej, na ktorom sa tentokrát môžete vďaka pribalnému peru priamo umelecky realizovať a vďaka stojanu ho navyše pretvoriť na výbornú televíznu obrazovku.

Verdikt

Za predpokladu, že by predmetná novinka mala v sebe oveľa väčší výkon, mohlo by ísť o ďalšie jedinečné skříženie dvoch segmentov. V tejto podobe ide o unikátny 2 v 1 prístroj určený skôr na sledovanie filmov a jednoduché pracovné úkony priamo z vyhriatej postele.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	900€ špeciálna edícia
	700€ základná edícia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn špeciálnej edície	- Povrch zbiera odtlačky
+ Celková kompaktnosť	- Výkon
+ OLED panel	- Klávesnica bez podsvietenia
+ Zvuk	- Nižší jas

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk

SanDisk Extreme Pro 128GB

USB KLÚČ S RÝCHLOSTAMI SSDČKA



USB klúče považuje veľa ľudí za spotrebný materiál. Je pekné ich mať po ruke, ale nebývajú často ničím výnimočné. Kapacita a rýchlosť bežných USBčiek sa pohybujú v rozmedzí od katastrofy po "meh". Aké príjemné by bolo mať možnosť zavesiť si na klúče malý kvádrik s kapacitou, ktorá sa nezľakne niekoľkých filmov, možno aj hier a hlavne s rýchlosťami prenosu, ktoré nebudú predstavovať hodiny čakania na skopírovanie jeho celého obsahu? Spoločnosť SanDisk má odpoveď na túto otázku a jej meno je SanDisk Extreme Pro 128GB.

Produktov s menom Extreme Pro od spoločnosti je naozaj veľa, od SD kariet, cez prenosné 2.5" SSDčka, až po čítačky pamäťových kariet. Tentokrát však slovné spojenie Extreme Pro predstavuje USB klúč s podporou štandardu USB 3.1 a Solid State Flash diskom.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Obal tohoto klúča veľmi neprekvapí, nakoľko ide o sendvič z kartónu, v ktorom je osadená priehľadná plastová kolíska zobrazujúca samotný produkt. Extreme Pro 128GB je z hľadiska veľkosti, v porovnaní s inými USB klúčmi, o niečo rozmernejší. Tento fakt je daný ako jeho kapacitou, tak vysúvacím mechanizmom konektora, no stále je veľmi jednoduché ho strčiť vo

vrecku či nosiť na klúčoch. Potešilo ma prevedenie jeho tela a pútko na klúče, ktoré je z prevažnej časti kovové a malo by zabezpečiť bezproblémové používanie na dlhé roky. Extreme Pro 128GB síce neponúka žiadnu oficiálnu odolnosť voči prachu, vode ani voči nárazom, no vďaka použitému materiálom a zasúvateľnému konektoru by mal vydržať viac ako bežné USB klúče.

Avizované parametre a softvér

Prepojenie s počítačom je postavené na štandarde USB 3.1/SATA600, takže rýchlosti by sa mali pohybovať okolo výrobcom udávaných "až do" 430 MB/s. Ako je to už pri SanDisk zariadeniach zvykom, príjemným bonusom je zakomponovanie softvéru SanDisk Secure Access, ktorý sa na disku nachádza priamo z výroby.

Jeho inštaláciou získajú zákazníci program Private Access, čo znamená možnosť bezplatného AES 128-bit šifrovania svojich súborov. Popríklad môže zaplatiť 13 dolárov a získať tak rad ďalších funkcií, či už bezpečnejšieho šifrovania až do AES 1024-bit, automatického zálohovania alebo synchronizácie súborov medzi zariadeniami. Osobne zastávam názor, že 128 bitové šifrovanie stačí, nakoľko ide o softvérové a nie hardvérové šifrovanie, ale je pekné vedieť, že tu taká možnosť existuje a tých pár dolárov nie je až tak veľa.

Testovanie

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

Zhrnutie

Doposiaľ som pri každom prenášaní väčších súborov medzi počítačmi hromžil buď na pomalosť USB klúčov, alebo na rozmery prenosných diskov. SanDisk Extreme Pro 128GB ukazuje, že je možné spojiť to najlepšie z oboch svetov. Najviac ma prekvapil fakt, že má úctyhodné rýchlosti, obstojnú kapacitu a malé rozmery napriek vcelku prijateľnej cene.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SanDisk
Cena s DPH: 37€

PLUSY A MÍNUSY:

+ malé rozmery
+ veľmi dobré rýchlosti prenosu
+ vysúvací konektor
+ prívetivá cena
- nič

HODNOTENIE:



HyperX Cloud Stinger 2

ÚPLNE OBYČAJNÉ



HyperX je značka, ktorá je dnes synonymom produktov pre hráčov. Slúchadlá Cloud Stinger 2 majú ponúknuť pomerne prijateľnú cenu a kvalitnú zvukovú reprodukciu, najmä počas hrania hier. Majú v dnešnej nabitej konkurencii čím prekvapiť a ponúknuť niečo navyše?

Balenie

Balenie je úplne jednoduché: krabica, ktorá je ladená do kombinácie farieb čiernej, červenej a bielej, ničím nenadchne. Vo vnútri nájdete, okrem slúchadiel, používateľský manuál a rozdvojku na mikrofón – to je všetko.

Dizajn a ergonómia

Čierna je už pri slúchadlách dlhé roky klasikou. Ničím nenadchne, ale ani neurazí. Jediné výnimky, čo sa týka farby, sú strieborné logo HyperX na náušníkoch a ukryté červené koliesko na ovládanie hlasitosti. A tu prichádza prvé prekvapenie, no, žiaľ, nepríjemné – slúchadlá sú kompletne vyrobené z plastu, žiadna kovová

konštrukcia, sú len doplnené molitanom a koženkou (v prípade náušníkov). Má to však jednu výhodu – sú ľahké, ich hmotnosť je len 275 gramov. Avšak, konštrukcia nepôsobí zrovna dôveryhodne, najmä čo sa týka prechodu medzi náušníkmi a mostíkom čelenky. Poteší malý detail pri nastavení otvorenia slúchadiel – stupnica, ktorá ukazuje, aká veľká časť mostíka je zasunutá alebo vysunutá. Náušníky sú zaujímavo tvarované a dobre sedia na ušiach. Celkovo slúchadlá sedia na ušiach veľmi dobre, nosia sa pohodlne a ani po dlhšom čase strávenom ich používaním nijako netlačia.

Ovládacie prvky tu nenájdete žiadne, len koliesko ovládania hlasitosti na pravom slúchadle, ktoré nefunguje úplne ideálne, treba si nastaviť pevnú hlasitosť a radšej ovládať hlasitosť elektronicky cez Windows.

Používateľské dojmy

Slúchadlá som testoval v rámci hier a taktiež pri počúvaní hudby, čo je hlavný predpoklad ich používania. Pri hrách

fungujú pomerne dobre, umelá produkcia je to, čo im vyhovuje asi najviac. Vysoká hlasitosť im neprekáža, vyhovujú im basy a väčšie hĺbky a stredy. Čo sa týka počúvania hudby, tu je to už problematickejšie – najmä živá hudba im robí isté problémy.

Niečo sa dá zachrániť pomocou ekvalizéra a doladením nastavenia, ale stále to nie je to pravé. Ak sa vrátim ešte k hrám, tak možnosť priestorového zvuku funguje veľmi dobre a vytvára dojem skutočného ponorenia sa do deja. Taktiež mikrofón je dobrý, všetko počuť výborne a čisto, nie je mu čo vytknúť v rámci použitia pri hrách a online komunikácii.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá HyperX Cloud Stinger 2 sú modelom, ktorý nenadchne ani neurazí. Headset je pohodlný, zvuková produkcia najmä v hrách je pomerne dobrá a slúchadlá sú pohodlné aj po dlhšom čase používania. Pripojenie pomocou klasického 3,5 mm jacku poteší skôr konzervatívnejšie ladené publikum. Napriek logu HyperX sa tieto slúchadlá dajú charakterizovať jedným slovom – obyčajné.

Čo sa negatív týka – odolnosť slúchadiel nie je zrovna úžasná, najmä plastová konštrukcia prepojenia náušníkov s mostíkom vyvoláva veľké pochybnosti. Zvukový prejav taktiež úplne nenadchol – hry sú síce dobré, na počúvanie hudby slúchadlá už nie sú také úžasné. V podstate cena od 80 EUR nie je úplne najnižšia a čakal by som niečo viac, ako len obyčajné a nezáživné slúchadlá.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HyperX
Cena s DPH: od 80€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pohodlnosť
- + kvalita zvuku pri hrách
- kvalita zvuku pri prehrávaní hudby
- vyrobené z plastu
- slabšia odolnosť

HODNOTENIE:



SanDisk iXpand Flash Drive Luxe 128GB

USB KLÍČ, KTORÝ PASUJE AJ DO JABLČOK



Používatelia bežných počítačov a zariadení s operačným systémom Android zvyčajne nemajú problém dostať sa ku USB kľúču, ktorý by pasoval do ich zariadení. Najmä kvôli rozšíreniu USB-A a USB-C portov je jednoduché prenášať dáta medzi rozličnými typmi elektroniky. Na druhú stranu spoločnosť Apple stále tvrdohlavo montuje aj do svojich najnovších smartfónov Lightning port, ktorý tento ekosystém mierne obmedzuje. Logicky preto existujú aj USB kľúče a ďalšie iné príslušenstvo, ktoré týmto portom disponuje. Produkt s menom SanDisk iXpand Flash Drive Luxe 128GB neponúka len Lightning port, ale aj USB-C, pre čo najväčšiu podporu.

Na trhu sa nachádza plno USB kľúčov s dvoma portmi, ale väčšina z nich má USB-A a USB-C port. SanDisk iXpand Flash Drive Luxe 128GB tento recept mení. Na jednej strane rotovateľného kľúča sa nachádza USB-C konektor a na druhej strane je Lightning port, ktorý poteší všetkých ľudí a nielen tých, ktorí

vlastnia iPhone a Windows zariadenia, ale aj iPhone s novým iPadom či Mac-om.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Na obale tohto kľúča nie je veľa prekvapivého, ide o sendvič z kartónu, v ktorom je osadená priehľadná plastová kolíska zobrazujúca samotný produkt.

V porovnaní s inými USB kľúčmi je po stránke rozmerov iXpand Flash Drive Luxe o niečo dlhší, čo je spôsobené najmä dvojicou konektorov, ale je dostatočne malý a tenký, aby sa vďaka menšej nepozornosti mohol stratiť v malej kabelke či vrecku. Kovové prevedenie tela ponúka aj robustne pôsobiace putko na kľúče, ktoré určite poteší. Jediný vonkajší kúsok





plastu predstavuje krytka z portov, ktorý momentálne nie je využívaný a ktorá našt'astie na kl'úči sedí dostatočne pevne. V prípade straty krytky odporúčam otočiť USB-C smerom von, pretože na rozdiel od Lightningu má kontaktné plošky zakryté. iXpand Flash Drive Luxe neponúka žiadnu oficiálnu odolnosť voči prachu a vode, ani voči nárazom, no vďaka použitému materiálom a zasúvateľnému konektoru by mal vydržať viac ako bežné USB kl'úče.

Avizované parametre a softvér

Prepojenie so zariadeniami je postavené na štandarde USB 3.1 Gen 1 s konektormi USB-C/Lightning, takže teoretická rýchlosť by mohla byť až niečo cez 600 mb/s, avšak kvôli Lightning portu, ktorý ponúka

maximálnu priepustnosť okolo 60 mb/s, by sa neoplatilo do tohto kl'úča dávať prí rýchle pamäte. Ako je to už pri SanDisk zariadeniach zvykom, príjemným bonusom je zakomponovanie softvéru SanDisk Secure Access, ktorý sa na disku nachádza priamo z výroby a po ktorého inštalácii zákazník získa program Private Access a tým pádom zadarmo možnosť AES 128-bit šifrovania svojich súborov. Popríklad môže zaplatiť 13 dolárov a získať ďalšie funkcie, či už bezpečnejšieho šifrovania až do AES 1024-bit, automatického zálohovania, alebo synchronizácie súborov medzi zariadeniami.

Osobne zastávam názor, že stačí 128 bitové šifrovanie, nakoľko ide o softvérové a nie hardvérové šifrovanie, ale je dobre vedieť, že tu taká možnosť za pár dolárov existuje.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný (softvér a dáta z kl'úča boli predtým zálohované). Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD na PC s Windows 11 a Disk Test na iPhone 13 a iPad 2020. Testy boli opakované 10-krát a výsledok je priemerný.

Zhrnutie

Hoci osobne zariadenia značky Apple nevládnem, v mojom okolí je takýchto ľudí viac a z ich osobnej skúsenosti viem, že možnosť prenášať dáta alebo si ich zálohovať na USB kl'úč ako SanDisk iXpand Flash Drive Luxe 128GB je niečo, čo by určite využili.

Rýchlosťou čítania veľmi neočarí, zápisom už toľko nie, ale v rámci fungovania s hardvérovými limitáciami, aké predstavuje Lightning port nejde o zlý produkt. Hoci sa treba pripraviť na cenu s „vysokohorskou prídržkou“, akú už tradične Apple príslušenstvo má.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
SanDisk	43€

PLUSY A MÍNUSY:

+ malé rozmery	- nižšie rýchlosti
+ kapacita od 64GB do 256GB	- vyššia cena
+ kovové telo	
+ SW pre ochranu dát	

HODNOTENIE:



Lenovo Legion S7

TENKÝ, ALE STÁLE PREKVAPIVO VÝKONNÝ



Herné notebooky sa dlhé roky niesli v duchu hrubých a ťažkých kvádrov, ktoré by pri častejšom prenášaní netrénovaným hráčom veľmi jednoducho zlomili chrbát. Avšak pokrok sa nezastavuje a do notebookov sú osádzané stále výkonnejšie a výkonnejšie komponenty. Napredujú aj možnosti chladenia a tým pádom je ich možné zaobaliť do šasi „kompaktnejších“ rozmerov. Samozrejme, ultrabookom alebo tabletom sa herné notebooky nevyrovnajú, pokiaľ spoločnosti nepristúpia k drastickým opatreniam, ako napríklad osadenie dedikovanej grafickej karty do samostatnej krabičky. Ale so svojou hrúbkou je nový Lenovo Legion S7, kde písmenko S znamená „Slim“, teda tenký, naozaj zaujímavé zariadenie.

Osobne najviac fandím stolovým počítačom, pri ktorých nemusím pozerat' na výkon, robiť kompromisy a na cesty si

v „prípade núdze“ beriem iba SteamDeck. Ako ukazujú aj globálne dáta predajov, po dobrom hernom notebooku siaha stále viac ľudí. Na recenziu sa nám tentokrát dostal vcelku obstojne vybavený kúsok, ponúkajúci procesor Intel Core i7 12tej generácie v spojení s grafickou kartou RTX 3060 a prišiel v tom najlepšom čase, aby som si ho zobral so sebou počas vianočných sviatkov ku rodine mojej priateľky a mal tak aspoň trochu únik pred neustálym socializovaním a prejedaním sa sviatočného jedla.

Stále osvedčený dizajn a rozloženie

Lenovo Legion S7, rovnako ako jeho hrubší predchodcovia, ponúka strieborné telo s 16 palcovou obrazovkou, pomerom strán 16:10 namiesto tradičných 16:9, rozlíšením 2560x1600 pixelov a obnovovacou

frekvenciou 165Hz. Obrazovka je stále takmer úplne bezrámečková a plnohodnotná klávesnica (aj s num-padom) ponúka biele podsvietenie pre prácu či hranie v tme. Na notebooku sa nachádza aj FullHD webkamera, ktorú v dnešných ešte-stále-covidových dňoch je príjemné mať a poteší aj možnosť jej hardvérového vypnutia. Telo Legion S7-ky naďalej ponúka rozloženie, kedy sa pánty obrazovky nachádzajú asi centimeter a pol od zadnej časti, v ktorej sa nachádza drvivá väčšina portov. Veľa hráčov pri svojich notebookoch ešte stále musí trpieť, že im z bokov notebooku trčí päť káblov a z toho tri priamo do miest, kde zvyknú pohybovať myšou. Riešenie Legion notebookov je premyslené a nadmieru ergonomické. Tento model na zadnej strane ponúka trojicu USB-A 3.2 Gen 2 portov (z toho jeden so stálym napájaním), HDMI 2.1 a napájanie. Na



l'avej strane sa nachádza dvojica USB-C portov spolu s hardvérovým vypínačom webkamery (túto možnosť kvitujem) a na pravej sú umiestnené kombo-audio port a čítačka plnohodnotných SD kariet a hardvérový vypínač webkamery. Nakoľko ide o tenšie šasi, je absencia LAN portu logická, hoci stále mierne zamrzí. A keďže ide o model s Intel procesorom, podporuje jeden z USB-C portov aj Thunderbolt 4.0 štandard a druhý stále poteší podporou DisplayPort 1.4 videa a možnosťou nabíjať cez neho notebook až silou 135W.

Extrémny výkon a hardvér

Model s označením 82TF0053CK, ktorý som mal možnosť testovať poteší na „kompaktné“ rozmery stále nečakaným výkonom. 14 jadrový procesor Intel Core i7-12700H (6 P-jadier, 8 E-jadier, 20 vlákien) si vďaka turbo taktu až 4.7

GHz, v spojení s grafickou kartou Nvidia GeForce RTX 3060 6G a stále obstojných 16 GB RAM, poradí aj s tými najnovšími hrami, hoci netreba čakať, že si ich na 2K monitore zahráte v tých najvyšších detailoch. Samozrejme, všetky hry je možné uložiť na 1TB PCIe 4.0x4 NVMe disk.

Obstojné prevedenie

Telo Legion S7 napriek svojmu väčšiemu pôdorysu a tenšom prevedení netrpí takmer žiadnym prehýbaním, ktoré býva najviac badateľné na samotnej obrazovke a bokoch spodnej časti. Klávesnica je kvalitná a ponúka intuitívne a hlavne plnohodnotné rozvrhnutie, no pocit pri dlhšom písaní na nej nebol stopercentný.

Trackpad je oproti minulým rokom zas o niečo lepší, a dvojica spodných reproduktorov je stále schopná vydávať

dostatočne hlasný zvuk bez toho, aby basy zneli príliš skreslene. Diskotéku na LAN párty s nimi síce nespravíte, ale na hranie, sledovanie filmu vo dvojici či zabavenie menšej skupinky budú viac ako dostatočné. A prekričia aj hlučné zvuky, ktoré tento notebook vydáva, keď jeho chladenie pracuje naplno. Na záver poteší čítačka odtlačkov prstov zabudovaná do tlačidla zapínania umiestneného v strednej hornej časti šasi.

Testovanie

Nižšie si môžete prezrieť grafy, ako sa Legion S7 darilo v hrách aj syntetických testoch.

Zhrnutie

Trh s notebookmi neustále narastá a nie je divu, že do vývoja nových a kvalitných zariadení investujú veľké spoločnosti nemalé úsilie a peniaze. Lenovo Legion S7 zaujme jednoduchým, no moderným dizajnom, ergonomickým prevedením a naozaj obstojným hardvérom.

Ibaže za kvalitné a výkonné prevedenie si treba vždy pvriplatiť, a preto nie je prekvapením, že sa jeho cena pohybuje bližšie ku 2 000 eurám. Treba ale uznať, že aj za takúto cenu sa oplatí.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Intel a [Lenovo](#) Cena s DPH: 1 800€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkonný hardvér
- + obstojné chladenie
- + väčšina portov na zadnej časti
- + osvedčený dizajn
- prémiová cena
- iba biele podsvietenie kláves

HODNOTENIE:



Xiaomi Smart Doorbell 3

ZVONILI STE?



Aplikácia od Xiaomi, združujúca ich takmer nekonečné portfólio produktov z rôznych sfér (vedeli ste, že tento čínsky výrobca má už registrovaných 29 000 patentov?), sa mi za posledný rok nafúkla ako krabica mlieka zabudnutá počas letnej dovolenky na kuchynskej parapete. Na jednu stranu túto skutočnosť môžeme pripísať masívnemu rozšíreniu rôznych pomocných robotov, narážam teraz špeciálne na automatické vysávače/mopy, avšak rovnako za to môže aj moja chuť pustiť do svojho domova viac moderných technológií. Predmetnou aplikáciou tak doma, ako celá rodina, ovládame nielen upratovanie, ale súčasne si nastavujeme osvetlenie, kúrenie, zapíname práčku, či monitorujeme pohyb okolo pozemku. Po nákupe štandardných

domových kamier však môže prísť na pretras aj možnosť cenovo rozumnej investície do inteligentného domového zvončeka, ktorú vám aktuálne môže pomôcť vyriešiť práve Xiaomi so svojou tretou generáciou produktu menom Doorbell.

Xiaomi Smart Doorbell 3 je síce, ako uvádzam vyššie, už tretou verziou jedného a toho istého „nápadu“, každopádne, premiérovu si samotný zvonček môžete zakúpiť aj na našom trhu. Ako už asi tušíte, je tu minimálne jeden rozdiel medzi európskou a ázijskou verziou, čomu sa však ešte v tomto článku budem venovať. Začnime tým najdôležitejším a to cenou samotnou. Testovaná vzorka sa na našom trhu pohybuje okolo sumy

osemdesiat eur, s tým, že okrem samotného zvončeka si v balení nájdete aj pinzetu na jeho rozobratie (prakticky ide o známu telefónnu ihlu pre otvorenie otvoru pre SIM karty), papierový manuál, sadu na priskrutkovanie, USB-C kábel a vnútorný reproduktor. Začnem trochu netradične práve vnútornou jednotkou. Ide o malú čiernu krabičku, ktorá pre svoje fungovanie potrebuje stále napájanie elektrickou energiou – môžete ju zapojiť cez USB-C, no aj priamo do počítača alebo tabletu. Možno by som osobne v tomto smere preferoval nabíjateľný prístroj bez kábla, každopádne, oznamovanie návštevy je možné nielen pomocou zvukového signálu, ale súčasne aj vďaka notifikáciám prenášaným do vášho telefónu/tabletu. Xiaomi Smart Doorbell



3 je totižto plne bezdrôtovým hardvérom, vybaveným 2K kamerou so 180 stupňovým rybím okom, ktorý dokáže zastúpiť aj vonkajšiu zbernicu videozáznamov.

Dostatočne silná batéria?

Dizajn zvončeka v čisto čiernom farebnom prevedení a s lesklým povrchom osobne pasujem na zlatú strednú cestu medzi minimalizmom a funkčnou modernou. Nemalo by byť teda problematické, vizuálne ho začleniť do akéhokolvek prostredia – v mojom prípade putoval rovno na drevenú bránu pred domom.

Jeho inštalácia je maximálne jednoduchá a dokážete sa s ňou popasovať aj v prípade, ak máte obe ruky ľavé. Pomocou spomínanej ihly odstránite zadný plastový kryt, ktorý sám o sebe plní funkciu konzoly, keďže má v sebe štvoricu otvorov určených pre skrutyky.

V prípade, ak by sa vám nechcelo do ruky brať akumulátorovú vŕtačku, je tu rovnako možnosť zvonček priamo nalepiť na dvere, avšak osobne si myslím, že z pohľadu bezpečnosti a prevencie voči náhodnej krádeži je lepšie tú vŕtačku použiť. Akonáhle si zvonček nájde svoje miesto, je vhodné

mu dopriať pár hodín na nabíjačke, aby ste sa ubezpečili, že nasledujúce mesiace ho nebudete musieť opäť odmontovať.

Vstavaná batéria s kapacitou 5 200 mAh papierovo zaručuje päť mesačné fungovanie, avšak je tu logicky niekoľko premenných, ktoré vedia daný údaj diametrálne skrútiť. Ostatne, ako som spomínal v našej nedávnej recenzii na vonkajšiu bezdrôtovú bezpečnostnú kameru od rovnakého výrobcu, aj tu platí, ako intenzívne budete chcieť využívať zber kamerových záznamov, v akej kvalite a hlavne, či vôbec potrebujete ukladať niečo na cloudové úložisko – Xiaomi vám zadarmo garantuje 72 hodinovú zbernicu, do ktorej sa môžete kedykoľvek spätne pozrieť a nájsť tam konkrétne zvonenie.

Trochu sa musím opäť postávať na funkčnosť aplikácie Mii, pomocou ktorej sa párovanie nedalo zase raz spraviť jednoduchým naskenovaním QR kódu – jednoducho to nešlo po dobrom a preto som musel všetky informácie zadať manuálne. Akonáhle som však Doorbell 3 dostal do toho preplneného zoznamu, plného vysávačov, žiaroviek a kamier, okamžite som začal skúmať možnosti nastavenia. Zvonček nemal problém ostať pripojený na

router vzdialený takmer dvadsať metrov od brány a po tom, čo som aktivoval vnútornú jednotku a nechal kolegu premiérovu zazvoniť, skoro som dostal srdcový infarkt (79 decibelov je 79 decibelov).

Ak máte v rodine postarších členov, čo nedokážu zareagovať na zvuk bežných zvončekov, tak tento konkrétny trhač ušných bubienkov im pri maximálnom nastavení rozprúdi krv lepšie než fláška červeného vína. Hneď ako som prestal nadávať a držať sa kŕčovito za srdce, okamžite som skočil do nastavenia a úroveň signalizácie zvonenia znížil na polovicu. Okrem tejto možnosti má užívateľ šancu vymeniť trojicu zvukových efektov v rámci vonkajšej interakcie (keď niekto v noci stlačí osvetlený spínač zvonenia, ozve sa indikácia správneho fungovania).

Rovnako tak si môžete vybrať zo zvukových efektov vnútornej jednotky a dokonca si nastaviť prehranie automatickej správy – osobne som tam nahral správu v znení, že ak ste kuriér, použite môj balíkobox po vašej pravej ruke. Definovať spustenie takejto správičky môžete aj zadaním špecifickej časovej osy, čo je rovnako praktická funkcia, zvlášť ak zvonček umiestnite napríklad na budovu firmy.



Jednoduché zariadenie plné zaujímavých funkcií

Výrobca garantuje dosah 50 metrov medzi zvončekom a vnútornou jednotkou. Akonáhle niekto zazvoní, systém pošle upozornenie prostredníctvom zvuku (to je práve onen malý reproduktor napájaný

permanentne cez USB-C) a súčasne vám zašle na mobil krátky oznam, že niekto je pred vchodom. Čo sa deje ďalej? Ak máte nastavený zber videa, zvonček automaticky nahrá na cloud 2K záznam od piatich sekúnd až po tri celé minúty (toto nedokázala ani už vyššie spomínaná vonkajšia kamera). Video je vďaka 180 stupňovému uhlu maximálne



prehľadné a vďaka štvorici vstavaných infračervených svetiel je použiteľné aj počas tmavej noci. Nastaviť si môžete snímanie pohybu v bližšie špecifikovanej vzdialenosti (od 0,8 metra až po 3 metre), latenciu nahrávania, spustenie alarmu v prípade násilnej demontáže a tak ďalej a tak podobne. Xiaomi si pri tvorbe tretej generácie svojho inteligentného zvončeka dali skutočne záležať, čoho dôkazom je aj funkcia rozpoznávania tváre, pomocou ktorej si môžete nechať posielat' notifikácie o príchode konkrétnych osôb. Vlastne, mohli by ste, ak by touto funkciou bola vybavená aj európska verzia daného hardvéru, čo však, nanešťastie, nie je.

Ostala ale možnosť obojstrannej komunikácie priamo cez aplikáciu v telefóne, kde si užívateľ môže dokonca meniť hlas. K čomu je to dobré? Ak by bolo vaše dieťa samé doma a niekto by s ním začal komunikovať cez daný zvonček, detský hlas transformovaný na vyslúžilého basistu by dozaista odradil každého zloděja pred bránou. Kvalita zvuku a vlastne rovnako tak aj kvalita obrazu je v rámci tohto segmentu nadpriemerná, aj keď vidím menším problémom s nepriaznivým počasím, ktoré dokáže šošovku snímača dosť jednoducho zašpiniť.

A tu je asi konečne na čase uviesť, že ide primárne o bytový zvonček a vonkajšie použitie sa neodporúča. Výrobca v popise priamo udáva, že zvonček samotný nie je vodotesný a nemal by preto byť priamo vystavený vode v akejkoľvek forme (konštrukcia siete zvládne odolať dažďu a nechá všetko stiečať mimo, ale problémom je prevádzková vlhkosť a hlavne kondenzácia). Ja osobne som ho však napriek tomu recenzoval priamo vonku a za ten mesiac dažďov a snehu to nemalo žiadny negatívny dopad na funkčnosť – z dlhodobého hľadiska by však problémy skôr či neskôr samozrejme nastali.

Verdikt

Cenovo dostupný, avšak v úvodzovkách len bytový zvonček.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi Cena s DPH: 80€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Batéria
- + 2K kamera a kvalita záznamov
- Pridať IP ochranu by nebol až taký problém
- Párovanie s aplikáciou nefungovalo zrovna hladko

HODNOTENIE:



Súťaž



1. cena
Creative ZEN Hybrid



Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 31.1.2023
Otázka: Aké hodnotenie dostal Creative ZEN Hybrid v našej recenzii?

Cavill nebude v Supermanovi ale vo Warhammer



Pre tých DC fanúšikov, ktorí sa po novembrovom oznámení od samotného Cavilla tešili ako sa opätovne vysporiada so Superman rolou, zažili v Decembri šok.

Oznámil totiž, že táto správa bola predčasná a nakoniec sa v roli Supermana neukáže. James Gunn k tejto informácii dodal, že určite sa so Supermanom v pripravovaných DC filmoch ráta, ale tento plán nezahŕňa Henryho Cavilla. Príbeh pripravovaného filmu by sa mal zameriavať na Supermanove skoršie roky. Toto ale tiež znamená, že bude nutné túto rolu obsadiť mladším hercom. Gunn dodal, že táto situácia nevylučuje ďalšiu spoluprácu s Cavillom v budúcnosti. Vo svojom vyjadrení ďalej poskytol informáciu, že už teraz píše pre nové obsadenie príbeh. Nepovedal ale, kto by v tomto obsadení mal byť. Tiež neobjasnil ani to, kto iný by sa po boku Kal-El-a mal ešte v pripravovanom filme

objaviť. Film momentálne nemá režiséra a preto v nasledujúcich mesiacoch môžeme očakávať ešte aj toto oznámenie.

Nejde však o jediné castingové novinky, čo sa Cavilla týka. Tesne potom ako mu padla rola Supermana dodal, že sa objaví v projekte pre Warhammer 40 000. Seriál bude v adaptácii Amazonu a v týchto dňoch sa nachádza v poslednom štádiu právneho dohadovania. Kto aspoň trochu sleduje Cavilla na sociálnych sieťach určite pozná jeho veľkú lásku k Warhammer. Toto sám aj potvrdil vo svojom oficiálnom vyhlásení. Preto bola pre neho určite ponuka Amazonu veľmi lákavá. Nebude len súčasťou hereckého obsadenia, ale mal by sa stať aj výkonným producentom. Seriál zatiaľ neobsadil žiadneho režiséra a ani scenáristu. Podľa všetkého sa právne dohady nezameriavajú len na seriálové spracovanie tejto hry, ale aj na možný film.





Zlaté Glóby

vrátane tej o najlepšiu snímku v kategórii Muzikál alebo komédia.

Čo sa týka nominácie o najlepšiu drámu, tu je snímok The Fabelmans považovaný za jasného favorita v závese s filmom Top Gun: Maverick a Elvisom.

Tom Cruise sa ale žiadnej nominácie nedočkal, čo je prekvapujúce keďže stvárňuje hlavnú postavu. Prekvapením bola nominácia Brendana Frasera za jeho nový film The Whale. Nejde o to, že by Fraser nepredviedol dostatočný herecký výkon aby nomináciu dostal. Ide o skutočnosť, že obvinil súčasného HFPA prezidenta zo sexuálneho obťažovania, čo je aj dôvodom, prečo sa cien nezúčastní.

Filmové ceny sa budú konať 10 januára a je otázkou, ktoré herecké hviezdy sa ich z dôsledku kontroverzií nakoniec zúčastnia.

V decembri svetlo sveta uzreli nominácie na Zlaté Glóbusy. Ceny budú vyhlásené budúci rok a v počte nominácií vedú filmy ako The Banshees of Inisherin, Tár a Everything Everywhere At All Once.

Práve prvý spomínaný film od Martina McDonagha získal najviac nominácií

počnúc nomináciou za najlepšiu réžiu, scenár, herecké obsadenie (nominácie pre Colina Farrellu, Brendona Gleesona, Barryho Keoghan, Kerryho Condonu), alebo hudbu, ktorá vznikla zásluhou Cartera Burwella. Čo sa týka filmu Everything Everywhere at all once, ten si odniesol 6 nominácií,

John Wick spin off Ballerina



To že sa pripravuje spin-off série o Johnovi Wickovi nie je prekvapením, nakoľko táto séria patrí v súčasnosti k najviac zárobkovo činným filmovým sériám.

Na režisérsku stoličku si sadne Les Wiseman s pripravovaným scenárom od Shaya Hattena. Dej sa zameria na mladú ženu, ktorú stvárni Ana de Armas. Ako to už býva v tej franšíze, aj ju bude hnať v jej konaní pomsta.

Herec Norman Reedus je poslednou osobou, ktorá sa pridala k obsadeniu, pričom jeho rola

ešte nie je jasná. Herec nedávno ukončil po dlhých 12tich rokoch svoje pôsobenie v seriály Walking Dead. A teda to, že nebude musieť zabíjať zombies bude asi príjemnou zmenou.

Samozrejme ešte neukončil svoje pôsobenie úplne, lebo jeho postava Daryla Dixona má už teraz v pláne spin off.

Čo sa týka staronových tvári, tu sa môžeme tešiť na Anjelicu Huston, Iana MsShanea, alebo Lancea Reddicka. Vraj by sa vo filme mal objaviť aj Keenu Reeves v podobe Wicka.

God of War



God of War seriál dostal zelenú od Amazonu. Rafe Judkins, Mark Fergus a Hawk Ostby sa pustili do prípravy seriálovej adaptácie na motívy hry s rovnakým menom.

Na tvorbe seriálu sa okrem Amazon Studios budú podieľať Sony Pictures Television a PlayStation Productions. Rozhodne ide o dobrý výber z herného zdroja. Hra God of War je okrem iného plná skvelých charakterov, ale tiež bohatým vyprávačstvom naprieč meniacimi sa svetmi. Seriál je vo vývoji už od marca a rovnako ako dej hry bude sledovať Kratosu, boha vojny,

ktorý sa odlúčil od svojej krvou preliatej minulosti v starom Grécku a usídlil sa v nórskom Midgarde. Po smrti milovanej manželky sa rozhodne odniesť jej popol spolu so svojím malým synom na najvyšší vrch. Toto je ale náročnejšie ako si na začiatku myslel. Tým sa začína cesta plná dobrodružstva, ktorá stuží ich rodinné puto.

God of War sa pridá do rozrastajúcej sa skupiny seriálov, ktoré vznikli na motívy úspešných hier. Len tento rok sa do tohto zoznamu pridalo Halo od Paramount+ a budúci rok pribudne The Last of Us na ktorom pracuje HBO.

SAS Rogue Heroes

STEVEN KNIGHT SA VRACIA S ĎALŠOU SERIÁLOVOU PECKOU



Steven Knight nelení a po globálne úspešných Peaky Blinders prichádza s ďalším historickým seriálom, tentokrát z obdobia druhej svetovej vojny. SAS Rogue Heroes (po česky Pluk mizerů) sleduje osudy povstalcov britskej armády, ktorí vytvorili v severoafrickej púšti najelitnejšiu jednotku na svete. Skoro ako Peaky Blinders... len oblečení v khaki.

Verný knižnej predlohe

Dej seriálu vznikol na motíve rovnomenného románu od Bena Macintyra a sleduje hlavnú postavu Davida Stirlinga (Connor Swindells, Sex Education – Netflix). David, syn významného vojenského hodnostára sa pridá k armáde po vypuknutí vojny, no na rozdiel od iných mužov v armáde, ktorí sa tiež rozhodli poslúchnuť svoje vlastenské srdce a narukovať, on nemusí chodiť do bojov. Jeho

postavenie mu umožňuje vojenské ťaženie prečkať v útulnej kancelárii v Káhire. David však s týmto údelom nie je stotožnený, preto sa rozhodne konať a spolu so svojím kamarátom Jockom Lewesom (Alfie Allen, Game of Thrones – HBO) svojpomocne sformujú bandu vojenských „odpadlíkov“ – vojakov, ktorí nie presne zapadajú do štandardov britskej vojenskej mašínérie. Ich úlohou je byť nasadení veľmi hlboko za nepriateľskú vojenskú líniu, kde budú počas nočných razí sabotovať nepriateľa.

Reálne historické udalosti

Čo sa týka časového obdobia, už sme spomínali že ide o obdobie druhej svetovej vojny, konkrétne rok 1941. Z geografického hľadiska sa naši hrdinovia pohybujú v oblasti severnej Afriky, pričom majorita scén pochádza z Káhiry, kde sa Angličania v tomto období pokúšajú

udržať svoje pozície pri Tobruku. Tu však tvrdo narážajú a hrozí, že stratia svoju strategickú výhodu. Práve toto je tá skutočnosť, ktorú chce Stirling využiť. Ako sám hovorí, hra na dobrých chlapcov nie je tou, čo nám v tejto situácii pomôže vyhrať vojnu, no už prvá misia dopadne katastrofálne a samotný Stirling sa ocitá na dlhé obdobie pripútaný na lôžku kvôli poškodenej chrbtici (pád s padákom). Jeho to však neodrádza a rozhodne sa pokračovať v ďalšom presadzovaní svojej vojenskej myšlienky na vyššie vedenie. Potrebuje totiž oficiálne odobrenie a uznanie pre túto para-vojenskú jednotku.

To sa mu nakoniec podarí a jednotka získa svojho ochrancu, ktorým je Dudley Wrangler Clarke (Dominic West). On sa postará o oficiálne meno, ale aj o ich špecifické označenie a uniformy. Tento bod v seriáli nás potom plynule privedie



k druhému zoskoku, počas ktorého si uvedomíme, že aj napriek tomu, že sa dej síce trochu podobá svojím satirickým humorom na ten v Hlave 22, stále ide o vojenský seriál. K vojne patrí násilie, nevinné ľudské obete a často nepodarené vojenské operácie. Opäť sme v severnej Afrike, kde časť územia pokrýva púšť, do ktorej naši hrdinovia skáču. A je rozhodne dôvod, prečo ich od toho všetci čo i len trochu zdatní piloti odhovárajú. Aj keby mali najlepšie poveternostné podmienky, stále skáču na okupované územie. Druhá misia teda so sebou prinesie extrémne vysoké obete už len pri zoskoku. Čo sa ale Stirlingovi podarí,

je významný vojenský úspech, kedy v priebehu jednej noci zničia desiatky nepriateľských vojenských objektov a týmto krokom si vyslúži uznanie na velení. Za úspechom stojí aj nový prírastok do tímu, v podobe charizmatického a tak trochu šíaleného Paddyho Mayna (Jack O'Connell, Skins, Unbroken).

Čo sa týka ďalšieho deja seriálu, ten sa zameriava na nespočetné misie tejto jednotky a tiež, ako to už býva, aj na absurditu rozkazov vyššieho velenia, či na dvojtvárnosť vojny, kedy je každý vojak braný len ako nahraditeľná súčiastka. Tieto veci však jednotlivých



členov jednotky viac zblížujú a dokonca si nájdu nového veliteľa v jednom z nich.

Ako veľmi sú tieto príbehy pravdivé?

Príbeh SAS jednotky (skrátka Special Air Service) je založený na príbehoch reálnych ľudí, podobne ako to bolo v seriáli Peaky Blinders. Každá seriálová časť má na začiatku upozornenie o tom že seriál je naozaj založený na reálnych historických udalostiach a tiež, že tie veci, ktoré v seriáli vidíme a zdajú sa nám najmenej hodnoverné, sú väčšinou tie najviac pravdivé.

Ako už bolo naznačené, štýlom natočenia, ktorý kombinuje satiru a krutosť vojny, sa tento seriál podobá na seriály ako Generation Kill alebo Hlava 22. Dej je akčný a rozhodne nie predvídateľný. Obsadenie je mimoriadne vydatené, najmä čo sa týka Connora Swindellsa a Jacka O'Connella, ktorým sa podarilo zhostiť sa svojich rolí veľmi charizmaticky.

Toto by však nemalo byť prevrpením. Steven Knight vie vytvoriť charakter, ktoré si fanúšikovia obľúbia, aj keď ide o hrozných darebákov a zločincov. To sme videli už aj v Peaky Blinders, napríklad v Tomovi Hardym a jeho charaktere Alfim.

Aký však bude ďalší osud tohto seriálu? Rozhodne má knižný materiál, no aj potenciál a sledovanosť na to, aby pokračoval. Túto skutočnosť potvrdilo aj BBC, keď 4. decembra oznámilo prípravu druhej série. Preto nám treba už len dúfať, že rovnako ako v iných Knightových počinoch, aj tu sa môžeme tešiť na vždy rovnomernú kvalitu zo série na sériu a výborný seriálový zážitok.

„Seriál SAS Rogue Heroes sleduje osudy vojakov Special Air Service jednotky počas druhej svetovej vojny v Afrike. Dej sa zameriava na ich často veľmi riskantné misie a snaží sa nájsť humor v ťažkých situáciách.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Tom Shankland

Rok vydania: 2022 - 2023
Žáner: Vojnový / Dráma / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

- + Obsadenie
- + Réžia
- + Zaujímavý motív a dej
- Brutalita, ktorá je spojená s vojnou

HODNOTENIE:



Wednesday

ČIERNY HUMOR PRE DORAST



Rodina Addamsovcov svojím čiernym humorom baví už niekoľko generácií. Odkedy sa prvýkrát objavili komiksové kresby v americkom *New Yorkeri*, prešlo už 84 rokov. Slovenskému divákovi je však azda najznámejší čiernobiely seriál (1964 – 1966), charakteristický hlavne kvôli detinsko-naivnému hereckému výkonu. V rovnakom duchu bol uchopený aj animovaný seriál, či filmy z 90. rokov. Netflix sa rozhodol priblížiť túto podivnú rodinu aj generácii odchovanej na sociálnych sieťach.

Fokus na Wednesday

Ako už názov seriálu prezrádza, tentokrát ide zvyšok rodiny trochu do úzadia a hlavnou hrdinkou príbehu je najmladšia členka, Wednesday Addamsová (Jenna Ortega). Vďaka svojmu nezvládnuteľnému správaniu musí často meniť školy a

tak sa jej rodičia Gomez a Morticia (Luis Guzmán, Catherine Zeta-Jones) rozhodnú zapísať ju do vzdelávacieho inštitútu pre vyvrhel'ov. V škole s názvom Nevermore (alebo aj Nikdyvíc) nachádzajú svoje útočisko medúzy, sirény, vlkoláci, upíri a podobní podivíni. Nie je teda náhodou, že z vražd, ktorých výskyt sa v okolí školy poslednú dobu zvýšil, vinia ľudí práve Nevermore. Wednesday sa rozhodne uchopiť 'spravodlivosť' do vlastných rúk a detektívka so silnou dávkou čierneho humoru môže začať. Na jej pátracej ceste po spravodlivosti jej pomáha ruka Vec (Victor Dorobantu), spolubývajúca Enid (Emma Myers), či dvaja mladí páni, ktorí sa bijú o jej srdce. Teda, ak nejaké vôbec má. Xavier (Percy Hynes) má k nej bližšie, nakoľko aj on sám je vyvrhel'. Na druhej strane Wednesday objaví jeho kresby monštra, ktoré je za vraždy zodpovedné, a tak sa Xavier stáva hlavným podozrivým.

Tyler (Hunter Doohan) je šerifov syn. Ten si cestu k Wednesday hľadá zložitejšie, nakoľko je normál a jeho otec nie je veľmi naklonený k vyvrhel'om. Zdá sa však, že Tylerove snahy sú opätované. Ako pikošku môžem ešte uviesť, že na obrazovke sa Wednesday objaví dokonca dvakrát, ale neberte ma doslovne. Nejde o žiadnu dvojrolu – len herečka, ktorá kedysi vo filmoch hrala Wednesday (Christina Ricci), dostala úlohu aj v tomto seriáli. Síce je to rola malá, no o to väčší význam má pre posunutie deja dopredu.

Sociálne siete a marketing

Seriál Wednesday je zasadený do súčasnosti. Dost' výrazne sa v ňom riešia otázky, ktoré trápia nejedného teenagera (nepochopenie sa s rodičmi, prvé lásky, detská sút'aživosť, školská šikana a iné). Možno aj vďaka tomu sa popularita seriálu

šíri hlavne na sociálnej sieti TikTok. Môže za to hlavne nový trend. Jedna ikonická scéna, kde Wednesday tancovala na školskom večierku sa stala tak populárnou, že doslova vytvorila ošiaľ. Je to práve Wednesday, ktorá svojím bizarným tancovaním priviedla k obrazovkám množstvo zvedavých očí. Stala sa tak nielen tvárou seriálu, ale vďaka organickému dosahu scény z večierku aj marketingovou ikonou pre toto audiovizuálne dielo.

Nový vietor pre seriál

Po oznámení, že sériu bude režírovať Tim Burton, sa dalo predpokladať, že si diváci sí pozerú Addamsovcov v úplne inom šate, než sme boli doteraz zvyknutí. Aj keď sa čierny humor nevytratil, pridala sa k nemu atmosféra typická pre burtonovské filmy. Herecké výkony začali byť viac seriózne, každá postava má svojský charakter, avšak vizuál sa zrejme tiež prispôbil súčasnému divákovi. Burtona má veľká ľudia rado aj kvôli skvelým mýtvoľne vyzeraúcim make-upom, strašidelným budovám a desaturovaným prostrediam. Aj keď sa seriál točil v krajine, kde kedysi vládol Vlad Tepeš (Drakula), nedá sa povedať, že seriálu genius loci Rumunská nejako výrazne pomohol. Lokality boli síce krásne – škola Nevermore pôsobila honosne a skutočne pripomínala dom rodiny Addamsovcov práve zo seriálu z 60. rokov, no niekde sa stala chyba. Ten chmúrny, temný, burtonovský vizuál sa niekde vytráca a nahradil ho nejaký lacnejší kompromis, aby bol seriál dostupnejší aj pre mladších divákov.

Doktor Jekyll a pán Hyde

Zaujímavý je aj fakt, že tvorcovia sa pri vyberaní záporáka zrejme inšpirovali hororovou klasikou od Roberta Louisa



Stevensona. Pre tých, ktorí by tento príbeh nepoznali – ide o doktora, ktorý experimentoval s chemikáliami a s ich pomocou sa dokázal premeniť na monštrum, ktoré bolo zlé do morku kosti.

Pokrytý charakter a zloba ale presakovali aj na povrch a tak sa zmenil aj vizuál postavy. Rovnaké vlastnosti malo v seriáli Wednesday aj monštrum s názvom Hyde, ktoré zabíja ľudí a zdá sa, že podobne ako Jekyll, nosí niekto toto monštrum v sebe. Dramaturgia sa s divákom celkom slušne vyhrali, pretože týmto monštrum mohol byť skutočne ktokoľvek. Wednesday si totiž svojím upodozrievavým správaním narobila veľak nepriateľov.

Obraz a zvuk

Netflix mal pri voľbe diváckeho publika evidentne jasno. Jednak sú to témy, ktoré film rieši, ale spomínal som aj vizuál. Na to, že Hyde by mal byť monštrum, vyzerá celkom rozkošne. Spomínal som aj to, že

toto úplne typický burtonovský vizuál nie je – atmosféra áno, ale čo sa vizuálu týka, tak napríklad animovaná rozprávka Nightmare before Christmas (Predvianočná nočná mora) bola do obrazovej stránky desivejšia.

Humor, ktorý je v seriáli prítomný, je super, ale tiež by sa mu zišlo trochu dramaturgického uchopenia. Keď sa totiž divák rozhodne zhltnúť všetky epizódy za sebou, už po dvoch tak trochu predpokladá všetky sarkastické odpovede, ktoré Wednesday komukoľvek uštedrí. Vynikajúcim prvkom v seriáli bola aj hudobná zložka. Danny Elfman je za množstvom vynikajúcich soundtrackov a inak to nie je ani teraz. Milovníkov klasického rocku môže potešiť napríklad aj skladba Paint in black od Rolling Stones vo veľmi zaujímavej inštrumentálnej verzii, keď hrá Wednesday na violončelo. Herecky je seriál zvládnutý na veľmi dobrej úrovni a som veľmi zvedavý na ďalšie kroky nádejných hviezd strieborného plátna.

„Wednesday je teenagerská detektívka plná sarkazmu a čierneho humoru s trochu chmúrnou atmosférou. Sňahou tvorcov bolo priblížiť rodinu Addamsovcov nastupujúcej generácii.“

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: T. Burton, G. Monteiro, J. Marshall Rok vydania: 2022
Žáner: Komédia / Mysteriózny / Horor

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--|------------------------|
| + hudba | - na Burtonov štandard |
| + dobrý humor | - slabší vizuál |
| + nový generačný pohľad na Addamsovcov | - dramaturgia frkov |

HODNOTENIE:



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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



Magazín Generation je šírený zadarmo v elektronickej verzii. Aktuálne vydanie rovnako ako aj archív starších čísiel v elektronickej podobe nájdete voľne k dispozícii na stiahnutie na webových stránkach 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, Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Barbora Krištofová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Zuzana Mladšíková, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Michaela Hudcová, Maja Kuffová, Friderika Hodossyová, Nataša Bóžiková, Simona Tlacháčová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Call of Duty: Warzone 2.0

MARKETING A INERCIA

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 DISTRIBUCIA

Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej podobe na adrese <https://www.generation.sk>. Archív tlačených čísel a merchandise nájdete 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 © 2023 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6294 (online)

logitech G™

UKÁŽ SVOJ ŠTÝL NOVÁ HRÁČSKA KOLEKČIA



G915 TKL



PRO X SUPERLIGHT



G733

YOGA 9i

Smarter
technology
for all

Lenovo

Pre maximum herných zážitkov

Dizajnový notebook Lenovo Yoga™ 9i, poháňaný vylepšenou 12. generáciou procesorov Intel® Core™, je možné vďaka konvertibilnému šasi využívať v akomkoľvek režime. Vychutnajte si zábavu naplno vďaka reproduktorm Bowers & Wilkins a OLED displeju s rozlíšením až 4K. Notebook prináša aj predĺženú výdrž batérie a všestranné chytré funkcie.



Intel® Core™ i7 processor

Intel, the Intel logo, and Intel Core are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries.

intel.
CORE

i7