

GENERATION

HRALI SME
HORIZON FORBIDDEN
WEST: BURNING SHORES

SÚŤAŽ



VIDELI SME
Traja mušketieri: D'Artagnan

TESTOVALI SME
AORUS 15 BSF

TÉMA
*ROG Ally - Nový vyzývateľ na
trhu s mobilnými konzolami*

RETRO
Mario Paint



Smarter
technology
for all

Lenovo



LEGION Pro 7i

Najvýkonnejší herný notebook s umelou inteligenciou

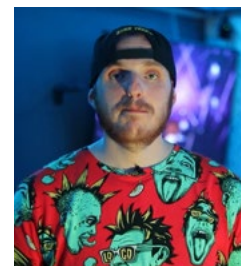
Notebook Legion Pro 7i je najvýkonnejším herným notebookom poháňaným procesorom Intel Core 13. generácie. Na ohromujúcom 16" displeji s rozlíšením WQXGA a pomerom strán 16:10 s technológiou PureSight vás vtiahne okamžite do hry. Klávesnica Legion TrueStrike vám vždy zaistí presné zamierenie. A vďaka umelej inteligencii pre optimalizáciu výkonu a úplne novej vylepšenej technológii chladenia Legion Coldfront 5.0 vás už nič nezastaví!



Intel® Core™ i9 processor

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

EDITORIÁL



Pečienky

S mesiacom máj sa v mojom prípade spája obrovské množstvo životných skúseností a samozrejme, aj spomienok. Spomínam si napríklad na májové prechádzky v červeno-bielych rovnošatách, na otca v bielej zástere, zašpineného od oleja, ako s úsmevom seba vlastným vypráža cigánske pečienky (koho sa tento názov bytostne dotýka a uráža ho, nech si prvé slovo zamení za l'ubovol'nú, gastronomicky presnejšiu parafrázu), na torty s horiacim odpočtom do vlastného hrobu (áno, som májové diet'a št'asteny) a na nekonečné herné seansy so spotenými kamarátmi v zle vetranej detskej izbe. Máj je možno pre niekoho lásky čas, ale pre mňa je to niečo oveľa zaujímavejšie a, v zmysle vstrebaných skúseností, aj cennejšie. Naučil som sa napríklad, že zjednením desiatich zemlí s horúcim mäsom a horčicou behom jedného dňa vám nikto slávnostne neprípne medailu na hrud' a vašou jedinou odmenou sa stane nočné posedenie na toalete, spríjemňované občasnými křčmi v bruchu tak intenzívnymi, že by dokázali vytiahnuť Titanic zo dna severného Atlantického oceánu. Učíme sa jednoducho každý jeden deň.

Dnes už mám síce pomaly ale isto tridsať deväť rokov, ale keďže moderné technológie letia rýchlejšie než strela, moje učenie nekončí, ba naopak, pokračuje aj s novým číslom tohto magazínu. Tentokrát som sa ja osobne zameral napríklad aj na testovanie kvalitného fotoaparátu od Nikonu, s ktorým si dokáže poradiť nielen úplný amatér, ale aj čistokrvný profesionál. To však samozrejme nie je všetko. Klasicky sa môžete tešiť aj na novinky zo sveta prenosných počítačov, cenovo dostupného kancelárskeho lomeno herného hardvéru a nezabudli sme ani na telefóny a filmy. V Bratislave sme tiež mali možnosť navštíviť festival SlavCon, plný fantasy, hier, filmov i histórie, z ktorého si môžete u nás prečítať reportáž. Takže vás už nebudem d'alej zdržovať a za zvukov bublajúcej masti s olejom a praskajúcej kôrky čerstvých zemlí, vás pozývam privítať mesiac práce s vlajúcim logom nášho a vášho časopisu Generation.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi®

logitech G

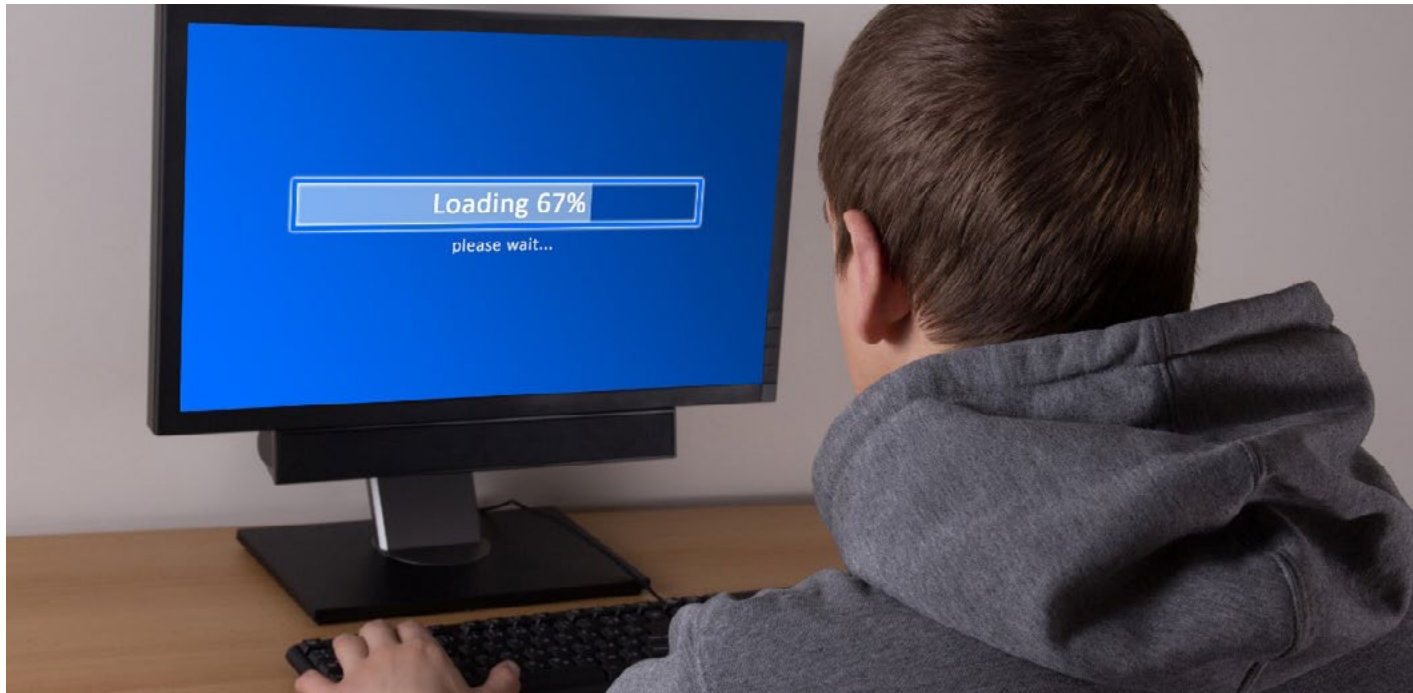
CyberPower

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.

Stráca váš počítač dych?

POMALÉMU POČÍTAČU SA VŽDY DÁ TROCHU POMÔČ'



Ak sa vám zdá, že vášmu počítaču dochádza št'ava, nemusíte ho hneď vyhadzovať a nahrádzať novým. Vo väčšine prípadov je možné drobnými zásahmi získať ešte pár percent výkonu a predĺžiť o nejaký ten ročík život aj staršiemu počítaču, čo je v dnešnej viac ako vítané.

Teplo vyžarované procesorom, či grafickou kartou je v počítači odvádzané cez rôzne chladiče pomocou ventilátorov, využívaných na rýchlejšie prúdenie vzduchu. Rovnaký princíp sa používa aj u dnes tak populárneho vodného chladenia, kde je chladiaca kvapalina prečerpávaná pumpou do radiátoru, ktorý je ochladzovaný vzduchom za pomoci ventilátorov.

Na rebrách chladičov vytvoria časom prachové nánosy vrstvu, ktorá pôsobí ako izolant. Efektivita chladenia sa znižuje, teplota stúpa a počítač na to reaguje zvýšením otáčok ventilátorov, čo znamená nielen vyšší hluk, ale aj väčšie množstvo nasávaného vzduchu a nový prach, ktorý sa v počítači usádza ešte rýchlejšie.

Keď už je chladiaci systém zanesený natol'ko, že nedokáže teplotu kompenzovať ani zvýšením otáčok, nastupuje tzv. thermal

throttling, čo je jav, kedy sa procesor alebo grafický adaptér v snahe znížiť svoju teplotu automaticky podtaktuje, aby sa teplota mohla stabilizovať na bezpečnej úrovni. Znamená to však aj prudký pokles výkonu, spomalenie počítača, pád FPS v hre a podobne. V tejto fáze je už prehrievanie nebezpečné, pretože pri dlhodobom neriešenom probléme hrozí aj fyzické poškodenie PC. V krajných prípadoch môžu usadeniny prachu na základnej doske (pri zvýšenej vlhkosti vzduchu) spôsobiť

aj skrat. Všetkému sa pritom dá zabrániť jednoduchou pravidelnou údržbou, po ktorej váš počítač bude tichší a udrží si svoj výkon.

Upracte si na diskoch

Ďalším krokom na ceste k vyššiemu výkonu je prečistenie diskov a upratanie systému. Rôzne aplikácie, ktoré si postupne do počítačov inštalujete prinášajú so sebou určitý balast, ktorý zahlcuje vaše disky a operačný systém. Mali by ste



dobre zvážiť, ktorú aplikáciu v počítači naozaj budete potrebovať a neinštalovať každú hlúposť, na ktorú narazíte. Aj keď ich odinštalujete, nejaké stopy takmer vždy zostanú v systémových registroch, alebo v adresároch na diskoch.

Na „zrýchlenie PC“ a používajú rôzne utility (ako napríklad u nás veľmi populárny CCleaner), ktoré z diskov odstránia všetko nepotrebné, prečistia systémové registre, vymažú dočasné TEMP súbory, vyprázdnia diskový kôš a podobne, čím získajú trochu výkonu a niekedy aj niekoľko GB voľného miesta na disku. Ani jeden nástroj nie je 100% a preto je niekedy tou najlepšou voľbou preinštalovať celý systém.

Reinstall systému je totiž relatívne rýchla cesta ako osviežiť pomalší počítač, no stojí to veľakrát času. Okrem systému totiž na prázdny disk musíte späť nainštalovať aj všetky používané aplikácie, opätovne všetko nastaviť a keď ste si vopred nezáložovali všetky súbory z pôvodného disku, môžete pri tejto operácii ľahko prísť o nejaké dáta.

Upgrade = rýchla cesta

Počítače sú stavebnice a tento modulárny systém umožňuje ich dodatočný upgrade alebo vylepšovanie výkonu. Máte plný disk? Jednoducho ho vymeňte za väčší. Je to

pomerne rýchly upgrade a môže sa pozitívne prejavíť aj na vyššom výkone PC. Najväčší nárast rýchlosti zaznamenáte pri výmene mechanických HDD diskov za modernejšie SSD, ale citel'nú zmenu prinesie aj prechod od klasického SATA SSD na moderné NVMe disky. Napr. jeden z najlepších SATA SSD na trhu Kingston KC600 dosahuje rýchlosť čítania/zápisu 550/520 MB/s, ale NVMe disk Kingston KC3000 dosahuje rýchlosť až 7 000 MB/s, čiže zhruba 14x viac!

Samozrejme je dôležité dobre poznať svoje možnosti a podľa toho si vybrať nové komponenty pre prípadný upgrade, pretože staršie počítače nemusia disponovať slotom pre moderné NVMe disky, avšak aj tu je možnosť upgrade na NVMe pomocou redukčnej PCI karty.

Ako pomôcku pre overovanie kompatibility môžete využiť stránky výrobcov základnej dosky, prípadne aj nástroje ako napr. konfigurátor Kingston (na adrese <https://www.kingston.com/unitedkingdom/en/configurator>), ktorý na základe modelu vašej základnej dosky dokáže zobrazíť zoznam kompatibilných komponentov (QVL) pre prípadnú montáž, resp. upgrade daného PC.

NÁŠ TIP:

V prípade, že chcete upgradovať systémový disk, použite niektorý z nástrojov na klonovanie diskov. Takúto aplikáciu dostanete veľmi často vo forme promo kódu pri kúpe nového disku (napríklad Acronis True Image). Výhodou takéhoto programu je, že vytvorí dokonalý klon z vášho pôvodného disku (vrátane systémových a skrytých súborov, ku ktorým bežne nemáte prístup v prieskumníkoví). Celý disk (úplne všetky dáta) sa presunie na nový presne tak, ako to bolo na tom pôvodnom disku, takže sa vyhnete znovu inštalácii a konfigurácii všetkého. Za pár minút klonovania už z nového disku môžete rovno spustiť váš počítač.



Viac pamäte pre väčšiu rýchlosť

V počítači s väčšou RAM môžete mať otvorených súčasne viac aplikácií, môžete mať otvorených viac okien v prehliadači a pracovať rýchlejšie s videom, či s veľkými fotkami. Viac RAM vám umožní byť produktívnejší, ale pridá vám aj vyšší počet FPS v hrách, prípadne dovoľí používanie ďalších aplikácií na pozadí, čo je nesmierne dôležité pri streamovaní hier. Za minimum sa dnes považuje aspoň 8 GB pamäte, no samotní vývojári hier odporúčajú pri mnohých nových tituloch ako základ aspoň 16 GB RAM, čo je dnes asi tá najrozumnnejšia veľkosť. Väčšia RAM ako 32 GB je skôr investícia do budúcnosti a dnes ju využije len malá časť používateľov.

Rôzne generácie pamätí majú rôznu konštrukciu a možnosti. Pri kúpe je preto dobré vopred si overiť, ktorá pamäť je vhodná pre vašu základnú dosku, pretože napr. DDR4 a DDR5 moduly majú rozdielny tvar, takže ich nemožno vzájomne zamieňať. Ak má vaša doska slot pre DDR4 tak do nej jednoducho DDR5 nedáte a bude potrebné vymeniť celú základnú dosku, prípadne aj s CPU. Najnovšie pamäte DDR5 majú nižšie napájacie napätie, vyššiu rýchlosť a nižšiu latenciu ako predchádzajúca generácia DDR4, no v oboch prípadoch rozšírenie kapacity pamäte RAM výrazne zlepšiť kvalitu hrania na danom PC.

Pamäťové moduly sa odporúča kupovať v pároch, pretože to môže výrazne zlepšiť výkon počítača vzhľadom na to, ako moderné operačné systémy s pamäťou pracujú. V tomto prípade sa používa takzvaný "dual-channel" režim, ktorý umožňuje procesoru pracovať s dvoma modulmi RAM súčasne, čím sa zvyšuje rýchlosť a výkon. Pokiaľ by ste si kúpili iba jeden modul, počítač by pracoval v "single-channel" režime, čo môže veľmi znížiť výkon.

Ak už v počítači nejaké moduly máte a chcete si len dokúpiť ďalšie, hľadajte podľa možnosti rovnaké parametre (frekvenciu i časovanie) a kapacitu. Zabezpečí to správne fungovanie a stabilný výkon systému. Niekedy je ale výhodnejšie vymeniť staršie moduly s menšou kapacitou za úplne nové, väčšie a s lepšími parametrami, ktoré vám poskytnú vyšší výkon.

Transplantácia alebo tuning?

Upgradovať sa dá aj samotný procesor, no túto možnosť využíva stále len zlomok používateľov. Väčšina ľudí pri upgrade CPU vymení rovno aj základnú dosku a tým v podstate celý počítač za novší a

modernejší, čo nemusí byť to najlepšie riešenie. Často totiž môžete vďaka upgrade CPU získať výrazne výkonnejší počítač. Niekedy je dokonca možné získať výkon aj bez akéhokoľvek upgrade – stačí trochu ten pôvodný procesor vyladiť.

Nie je to žiadna raketová veda. Základný princíp overclockingu je pomerne jednoduchý – zvýšiť takt (frekvenciu), na ktorej procesor pracuje a tým zvýšiť rýchlosť spracovania operácií. Zrýchlenie sa však zvyšuje aj teplota, takže je súčasne veľmi dôležité zlepšiť chladenie CPU a samozrejme vyladiť treba aj ďalšie veci ako je napr. napájanie. Neplatí tu, že viac je vždy lepšie, pretože potrebujete stabilitu a preto sa hľadá to optimálne nastavenie, pri ktorom získate výkon a zároveň bude všetko stabilné.

Každý procesor sa správa trochu inak. Rozdiely v ich taktovaní ovplyvňuje aj ich architektúra a preto neexistuje univerzálny návod, ako na to. Je potrebné si uvedomiť, že poriadny overclocking CPU sa bez taktovania a odladenia operačných pamätí RAM nezaobíde. Najdôležitejším krokom pre overclocking je preto výber správnych komponentov, pretože overclockeri logicky narazia ako prví na limity hardvéru. Úpravou niekoľkých parametrov však môžete zvýšiť výkon svojho PC, takže vďaka pretaktovaniu dostanete za svoje peniaze viac, než za čo ste zaplatili, čo sa rozhodne vypláti.

Výmenou grafickej karty zvýšite výkon multimédií

Relatívne jednoduchá je aj výmena grafickej karty, preto sa jej upgrade robí medzi prvými. Moderné grafické procesory (GPU) majú často viac jadier a vyšší výkon ako primárny procesor (CPU), čo umožňuje grafike rýchle a efektívne spracovávať obraz, generovať 3D, virtuálnu realitu alebo renderovať video a enkódovať multimédie.



GPU sa tiež využíva ako výkonný doplnkový procesor pri spracovaní zvuku, alebo na náročné výpočty pri komprimovaní, šifrovaní, či ťažbe kryptomien (Bitcoin).

Výkonné grafické karty sú cenovo nákladné a preto treba dobre zvážiť, ktorú naozaj budete vedieť reálne využiť. Nie vždy je to najdrahšie riešenie zároveň aj tým najlepším, pretože môžete naraziť na limity samotného výkonu PC a nová grafická karta vám neposkytne očakávaný výkon.

Rozdiely medzi jednotlivými modelmi grafík sa zvyčajne viažu na výkon GPU (viac jadier, vyššie rozlíšenie, vyššia snímková frekvencia), veľkosť internej pamäte VGA a počet/typ výstupov (HDMI, DisplayPort, DVI, VGA atď.). Obzvlášť tie najvýkonnejšie high-endové karty môžu byť veľké, dlhé a ťažké, takže ich prípadná montáž nemusí byť možná do každej PC skrinky.

#KingstonIsWithYou



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.



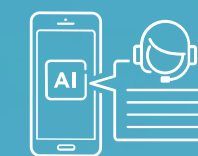
AI Mesh Optimiser



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



Spoločnosť Lenovo prichádza s novým herným radom notebookov LOQ



Priniesť na trh herných zariadení niečo nové, v situácii keď sa spomaľuje jeho rast a navyše prebiehajú konkurenčné cenové boje je celkom slušná výzva. Spoločnosť Lenovo však nezaváhala a svoje portfólio rozširuje o nový herný rad s označením LOQ (čítajte lok). Od svojho staršieho súrodenca, hernej série Lenovo Legion sa odlišuje tým, že je určený začínajúcim hráčom a je cenovo dostupnejší.

Venované novej generácii

Podznačka LOQ vychádza z myšlienky, že hráči sú silnejší spolu. Jej cieľovou skupinou je mladšia generácia Gen Z, ktorá miluje hry a považuje sa za hráčov ale nemá na hranie veľa času a navyše má obmedzený rozpočet. Aj keď by to podľa tohto mohlo znieť tak, že nový herný rad

je akýmsi kompromisom, rozhodne to tak nie je. Môžete očakávať prepracované prevedenie, skvelú hardwarovú výbavu a pokročilé technológie. Dobrým príkladom toho je model Lenovo LOQ 3.

Vstúpte do sveta hier ako profík

Herné zážitky si od teraz nemusíte užívať iba na špičkovom a drahom hernom počítači. Ak ste vo svete počítačových hier nováčikmi, Lenovo LOQ 3 vás týmto pohlcujúcim svetom hravo prevedie. Vďaka procesoru Intel® Core™ 13. generácie môžete streamovať, tvoriť a súťažiť na najvyššej úrovni. Vysoký výkon dopĺňa grafická karta NVIDIA® GeForce RTX™ radu 40, ktorá je viac ako rýchla. Navyše je vybavená špeciálnym prepínačom MUX s technológiou NVIDIA®

Advanced Optimus, ktorý optimalizuje výdrž batérie a zvyšuje počet snímkov za sekundu so zníženou latenciou. Hry vám tak budú bežať rýchlejšie a vyzerat' ešte lepšie.

Obraz, ktorý vás vtiahne do hry

Ak už je reč o obraze, LOQ 3 má 15-palcový displej s rozlíšením FHD, jasom 350 nitov a podporou technológie NVIDIA G-SYNC, ktorá vás preniesie do sveta žiarivých realistických farieb a ostrých kontrastov. S bleskovou obnovovacou frekvenciou 144 Hz si môžete byť istý, že vám hry pobežia plynulo a vy sa tak môžete naplno ponoriť do deja hry. Automatické jednosmerné stmievanie zaisťuje nízku spotrebu energie, čo pomáha predĺžiť výdrž batérie pri dlhých hodinách hrania na cestách. Vizuálny zážitok dopĺňa aj zvukový v podobe



audio systému Nahimic by SteelSeries, ktorý zlepšuje váš herný zážitok tým, že poskytuje pohlcujúci 3D zvuk.

Chladný aj vo vypätých situáciách

Výkonnému hardvéru kryje chrbát kombinácia až štyroch tepelných trubíc, dvoch 85 mm 12V vysokorychlostných ventilátorov, o 28,6% väčší prívod vzduchu a o 24% väčšie výstupné otvory. S nadpriemerným vetraním a výkonom až 135W TDP môžete zabudnúť na nežiadúce prehrievanie a hlučný chod. Bez obáv tak môžete hernú akciu rozbaľiť aj v knižnici. Váš notebook bude vždy dobre chladený a tichý.

Neobmedzujte sa výdržou batérie

Základom kvalitného herného notebooku je batéria, ktorá s vami bude držať krok. V tomto prípade je to až 60Whr batéria s až 7 hodinovou výdržou a podporou Super Rapid Charge. S touto jedinečnou funkciou nabijete batériu prostredníctvom USB-C portu s možnosťou 140W nabíjania do plna za menej ako hodinu a pol, pričom na polovicu kapacity sa dostanete za necelú pol hodinu. Vďaka tomu budete mať na cestách viac slobody pri práci alebo hraní bez potreby hľadania elektrickej zásuvky.

Vždy o krok vpred

LOQ 3 sa môže pochváliť pokročilými technológiami, ktoré vám pomáhajú získať náskok nielen pri hraní. Jednou

v reálnom čase, ovládacími prvkami pretaktovania a ladením výkonu pomocou umelej inteligencie s inteligentným ovládaním ventilátorov tak vaše herné zážitky razom naberú nový rozmer.

Keď záleží na každom dotyku

Pracujte alebo hrajte s ergonomickou presnosťou a precíznosťou vďaka plnohodnotnej hernej klávesnici s 1,5 mm zdvihom klávesov, a 100 % anti-ghosting technológiou pre maximálnu presnosť a rýchlosť. Klávesnica má tiež klávesy so šípkami plnej veľkosti, numerický blok a navyše ponúka voľiteľné 4-zónové RGB podsvietenie. Lahko sa tak môže stať, že si túto klávesnicu obľúbite natoľko, že už nebudete chcieť používať inú.

Dobre chránený obsah

Výkonný hardvér je vsadený do pevného a detailne prepracovaného polymérového tela vo farbe Storm Grey, ktoré bolo testované podľa armádnych štandardov MIL-STD 810H. Zárukou toho je, že notebook odolá aj menším pádom, otrasom, extrémnym teplotným výkyvom ako je chlad a horúčavy alebo prachu.

Herné zariadenie LOQ 3 je dostupné s až 16GB 5600MHz DDR5 operačnou pamäťou s možnosťou rozšírenia na 32 GB a až 1TB PCIe SSD diskom. Pre budúce rozšírenie sa tu nachádzajú tiež dva sloty pre RAM a dva PCIe sloty pre SSD.

Slušné parametre na notebook pre začínajúcich hráčov čo povieť?



ASUS predstavil novinky a ostáva uveriteľne neuveriteľný



V posledných rokoch si v súvislosti so spoločnosťou ASUS začínam pripadať ako ten papagáj. Zatiaľ čo pre vás rok čo rok pripravujem rôzne reportáže z akcií alebo priamo testy jej produktov, totiž opakujem jedno a to isté. ASUS je v mojich očiach stelesnením spoločnosti s jasným cieľom. Tým je v prvom rade posúvanie technologických možností hardvérovej povahy smerom do budúcnosti a to hneď v niekoľkých úrovniach. Zoberme si teraz špeciálne iba sekciu jej notebookov. Tie najdrahšie zariadenia z dielne tejto spoločnosti môžeme pasovať do pozície sofistikovanej elektroniky, ktorá v sebe nesie inovácie zajtrajška, kde však nikdy nie je jasne dané, či ten alebo onen nápad nakoniec trh prijme a uplatní sa. Ak sa tak však stane a zákazníci zareagujú pozitívne, nasledujúce roky z toho profitujú aj majitelia strednej či nižšej strednej triedy prenosných počítačov. ASUS tým vytvára krásnu symbiózu, kde najdrahší predvoj testuje najmodernejšie funkcie a ak sa tie osvedčia, skôr či neskôr si ich budete môcť dovoliť aj s oveľa nižším rozpočtom. Preto vždy aj ja s ohromným nadšením

sledujem predstavenie novínok z dielne predmetného výrobcu a inak to nebolo ani pri nedávnom digitálnom evente s trefným pomenovanom Thincredible – ja som si to parafrázoval do spojenia uveriteľne neuveriteľný. Pod'me si spoločne rozobrať novinky, ktoré si v nasledujúcich týždňoch

a mesiacoch budete môcť zakúpiť v rámci čerstvej produktovej línie kancelárskeho a kreatívneho náradia od ASUSu.

Tentokrát síce tých zásadných novínok nebolo ukázaných toľko, avšak všetky vo mne vyvolávali určitú zenovú pohodu.



Nikdy som nepatril medzi ľudí, ktorí si u seba na záhrade budujú piesočné duny, len aby do nich mohli kresliť rôzne obrázky a následne, v záujme svojho duševného pokoja, ten dlhý hodiny pripravovaný výtvar bez mihnutia oka prejsť hrabličkami.

Nevidel som v tom žiadny zmysel, hoci som daný akt, pochopiteľne, nijako neodsudzoval (pozdravujem svojho švagra a aj jeho hrabličky). Keď sa však pozerám na produktovú líniu modelového radu Zenbook od firmy ASUS, ktorá bude pokračovať aj v aktuálnom roku, udomovim si, že toto je tá moja vlastná zenová záhrada. V jej strede je aktuálne pokojne usadený laptop Zenbook S 13 OLED a ja mám chuť okolo neho začať prstom vytvárať tie povestné kruhy, ktoré bežne vídame na vodnej hladine.

Začnime rovno tým, čo v súčasnosti tlačí mnohých v tej ich pomyslenej topánke. Našu zhupľovanú Zem sotva zachráni plané reči, preto ASUS aj v tomto roku dbá na produkciu hardvéru vytvoreného z čiastočne alebo plne recyklovateľných materiálov. Nový Zenbook S 13 OLED je toho jasným dôkazom. Značná časť jeho komponentov je totiž vytvorená z recyklovateľného plastu a kovu, kde špeciálne pri onom kove ASUS používa nový materiál zvaný „Plasma ceramic aluminum“. A čo v sebe vlastne predmetný laptop obsahuje a s akými novinkami prichádza na trh? Jeho šasi je vysoké len 1 centimeter a váha sa zmesila pod 1 kilogram. Keďže notebook je vybavený 13,3-palcovým OLED panelom, súčasne ide o prvý jeden centimeter tenký laptop, ktorý je osadený danou zobrazovacou

pasuje do pozície propagátora predmetnej technológie v segmente prenosných počítačov) neprišiel s nejakým výraznejším osviežením. Reč je konkrétne o skratke Lumina OLED, ktorú si môžete vyložiť ako presnejší, oveľa adaptívnejší a rovnako aj spoľahlivejší OLED než kedykoľvek predtým.

Vidíte v tom cielený marketing? Možno, v každom prípade už teraz sa nemôžem dočkať, až si jednotlivé rozdiely overím na vlastné oči, ako sa povie. Tak či onak, panel v novom Zenbooku S 13 OLED prichádza s 2,8K rozlíšením, svietivosťou na hranici 600 nits, obľúbeným a nielen pre prácu praktickejším pomerom strán 16:10, plnou podporou DCI-P3, licenciou Pantone, zníženým dopadom modrého svetla na naše zdravie a mnohými ďalšími prednosťami.

Motorom je v tomto prípade trinásť generácia Intel Core i7 (ako strop konfigurácie), ktorá je doplnená o mobilnú grafiku Iris X. Operačnú pamäť je možné nahnáť až do výšky 32 GB, čo už z tohto prenosného krásavca robí mašinu vhodnú na jasnú postprodukcii naprieč celým umeleckým spektrom.

Ako sa hovorí, v najlepšom treba prestať. Ja vás preto pozývam sledovať naše stránky aj v nasledujúcich týždňoch, keďže vám o vyššie spomínaných novinkách s logom firmy ASUS poreferujeme viac a vnesieme tak svetlo aj tam, kde sú možno z pohľadu konzumenta na mieste mnohé pádne otázky.

Filip Voržáček



Acer predstavuje radu noviniek



Herný sektor plánuje firma Acer obohatiť hneď o niekoľko kúskov. Najväčším lákadlom je jednoznačne herný desktop Predator Orion X. Dizajn inšpirovaný sci-fi vesmírnou kapsulou, v maximálnej konfigurácii až 24-jadrový procesor Intel i9-13900KS 13. generácie, grafická karta NVIDIA GeForce RTX 4090, 32GB DDR5 RAM a 2TB miesta na SSD potešia nejedného herného nadšenca. Navyše, samotná skrinka je špeciálne prispôbená na vlastné úpravy a tak si na svoje prídu aj veční kutilovia. Produktu sa dočkáme niekedy v septembri a jeho cena bude od 2499 eur v najnižšej konfigurácii.

Dokonalé spojenie s vyššie spomínaným herným delom vám prinesie jeden z dvoch novo predstavených monitorov. Prvým je model Nitro XZ452CU V, ktorý disponuje až 44,5-palcovou obrazovkou s ultraširokým pomerom strán 32:9 (5120 × 1440 px) a zakrivením 1500R.

Okrem toho má obnovovaciu frekvenciu 165Hz a technológie ako AMD FreeSync™ Premium Pro, BlueLightShield Pro,

Flickerless, Low-dimming a ComfyView pre maximálny pôžitok z hrania. Druhým predstaveným monitorom je model Predator X34 V. Opäť ide o širokouhlý monitor, no tentoraz už len 34-palcový s rozlíšením UWQHD (3440 × 1440 px).

Disponuje ale obnovovacou frekvenciou až 175Hz, minimálnou odozvou v hodnote 0,1 ms a zakrivením 1800R. Oba monitory majú na náš trh doraziť v poslednom štvrtroku 2023 a cena by mala byť 1099 eur za model Nitro a 1299 eur za model Predator.



Spoločnosť Acer nezabúda ani na fanúšikov prenosnejších herných zariadení a predstavila nám rovno štyri novinky, resp. aktualizácie zo série jej herných notebookov – Predator Triton 17 X, Predator Helios Neo 16, Predator Triton 14 a Predator Helios 3D 15 SpatialLabs Edition. Tie prichádzajú s novým dizajnom a podporou špičkových technológií: procesorov Intel® Core™ 13. generácie a grafických procesorov radu NVIDIA® GeForce RTX™ 40. Nové notebooky Predator Triton 17 X a Predator Helios Neo 16 sú vďaka výkonným komponentom a prémiovým možnostiam zobrazenia určené ako pre hráčov, tak pre tvorcov.

Tenký a výkonný počítač Predator Triton 14 je ideálny na prácu aj zábavu, zatiaľ čo jeho elegantný a nenápadný dizajn sa hodí do akéhokoľvek prostredia. Posledný z menovaných Predator Helios 3D 15 SpatialLabs™ Edition prináša do sveta hier stereoskopické 3D bez okuliarov a vďaka novému životu do viac ako 70 moderných aj

klasických titulov, pričom ďalšie neustále pribúdajú. Modely môžeme očakávať postupne v máji a v júni tohto roku s cenovkou od 1499 eur až do závratných 4499 eur v závislosti od konkrétnych modelov a zvolených konfigurácií.



Od herného sektora sa pomaly presunieme k pracovnému a multimediálnemu, kde nám boli predstavené nové firemné notebooky zo série TravelMate, ktoré sú poháňané procesormi Intel® Core™ vPro 13. generácie a vybavené špičkovými OLED displejmi s pomerom strán 16:10, vysokým rozlíšením, 65Wh batériami s rýchlym nabíjaním a dlhou výdržou, a zabezpečeným prihlasovaním pomocou čítačky odtlačkov prstov alebo infračervenej kamery. Zariadenia môžeme očakávať už v máji a mali by sa pohybovať v cenách od 999 eur až do 1399 eur za ich najnižšie konfigurácie. Ďalšou novinkou sú výkonné konvertibilné



Chromebooky Acer Chromebook Spin 714 a Acer Chromebook Enterprise Spin 714. Nový rad Chromebookov je určený jednotlivcom, rodinám, ale aj firmám. Vybavený je novými procesormi Intel® Core™ 13. generácie, batériou s desaťhodinovou výdržou a rýchlonabíjaním a novými funkciami. Dodáva sa v ekologickom balení, ktoré je vyrobené z plne recyklovateľných materiálov. Štrnásťpalcový Chromebook s pomerom strán 16:10 takisto ponúka živý obraz a kvalitné videokonferencie vďaka WUXGA displeju so 100% pokrytím farebného priestoru sRGB, vstavanej QHD 2K webovej kamere a DTS® zvuku. Používatelia pracujúci na cestách a študenti môžu využívať Chromebook 2 v 1 naplno vďaka flexibilnému 360° konvertibilnému režimu a rýchlonabíjacíemu stylusu USI.

Čo by to v dnešnej dobe bolo za predstavovanie noviniek bez ekologickej vložky? Acer tak rozšíril svoj ekologický rad produktov Vero. Patrí do neho notebook Acer Aspire Vero 15 a laserový projektor Acer Vero PL3510ATV. Oba tieto produkty sú navrhnuté tak, aby vybavili podniky a spotrebiteľov vysokovýkonnou a energeticky úspornou technológiou a zároveň im poskytli viac možností, ako znížiť uhlíkovú stopu. Notebook Aspire



Vero 15 je poháňaný procesormi Intel® Core™ 13. generácie s grafikou Intel® Iris®Xe. Okrem iného sa tento model pýši technológiou Acer VeroSense™ pre správu batérie a webovou kamerou s rozlíšením 1440p QHD, ktorá sa môže pochváliť technológiami Acer PurifiedView™ a Acer PurifiedVoice™ pre jednoduchšiu spoluprácu. Notebook bude dostupný v máji a cena by mala byť od 899 eur.

Spoločnosť Acer na trh uviedla aj projektor Acer Vero PL3510ATV s rozlíšením Full HD, diódou so svietivosťou 4 800 ANSI lúmenov a životnosťou lampy 30 000 hodín, ktorá zaistí uje dlhotrvajúci jas. Úsporná konštrukcia laserového projektoru navyše šetrí až o 48% viac energie v porovnaní s inými projektormi s lampou, čo v konečnom dôsledku znižuje celkové náklady na vlastníctvo a uhlíkovú stopu vďaka predĺženej životnosti produktu. Projektor sa dočkáme niekedy v septembri a podľa oficiálnych informácií bude stáť 1399 eur.

Dcérska a na ekológiu zameraná spoločnosť Acerpure Inc. predstavila čističku vzduchu Acerpure Pro Vero, ktorá ako prvá svojho druhu vo svojom tele využíva recyklované materiály (PCR), čím nadväzuje na ekologicky šetrný rad Vero svojej materskej spoločnosti Acer. Spoločnosť Acerpure Inc. sa zameriava na vývoj lifestyleových a spotrebiteľských produktov, ktoré využívajú chytré funkcie na zlepšenie kvality života a zároveň prospievajú životnému prostrediu. Čistička bude dostupná v máji, ale cena zatiaľ nebola špecifikovaná.

Poslednou novinkou spoločnosti Acer nielenže obohacuje ponuku svojich ekologických produktov, ale takisto

rozširuje svoje portfólio. Predstavením elektrobicykla „ebii“ tak firma vstupuje do pre nej úplne nového segmentu. Ide o jednomotorový elektrobicykel s umelou inteligenciou, ktorý využíva inteligentnú riadiacu jednotku, v ktorej sa nachádza všetko potrebné na príjemnú a bezproblémovú jazdu. Asistent „ebiiAssist“ sa automaticky prispôbuje podmienkam na trase, sile šliapania a preferenciám jazdca, aby jazda bola ešte plynulejšia. Batérie s dlhou výdržou, inteligentnými bezpečnostnými funkciami a minimalistickým ľahkým dizajnom umožňujú používateľom pohybovať sa ulicami mesta štýlovo a pohodlne s ľahkosťou a zároveň zanechávať menšiu uhlíkovú stopu. Presné špecifikácie, ceny a dostupnosť sa budú líšiť podľa krajiny predaja. Preto je nutné v prípade záujmu sledovať oficiálne webové stránky výrobcu.

Ondrej Ondo



TRENDY

PR

Bodysonic BS MG03 Black



Masážna pištoľ Bodysonic BS MG03 čierna predstavuje perfektnú pomôcku pre fyzioterapeutov a rekreačných aj profesionálnych športovcov, pretože pomáha zmierniť svalové napätie a stuhnutosť, zvyšuje rozsah pohybu a súčasne zlepšuje cirkuláciu a prietok krvi.

Po náročnom športovom výkone väčšinu ľudí postihne menej príjemná svalová bolesť. S tou sa však môžete jednoducho vysporiadať vďaka tejto inovatívnej masážnej pištoľi, ktorej používanie je jednoduché a intuitívne. Stačí len prístroj zapnúť a priložiť k miestu, ktoré vás bolí.

Masážna pištoľ Bodysonic BS MG03 funguje takým spôsobom, že vysiela priame impulzy rovno do svalu. Samotnú rýchlosť impulzov si môžete navoliť podľa vlastného pocitu. Vybrať môžete z 20 úrovní rýchlosti a nastaviť možno aj intenzitu v rozsahu 1 200 – 3 200 rázov za minútu.

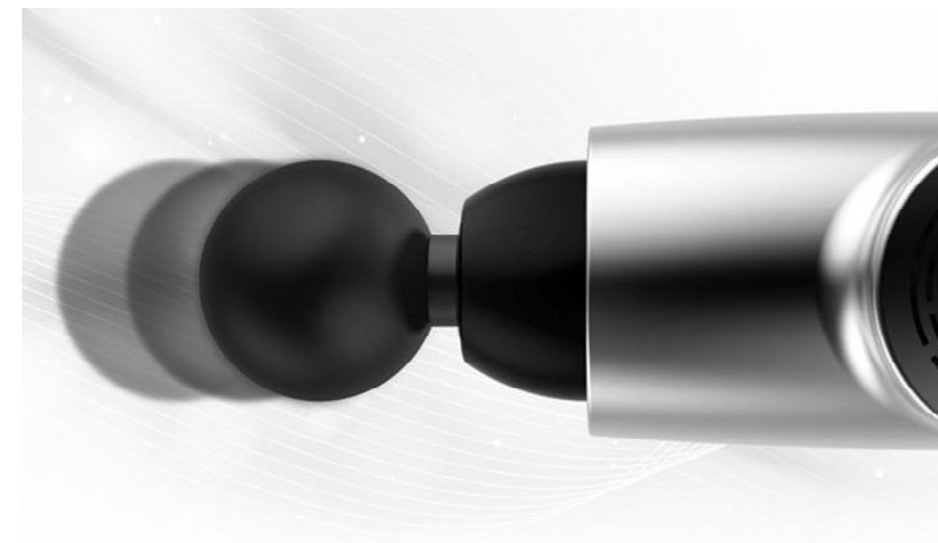
Takto sa rýchlo zbavíte ako svalovej únavy a stuhnutia, tak aj zníženia množstva kyseliny mliečnej, ktorá vo svalu spôsobuje nepríjemné pálenie a bolestivosť. Použiť sa dá pred športovým výkonom ako metóda pretiahnutia a môžete ju využívať dokonca aj v prípade zranenia, pretože urýchľuje proces rehabilitácie.

použitia. Pištoľ sa veľmi dobre drží. Jej komfortné používanie umožní jej malú hmotnosť. Má výkonný a pritom veľmi tichý brushless motor s 24 V Li-ion batériou s kapacitou 2 500 mAh a dlhou životnosťou, ktorá pri plnom nabití vydrží až 4 hodiny. O všetkých dôležitých údajoch poskytne prehľad vstavaný LCD displej.

Rýchlosť, s akou dokáže Bodysonic BS MG03 Black pracovať, je obdivuhodná. Jednoznačnú úsporu času napríklad dokazuje, že zatiaľ čo by ste strávili 30 minút u profesionálneho maséra, rovnaký efekt vám masážna pištoľ MG03 navodí už za 5 minút! Práve vďaka tomu šetreniu času sa perfektne hodí napr. pre športovcov s presne daným športovým plánom. Stačí chvíľka a svaly zase môžu výkonne pracovať.

Ak budete používať masážnu pištoľ, výrazne pomôžete regenerácii svojho tela po tréningu a zároveň urýchlite zahriatie svalov pred športovým výkonom.

Navyše, celkovo zlepšíte svoju svalovú koordináciu, mobilitu a uvoľníte spúšťače svalov. Jej súčasťou je totiž šesť vymeniteľných aplikačných hlavíc vrátane jednej ocelevej, ktorá je vhodná aj pre alergikov, či masáž za použitia oleja alebo emulzie. S masážnou pištoľou Bodysonic BS MG03 môžete takto nahradiť každodenné natáhovanie a predchádzať tak poraneniu pri športe.



V Bratislave sa stretli fanúšikovia sci-fi, fantasy a histórie na festivale SlavCon



Predposledný aprílový víkend sa v Bratislave konal festival Slavcon, stretnutie fanúšikov Pána Prsteňov, Harryho Pottera, komiksov, hier, literatúry, aj kinematografie.

Festival SlavCon sa koná v našom hlavnom meste pravidelne už od roku 2006. Vďaka malým prestávkam niesol tento víkend so sebou poradové číslo 16, ktoré bolo plné napätia a očakávaní, pretože bolo prvým „offline“ ročníkom po pandemických rokoch. A to nebola jediná premiéra, ktorú festival predstavil.

Veľkou novinkou festivalu boli priestory. Na Fakulte architektúry a dizajnu STU sa konal festival po prvý raz a dúfame, že nie naposledy. Priestory boli rozdelené na prednáškové miestnosti, ktoré svojimi menami vzdávali hold téme festivalu „Naprieč vesmírm“, v podobe

mien známych lodí, ako sú Čierna Perla, USS Enterprise, či TARDIS, a na časť so stánkami alebo stolmi s hrami od iHRYska, Nero games, WearGames a Tabletop Wargaming. Pred budovou sa

našla sa aj oddychová časť s tuli vakmi a hojdačmi siet'ami. Lukostrelecké terče, historický tábor a remeselné stánky od SHŠ Ursus spríjemnili návštevníkom pobyt na námestí pred fakultou. Na festivale



nechýbali ani novinky zo sveta literatúry. Juraj Červenák spolu s vydavateľmi z Artis Omnis predstavil svoju novú knihu zo série o Černokňažníkovi s názvom Ostrov bohýň, ktorú si návštevníci mohli na festivale zakúpiť (ešte skôr, ako sa spustil oficiálny predaj v kníhkupectvách) a nechať si ju podpísať nielen od Juraja, ale aj od jej ilustrátora Michala Ivana.

Zahanbiť sa však nenechali ani naši hostia z Českej republiky, spisovateľka Františka Vrbenská a editorka Zuzana Hloušková, ktoré porozprávali o fanfiction a priniesli na krst Sauronovu nevestu, knihu zo sveta Stredozeme, písanú práve v tomto žánri. Tento rok bol súčasťou SlavConu aj komiksový festival Panel, ktorý priniesol kresliace workshopy pre deti aj dospelých, umelcov prezentujúcich sa v osobitných stánkoch (tzv. Artist Alley), no i prednášky o písaní a vydávaní kníh. Na diskusiu a autogramiádu sa zastavili aj František Kotleta a Kristýna Sněgoňová.

Z oblasti kinematografie navštívili SlavCon dvaja významní hostia pôvodom zo Slovenska, ktorí sa svojou prácou zapojili do tvorby veľkých svetových titulov. Prvým z nich bol Vladimír Valovič, ktorý porozprával o filmovej mágií, inými slovami vizuálnych efektoch a technike vfx composition, ktoré jemu a jeho tímu priniesli ocenenia VFX Oscar a BAFTA za tituly ako Gravitácia, či Harry Potter a Dary smrti 2. Druhým

mágom z oblasti kinematografie bol Tomáš Kozlík, ktorý sa zameriava na technológiu Motion Capture a pracoval napríklad na hre Mafia či filme Avatar 2.

Ako je už tradíciou, na festivale nesmela chýbať ani línia s menom Víkend na Rokforte, kde si návštevníci vyskúšali, aké je to byť študentom magickej školy a následne hrať so svojimi prefektmi a spolužiakmi o výhru fakultného pohára.

Okrem Klubu duelantov, kde si žiaci cvičili svoje reflexy a kúzla, si zahrali stolný metlobal (na ten normálny na metlách,

bohužiaľ, nebol priestor), no tiež napríklad viedli debať proti Durmstrangu. A hoci Slizolín a Chrabromil siahali na pohár väčšinu víkendu, nakoniec si ho uchmatli čarodějníci z Bystrohlavu.

Festivalový víkend sa síce skončil, no práca organizátorov neustáva. O rok sa festival predsa musí uskutočniť opäť! Tak, ak máte radi fantastiku, literatúru, hry, históriu, a najmä radi sa o týchto témach bavíte so všetkými okolo vás, sledujte sociálne siete a príd'te o rok aj vy!

Veronika Jankovičová



ROG Ally - Nový vyzývateľ na trhu s mobilnými konzolami



Každý rok, prvého apríla musia byť hráči a milovníci technológií naozaj opatrní. Veľa spoločností totiž v tento dátum vydáva reálne vyzerajúce tlačové správy alebo videá, prezentujúce dych berúce zariadenia a iné novinky, len aby následne priznali, že išlo len o žart a nič prelomové sa nekoná. Preto bolo množstvo ľudí nadmieru skeptických, keď od spoločnosti ROG prišli správy o novej prenosnej konzole, plánujúcej konkurovať oblúbenému Steam Decku a produktom od spoločností Ayaneo, či GPD.

Nie sme si istí, či si v spoločnosti ROG iba neskontrolovali kalendár, no ohlásiť novú konzolu – ROG Ally – počas prvého apríla prinieslo veľa zmatku.

Na druhú stranu, správy o ROG Ally sa vďaka celému tomuto humbugu doniesli do uší viacerým ľuďom a to je len dobre. Od jeho ohlásenia sa síce Ally objavil v rukách viacerých prominentných

youtuberov s zameraním na technológiu, no nikto nemal bližšie informácie, čo sa špecifických parametrov týka.

Teraz však konečne môžeme predstaviť ROG Ally bližšie, nakoľko rúško tajomstva bolo nadvihnuté.

Čo vlastne ROG Ally predstavuje?

Za posledných pár rokov sa výkon prenosných počítačov a najmä takzvaných APU čipov (procesorov so zabudovanými grafickými jadrami) zvýšil niekoľkonásobne, vďaka čomu mohlo viacero spoločností priniesť na trh prenosné herné konzoly, schopné uniesť aj moderné hry v akotak hrateľných podmienkach. Najväčšiu revolúciu na tomto trhu definitívne priniesol Steam Deck, ktorý síce neohúri výkonom, či displejom, ale vďaka nadmieru priateľskej cene si našiel cestu do rúk množstva hráčov. Spoločnosť ROG o sebe rada tvrdí,

že sa drží na špičke technológií a preto nie je prekvapivé, že sa tiež rozhodla vstúpiť na tento trh so svojou predstavou.

Čím je ROG Ally výnimočný?

V prvom rade hardvér. Tam, kde niektoré spoločnosti ponúkajú menej výkonný hardvér s priateľskou cenou a iné siahajú po bežne dostupných procesoroch, no cenovky iba začínajú nad 1000 eurami, má spoločnosť ROG veľkú výhodu, vďaka svojej dlhoročnej skúsenosti a renomé vo svete technológií.

ROG Ally preto poháňa špeciálne navrhnutý a pre mobilné hranie určený čip od spoločnosti AMD s názvom Ryzen Z1. Ten ponúka Zen 4 architektúru na 4 nm procese v spojení s RDNA 3 grafickými jadrami. Dostupné budú dve verzie, základná ponúkne 6 jadier s 12timi vláknami a druhá, s prívlastkom Extreme, zvýši počet jadier a vláken na 8/16, obe však

ponúknu 16 GB LPDDR5 RAM. O chladenie tohoto výkonu sa stará nový, vylepšený typ chladiča s takzvanými anti-gravity trubicami na odvádzanie tepla v spojení s dvojicou ventilátorov, čo je pri zariadení použiteľnom v akýchkoľvek uhloch a pozíciách naozaj dôležité. ROG deklaruje, že pri intenzívnom hraní a zapnutí jedného ventilátora je hlučnosť na úrovni 30 dB, zatiaľ čo s oboma ventilátormi klesne hluk na takmer nepočuteľných 20 dB.

Výkon ROG Ally sa premieta na 7-palcový 16:9 OLED displej s FullHD rozlíšením, obnovovacou frekvenciou 120 Hz, rýchlosťou odozvy 7 ms, hustotou pixelov až 314 PPI a jasom až 500 nitov. Displej je navyše potiahnutý špeciálnym materiálom Corning DXC, ktorý znižuje odlesky a odrazy svetla, čo zaručuje, že ROG Ally môžete používať aj vonku.

Úložný priestor v ROG Ally predstavuje PCIe 4.0 x4 SSD s kapacitou 512 GB a tiež slot na microSD karty so štandardom UHS-II, vďaka čomu je rozdiel medzi otváraním hry z SSD a z SD karty minimálny. A samozrejmosťou je tiež WiFi 6E štandard, vďaka ktorému sa budú všetky hry a programy sťahovať naozaj rýchlo.

Vysoký výkon však nie je všetkým, najmä pri zariadeniach, ktoré majú byť prenosné a ktoré budú chcieť hráči používať hodiny bez toho, aby ich boleli ruky, oči, alebo museli hľadať zdroj elektriny kvôli nabíjaniu. Spoločnosť ROG si prešla stovkami prototypov, kým našli ten správny, ktorý sa snáď čoskoro dostane do rúk záujemcom. Vďaka dôrazu na mobilitu sa môže ROG Ally pochváliť váhou len 608 gramov, na ktorú ho inžinieri z ROG skresali z prvotných takmer 700 gramov vďaka použitiu špeciálnych



materiálov a inteligentného rozloženia. Po stránke ergonómie ponúka ROG Ally tiež štandardné rozloženie gamepad tlačidiel, na aké sú zvyknutí majitelia XBOX konzol a ovládačov a tiež dvojicu reproduktorov na prednej strane zariadenia s podporou Dolby Atmos a Hi-Res audio.

K ROG Ally budú samozrejme dostupné aj periférie a príslušenstvo ako obal na cesty so zabudovaným stojanom a ROG Cetra True Wireless slúchadlá pre sólo zábavu, ROG Gaming Charger Dock a ROG Raikiri Pro ovládače pre hranie s kamarátmi. Taktiež určite poteší, že ROG Ally je kompatibilný aj s externou grafickou kartou ROG XG Mobile s až RTX 4090 Laptop GPU pre maximálny výkon.

Softvér a integrácia

Väčšina prenosných konzol, ktoré sú momentálne na trhu, ponúkajú operačný systém Windows 10 alebo 11 a ROG Ally nie je výnimkou. Kde sa však líši od konkurencie?

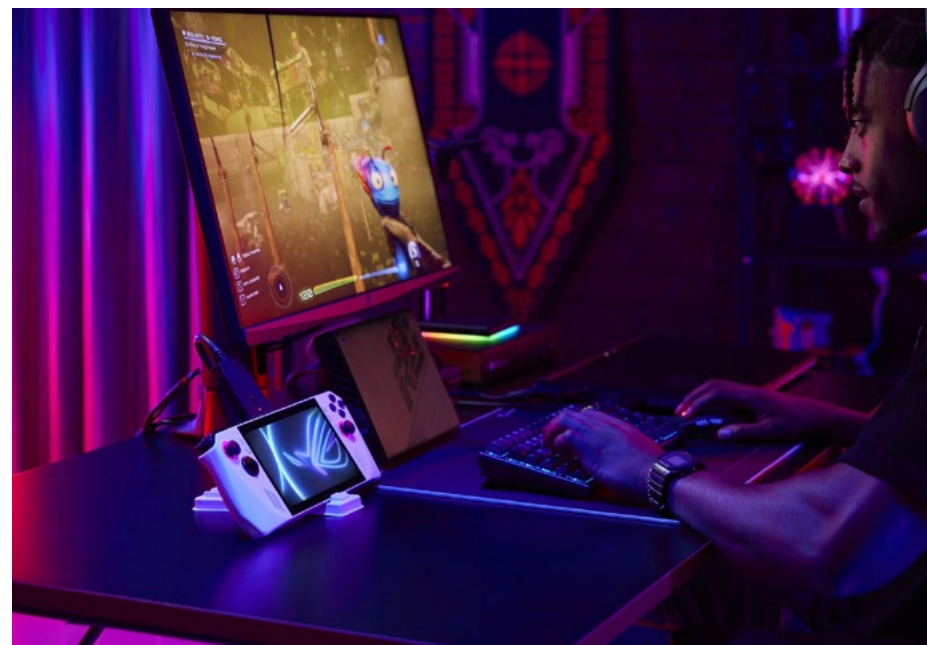
Novou funkcionalitou, ROG Armoury Crate, ktorá preskenuje celý systém a spojí všetky nainštalované tituly na jednom mieste. To znamená, že hry nainštalované pod programami ako Steam, Epic Games, Xbox Game Pass, EA Play, Ubisoft Connect, či Battle.net bude možné spúšťať priamo z Armoury Crate a používatelia sa nebudú musieť preklíkať medzi desiatimi rôznymi „launchermi“.

A keď už spomíname launchery, každého nového majiteľa ROG Ally určite poteší tiež bonus v podaní predplatených troch mesiacov Xbox Game Pass Ultimate.

Na záver musíme ešte samozrejme spomenúť asi tú najdôležitejšiu vec, ktorou je cena. Radi by sme prezradili presnú cenovku, avšak na tú si budú musieť ešte všetci chvíľku počkať.

Čo však naopak prezradiť môžeme je 100% ubezpečenie, že cena bude určite pod 1000 eur, čo sa môže zdať celkom veľa, no sami sme očakávali, že ROG Ally bude na 1000ke iba začínať. Finálne predstavenie ROG Ally je naplánované na 11. mája, kedy sa snáď dozvieme aj tie najväčšie podrobnosti, spolu s cenou. Príchod na Slovensko môžu záujemcovia čakať v prvej polovici júna.

Daniel Paulini



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: Maroš Goč

Metlobal prichádza



Nie vo forme updatu pre megaúspešný Hogwarts Legacy, ale ako úplne nová hra, ktorá má byť údajne vo vývoji už niekoľko rokov. Je toto dôvod, prečo Hogwarts Legacy neobsahuje žiadnu metlobalovú minihru? Nuž, nakoľko aj túto hru vydáva Warner Bros., je to viac než len isté. Nakoľko prichádza samostatná hra, ktorá bude chcieť generovať zisky, na DLC pre Legacy už môžeme definitívne zabudnúť. Metlobalová hra Harry Potter: Quidditch Championship je vyvíjaná štúdiom Unbroken Studios, a teda nepracujú na nej tvorcovia Legacy, teda štúdio Avalanche. Zatiaľ sa nevie, aký platobný model hra prinesie. To, či to bude klasická platená hra alebo free-to-play, tvorcovia nateraz neprezradili. Hra bude mať komiksovejšiu grafiku než realisticky pôsobiaci Hogwarts Legacy.

Ďalšia beta pre Diablo IV



Pre nás s pomalým internetom, ktorí sme pôvodnú 80 GB betu už vymazali zo svojich PC, to je rana pod pás. Na druhej strane, rana, ktorú sme dostali vlastne veľmi radi. Nadšené reakcie z predchádzajúcej closed i open bety znejú v ušiach vývojárov pravdepodobne dodnes, keďže budúci mesiac Blizzard prekvapujúco chystá ďalšiu otvorenú betu. Čo si budeme hovoriť, ten, kto už skúsil hru počas bety vie, že Blizzard má vo svojom rukáve úplný hit. Diablo IV pôsobí a vyzerá omnoho lepšie ako Diablo III vo svojej dobe a hráteľnosť ponúka omnoho zaujímavejši strom schopností, bohaté možnosti, ale aj o niečo kontroverznejšie prvky ako v podstate MMO hráteľnosť, ktorá určite nesadne každému. Posledná beta pred vydaním stanovenom na 6. júna sa uskutoční v čase od 12 do 14. mája.

E3 2023 zrušené



Tak sa zdá, že niekedy slávna udalosť E3 je definitívne mŕtva. Po predchádzajúcom roku, kedy bolo E3 zrušené kvôli pandémie, sa tento rok mala E3 vrátiť vo veľkom štýle, no dnes už vieme, že sa tak nestane. Potom čo sa z udalosti začali odhlasovať herné spoločnosti sme vedeli, že veci naberú rýchly spád a bude len otázkou času, kedy sa nad E3 2023 zatiahnu tie najčiernejšie mračná. Osudový okamih prišiel po správach o odstúpení všetkých hlavných t'ahúňov ako Sony, Microsoft a Nintendo, čo by znamenalo, že ak by E3 2023 bola, bolo by to prvýkrát od svojho vzniku, keby ani jedna zo spoločností nemala svoj stánok na E3. Celá konferencia bola napokon zrušená z dôvodu nízkeho záujmu, a to z celkového hľadiska môže taktiež znamenať, že E3 ako také skončilo navždy.

>>CHCETE VEDIEŤ, ČO SA DEJE? WWW.GAMESITE.SK // DENNE AKTUALIZOVANÉ SPRÁVY

Avatar ako Far Cry?



Je to síce niečo, čo počúvame veľmi neradi, no na druhej strane je to niečo, čo sme vo svojom vnútri aj tak nejakou tušili. Ide o Ubisoft a o šablónovitosti ich súčasných hier musel už počuť aj niekto, kto sa o hry ani vôbec nezaujíma. Nechceli sme to tak veľmi, až sme si odmietli priznať, že vieme, že Avatar: Frontiers of Pandora bude vlastne preskínovaným Far Cry. Ubisoft dnes už asi vážne nevie robiť iné hry. Podľa zverejnených správ si budeme môcť prispôbovať našu postavu Na'vi, budeme zbierať suroviny, budeme vyrábať zbrane a výzbroj, budeme môcť bojovať lukom a šípmi ale aj automatickými puškami, budeme vedieť lietať na chrbte banshee na oblohe a presúvať sa takto po obrovskom otvorenom svete kontinentu Pandora a celkovo voľne skúmať všetky jej zákutia.

Nová Mario hra



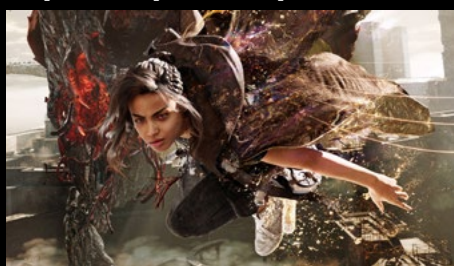
S úspešným filmovým spracovaním Maria a dlhoročnou pauzou od vydania Super Mario Odyssey (Verili by ste, že je to už šesť rokov?) sa už aj tak natískala otázka, kedy bude nová hra. Predsa len Mario je stále maskotom spoločnosti a jedným z hlavných t'ahúňov predaja ich konzol. Pozrite sa, čo má k tejto téme povedať sám Šigeru Miyamoto. Podľa neho sa máme tešiť na nasledujúce Nintendo Directy. Vzhľadom na to, že budúci mesiac vychádza The Legend of Zelda: Tears of Kingdom, je dost možné, že najbližší diel Nintendo Direct, ktorý by mal vychádzať niekedy na leto, bude venovaný práve odhaleniu novej Mario hry. Nakoľko tento čas patrí Zelde, určite Nintendo nebude kanibalizovať na záujme o hru ohlásením nového Maria už teraz. U teraz tušíme, že to bude znova pecka.

Alica je mŕtva



EA je EA a vždy bude EA. Nedá sa to povedať nijako inak, potom čo spoločnosť doslova zarezala snahu McGeeho o tretí diel skvelej série Alice. Hra, ktorá mala mať názov Alice Asylum, a pre ktorú snaživý tvorca vytvoril koncepčné artý a množstvo dokumentov, napokon nebude. A čo je najhoršie, McGee k tomu taktiež ohlásil, že končí s vývojom hier a odchádza na dôchodok. K tomu podotkol, že ak by sa niekedy v budúcnosti EA predsa len rozhodlo vytvoriť tretiu Alicu, už ju budú musieť spraviť bez neho. Je to vážne škoda, pretože séria Alice patrila medzi tie originálnejšie, skvelo nadizajnované, plus sa nikdy nebála brutality. American McGee's Alice ako aj Alice: Madness Returns dnes už patria medzi kultové kúsky a je preto vážne škoda, že séria nedostane záverečnú bodku.

Expanzia pre Forspoken



Jedna z najväčších herných tragédií tohto roka, ktorá sa stala doslova synonymom toho, čo je všetko zlé na AAA priemysle, dostane budúci mesiac expanziu. Bude sa volať In Tanta We Trust a vyjde 26. mája na PlayStation 5 a PC. Príbehovo sa expanzia posunie pred príbeh pôvodnej hry, presnejšie 25 rokov, na hrdinka Freya ostane centrálnou postavou. Našou, respektíve teda jej úlohou bude preskúmať nové prostredie a zažiť udalosti v období známom ako Purge of the Rheddig, ktoré viedli k neblahým situáciám, ktoré navždy zmenili tvár sveta Athia. Ak z nejakého dôvodu vlastníte Deluxe edíciu, expanziu dostanete zdarma a taktiež k tomu aj skorší prístup k hre, ku ktorej sa budete môcť dostať už 23. mája. Forspoken vyvíjalo štúdio Luminous Studio, dnes súčasť Square Enix.

Efektívny Unreal Engine 5



Nebude tajomstvom, keď povieme, že CD PROJEKT si po fiasku s Cyberpunk 2077 musí dávať sakramentsky pozor na to, v akom stave hry vyvíja, pretože je možné, že po ďalšej pokazenej hre im môžu fanúšikovia zamávať na rozlúčku navždy. Preto najnovšie správy o zreštartovanom vývoji Zaklínača s kódovým názvom Polaris minulý mesiac ani tak neprekvapili. To, že to so zmenou optiky myslia vážne, hovoria aj najnovšie pochvalné vyhlásenia na účet obrovsky potenciálneho Unreal Engine 5. Podľa slov tvorcov používanie UE5 zefektívni vývoj hier, nakoľko už sa nebudú musieť zároveň zaoberať vývojom samotného enginu ako pri Cyberpunk 2077. Čaká ich maximálne zžitie sa s enginom, čo je určite príjemnejšie, než sa starať aj o jeho vývoj. Inak, Zaklínačom 4 bude práve Polaris.

FF16 hlási hotovo



Final Fantasy 16 je medzi hráčmi jeden z najobľúbenejších titulov, ktorý ešte nehrali, a niet sa čo čudovať. Explozívne súboje, majestátna hudba, tím zodpovedný za úspešný reštart Final Fantasy XIV, návrat k európskej stredovekej architektúre a obľúbení vyvolávací bohovia opäť stredobodom pozornosti. Určite vás poteší, že tvorcovia ohlásili ukončenie vývoja. Final Fantasy 16 hlási hotovo a hráči na sociálnych sieťach hlásia, že hru masívne predobjednávajú. Podľa reakcií hráčov je tento diel presne to, čo séria potrebovala po rokoch stagnácie, ktorá prišla s vydaním Final Fantasy 13 ešte v roku 2010. Hra bude určite úspešná a teda môžeme čakať, že bude taktiež znamenať zlom v tom, čo Final Fantasy predstavuje. Stane sa časom konkuretnom Devil May Cry?

Pracovitý Obsidian



Podľa najnovších informácií Obsidian Entertainment vôbec nezahľal a pracuje údajne hneď na troch hrách súčasne. O dvoch už vieme. Prvá je pred rokmi ohlásené first-person RPG Avowed odohrávajúce sa vo svete série Pillars of Eternity a druhá je zasa rovnako žánrovo zadané The Outer Worlds 2. Aký titul je teda tretí? No to samozrejme nevieme, inak by sme to už napísali. O treťom titule sa vlastne vie len nepriamo a to zo zverejneného inzerátu, v ktorom tvorcovia hľadajú programátora v Unity. Nakoľko spomenuté hry sú vyvíjané v Unreal Engine 5, musí teda ísť ešte o jeden zatiaľ neznámený titul. Snáď pokračovanie Pentiment? Pentiment bežal na Unity a je dost možné, že by potencionálny druhý diel bežal na tom istom engine. No ale tak skoro po vydaní jednotky?

Letné konferencie



Nakoľko to má už E3 za sebou, herné spoločnosti rozbiehajú vlastné akcie, aby hráčov počas uhorkovej sezóny informovali o nadchádzajúcich hrách, na ktoré sa môžu tešiť. Už minulý rok, keď bola E3 tiež zrušená, sme boli svedkami hneď niekoľkých herných udalostí. Máme tu náhradníka Summer Game Fest od Geoffa Keighleyho, ktorý prišiel v tom správnom momente. Dnešný ročník začne 8. júna. Máme tu špeciálny Nintendo Direct, ktorý ešte nevieme, kedy bude, ale nepochybne sa uskutoční. Sony ohlásilo PlayStation Showcase, ktorý sa má udiť niekedy budúci mesiac a Microsoft odprezentuje svoje novinky na Xbox Games Showcase počas Summer Game Fest, vrátane Bethesda a Ubisoftu na jeho Ubisoft Forward. Môžeme si byť istí, že o veľké letné ohlásenia neprídeme ani toto leto.

AAA hra od Netflixu



Netflix pripravuje multiplatformovú AAA hru v spolupráci s bývalým členom štúdia Bungie, ktorý bol aj reatívnym režisérom Xbox Game Studios Publishing. Ide o Joea Statena, ktorý len nedávno odišiel po 17 rokoch zo svojich bývalých pozícií a okamžite nastúpil do Netflixu, konkrétne divízie Netflix Games, kde sa stal kreatívnym šéfom. Každopádne, hra je podľa všetkého stále len v predprodukcii, tak na nejaké oficiálne ohlásenia si ešte budeme musieť počkať. Ak sa teda hru podarí dostať do fázy, kedy budú tvorcovia dostatočne spokojní na to, aby vo vývoji napokon pokračovali až do konca. Joe Staten bol dušou i srdcom verný sérii Halo. Na prvých dvoch hrách pracoval ako scenárista, bol šéfom vývoja Halo 3: ODST a svoju stopu zanechal aj na Halo 3 a Halo: Reach.

Mario Paint

POKUS – OMYL



Nie je vôbec náhoda, že drvivá väčšina mojich retro článkov sa krúti okolo japonskej spoločnosti Nintendo. Ich herná produkcia, a ja teraz predpokladám, že ste si vy, naši pravidelní čitatelia, tento fakt dávno uvedomili, pomáhala formovať moju osobnosť a to už od útleho detstva. Som presvedčený o tom, že ak niečo formuje dobre zorientovaného herného žurnalistu, tak je to všeobecná znalosť interaktívnej histórie naprieč platformami – je však pochopiteľné, že s ohľadom na ono dospievanie, bude daný jedinec vždy inklinovať k svojej obľúbenej značke. Než nás však nahradí dnes toľko proklamovaná umelá inteligencia, aby vám miesto mojich citových výlevov

naservírovala chladný text plný (možno) zbytočných faktov, zoberiem vás dnes opäť na výlet do duše progresívne zmýšľajúcej firmy menom Nintendo.

V deväťdesiatych rokoch, kedy bolo Big N, ako zvyknem predmetnú značku často titulovať, doslova na vrchole a ich platforma Super Nintendo definovala pojem najzábavnejšej domácej hernej konzoly po celom svete, chrľilo Nintendo jeden šialený kus hardvéru za druhým. Ich interná politika totižto stále inklinovala k prapôvodu vlastnej histórie, ako už asi dobre viete, že začínali ako hračkárska firma, a preto chceli naďalej prepájať svet videohier so svetom hračiek. V hlave si to môžete predstaviť

ako chaoticky poprepletané kľbko plné šedých drôtov bez konca. S ich logom tak bolo možné aj v danej ére nakupovať rôzny plastový balast, z ktorého valná časť pochopiteľne nikdy komerčne neprerazila a naša chudera planéta Zem to bude tráviť ešte v dobe, keď nám Elon definitívne skolonizuje Mars. Jednoducho povedané, Nintendo pri tvorbe svojich periférií išlo štýlom „pokus – omyl“ a štatisticky bolo preto tých úspechov oveľa menej, než zbytočného hardvéru, ležiaceho na zaprášených regáloch kade tade po svete. Avšak to pozitívne, čo ich inžinieri dokázali previesť aj do praxe, dnes môžeme vnímať o to viac než zvyšok. Žiarivým príkladom je vydanie bundle balíčku hry Mario Paint,



obsahujúceho, okrem kazety pre Super Nintendo, čiže okrem hry, aj káblovú myš.

Nečakaná zábava

Písal sa rok 1992 a ja som mal v tej dobe sotva deväť rokov. Aj v takomto ranom veku som už však mal to šťastie, že sa mi doma na komunistickom nábytku (spomínate si na tie almary s váhou Thórovho kladiva, ktoré mali tak unikátny dizajn, že bolo úplne zbytočné ich meniť či vylepšovať?) presúšal už vyššie menovaný stroj Super Nintendo Entertainment System. Vďačiť za to môžem hlavne svojim rodičom, respektíve svojmu otcovi, čo už v tej dobe podnikal v zahraničí a vedel mi tak zo susedného Rakúska, spolu s ďalším kontrabandom, dovliecť mnohé výdobytky dekadentného západu, či v tomto prípade z Ázie.

Dnes často počujeme, prevažne z úst neinformovaných jedincov, že videohry ničia myseľ dospievajúcich detí a môžu mať fatálne následky na ich psychickú pohodu. Aj preto sa pri spomienke na to, ako mi milovaný otecko prináša mierumilovnú hru o kreslení roztomilých obrázkov pomocou malej sedej krabičky s dvomi tlačidlami, môžem už len ironicky usmievať. Áno, Mario Paint, ktorý bol vo finále natoľko úspešný, že dostal aj pokračovanie pre Nintendo 64 a z ktorého idey o veľa rokov neskôr vzišla séria Super Mario Maker, bola nápadom prostá, no zábavnosťou nadmieru podarená záležitosť.

Nintendo vyrobilo dizajnom peknú myšku, s klasickým systémom rolovacej guľičky na spodnej hrane, ktorá sa zapínala do jedného z dvoch predných konektorov konzoly SNES. Bolo to v čase, kedy sa na PC naplno rozbíhal Windows a pohyb kurzorom myši narastal na popularitu. Aj z tohto dôvodu sa vždy progresívne zmýšľajúce Nintendo rozhodlo skúsiť vyrobiť vlastnú myšku a k nej, ako inak, adekvátnu hru. Napadlo im kreslenie v rôznych úrovniach náročnosti. Po spustení softvéru ste dostali k dispozícii niekoľko sekcií programov, zameraných na vyfarbovanie scenérií z hier Super Mario, ale rovnako tak ste mohli do daných interaktívnych obrázkov vnášať svoje vlastné nápady. Čo bolo na tom vôbec najúžasnejšie? Koncept vám umožnil vytvárať aj svoje vlastné animácie! Išlo o kresbu takzvaných spritov, čiže statických 2D obrázkov, ktoré ste následne mohli pomocou jednoduchého triku dopohybovať do animácie. A to stále nebolo všetko! Ďalším unikátom (na tú, ale aj neskoršiu dobu) bol rovnako prostý, no zábavný editor pre vytváranie skladieb do pozadia. Je to fascinujúce, s ohľadom na často všeobecne mylný výklad o tom, že Nintendo je firmou pre deti, ktorá im za veľa peňazí neponúka nič iné, len prázdnu formu interakcie. Práve dielo Mario Paint a jeho kreatívna časť je totižto vo finále neskutočne edukačným prvkom. Viete, kto je to Eric Barone? Eric je autorom jednej z komerčne najúspešnejších indie

videohier, farmárskeho simulátoru Stardew Valley a práve Eric svoje životné dielo vytvoril úplne sám, na princípe spomínaných spritov – pomocou síce sofistikovanejšieho programu, ktorý na tvorbu hier bol určený, ale ktorého základy editácie môžeme nájsť aj v hre Mario Paint. Keď vám preto, ako hráčom, bude zase niekto s rozhl'adom dostihového koňa s klapkami na očiach tvrdiť, že videohry sú dobré akurát tak pre zaostalých tinedžerov s akné, tak mu pripomeňte vyššie opisovanú časť ich histórie. A podobných príkladov by sme tam našli oveľa viac.

Myš samotná v praxi fungovala úplne perfektne a pri porovnaní s inými myškami, ktoré sa v tej dobe predávali k stolným počítačom, nebolo možné nájsť žiadny technický rozdiel. Keďže gamepad od SNES ešte nemal žiadnu analógovú páčku, voľba myši bola zo strany Nintendo viac než správna. Interné rozhranie, okrem už opísaného editora, obsahovalo aj jednoduché skice pre vyklikávanie farieb, čiže akési interaktívne čiernobiele omaľovanky, pri ktorých ste vedeli zabaviť aj menšie detičky. Stačilo im len podať myš, ukázať, ktoré z tých dvoch tlačidiel robí kúzla na televízore a razom sa začali diať veľké veci. Nič z toho by pochopiteľne nefungovalo bez peknej grafickej stránky, ktorú si Nintendo prepožičalo zo svojich úspešných Mario hier a nezabudlo pridať ani výborné audio, znejúce nenápadne na pozadí. Akonáhle ste prepadli uvedenému editoru a začali tvoriť animované scény s vlastnými hudobnými tónmi, stali sa z vás, bez toho aby ste to tušili, najmladší herní dizajnéri (nadnesene povedané). Preto dnes nemám problém hre Mario Paint pripnúť status jedinečnosti a označiť ju, spolu aj s predmetnou myšou v podobe hardvéru, za geniálny produkt.

Verdikt

Nadčasová hra s presahom do budúcnosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
akcia	Nintendo	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Myš		
+ Prepracovaný editor		
+ Vhodné pre deti i dospelých		
+ Audiovizuálna stránka		
- nič		
HODNOTENIE:		
★★★★★		

Crime Boss: Rockay City

NIEKOL'KO ZNÁMYCH OSOBNOSTÍ 90. ROKOV SAMO O SEBE DOBRÚ HRU NEVYTVORÍ



Celkom jasne si spomínam na prvý trailer, ktorým bola hra **Crime Boss: Rockay City** oznámená. Tol'ko známych tvárí, vizuálne pripomínal osemdesiate a deväťdesiate roky a na prvý pohľad predstavoval zábavné herné mechanizmy. Čo by sa mohlo pokaziť? Hra navyše vychádzala iba pár mesiacov od ohlásenia. **Crime Boss** je však vrcholom priemernosti a zlých dizajnových rozhodnutí, pričom je bez identity a to aj napriek zoznamu známych mien, ktoré prepožičali svoje podobizne.

Rogue-like FPS so strategickými prvkami

Pri úvodnom skúšaní ma **Crime Boss: Rockay City** prekvapivo oslovil. Kampaň je na prvý dojem zaujímavým mixom akcie z pohľadu prvej osoby a jednoduchej stratégie na mape mesta, pričom výsledok je obohatený o roguelike prvky. Avšak veľmi rýchlo pochopíte, že žiadna časť nie je domyslená do hĺbky a ide o veľmi jednoduché herné mechanizmy,

ktoré sa navyše neustále opakujú. Každý deň máte na výber niekoľko činností, ktorým sa môžete venovať. Či sa pokúsíte dobyť územie jedného z nepriateľských gangov, vyrabujete sklad plný kradnutých šperkov alebo prepadnete transport s peniazmi, to je

len na vás. Ako sa aktivitám postupne venujete, narastá váš príjem, tým pádom aj veľkosť vašej súkromnej armády a počet gangstrov, ktorých posielate na jednotlivé misie. Ide o príjemný progres vpred, kde však chýba rozmanitosť a po pár hodinách vykrádania tej istej banky



tým istým spôsobom s tými istými strážami máte dosť. Chýba viac typov priestorov, lokalít, nepriateľov, postupov a aj samotnej náplne. Niektoré aktivity dokonca trvajú kratšie než načítanie hry pred a po nej. V skratke ide o kombináciu veľmi zjednodušeného **PAYDAY 2** s náhodne generovanými misiami.

Paradoxom je, že tutoriál vám predstaví lúpežnú misiu, ktorú je možné vyriešiť len jedným možným spôsobom a po dokončení vás rovno vráti do menu. Žiadne detailnejšie popísanie rôznych možností alebo predstavenie motivácie pre vykrádanie bez spustenia alarmu oproti okamžitému taseniu zbraní. Dokonca vám ukáže aj možnosť prepínať si pohľad medzi členmi vašej skupiny, ktorú som v realite nikdy nepoužil, pretože je úplne zbytočná. Vo výraznej väčšine prípadov sa o všetko budete starať sami. Hrozit' civilistom a strážnikom, pútať ich, vypínať kamery a podobne. Umelá inteligencia je úplne tupá a hrať bez aspoň jedného živého spoluhráča je zbytočné. Aby som nebol len kritický, s kolegom Palim sme si užili aj zábavné misie a tešili sa, keď sa nám celá lúpež podarila bez jedinej stopy a za bieleho dňa.

Crime Boss trpí krízou identity. Chce byť nadupanou akciou so zbesilými prestrelkami v uliciach hriešneho Rockay City? Alebo napodobniť úspech **PAYDAY** a vydať sa smerom k simulátoru plánovania a realizácie lúpeže? A čo samotné náhodné prvky a znovuhrateľnosť kampane pre jedného hráča, kde sa medzi jednotlivými pokusmi odomyká bonus do ďalšieho? Ani jedno hra nerobí dobre a každý prvok trpí buď nedomyslenými, alebo nedotiahnutými prvkami. Podobne je na tom aj obsah pre viacerých hráčov. Niekoľko kooperačných misií poteší, no



je ich málo a odmena za ich splnenie je bezpredmetná. Progres v tom hlavnom, ktorým je kradnutie a budovanie svojho arzenálu gangstrov a zbraní, je chabý a chýba motivácia. Napríklad aj takú maličkosť, ako sú skiny na zbraňoch, nie je možné mať pod svojou kontrolou.

Nešťastný je aj prístup, ktorým sa vývojári vlastne snažia hráčov osloviť, aby dali **Crime Boss** šancu. Disponujú už spomínanými hercami, na ktorých sa snažili stavať celé promo, ale hru pomenujú takto? Pod takým názvom by som si predstavoval nejakú F2P záležitosť na mobiloch, ktorej by som sa mal radšej vyhýbať.

Audiovizuál výrazne zaostáva za modernou dobou

Málokedy sa tol'ko venujem dabingu postáv v hre a ak áno, väčšinou chválím. Keďže **Crime Boss** sa pýši naozaj známymi menami, ako sú napríklad Danny Trejo alebo Danny Glover, očakávali by ste aj také výsledky. No opak je pravdou. Výkon mnohých vrátane hlavnej postavy, ktorú stvárnil Michael Madsen, je až žalostný. Možno je to samotným scenárom, ale dialógy a hlášky sú plné úbohých a patetických kecov. Jednoducho veľký cringe. Vrcholom je Chuck Norris,

ktorý znie, ako keby túto úlohu zobraľ jeho agent a donútil ho povedať aspoň pár viet. Kim Basinger a Michael Rooker sa aspoň snažia hrať určitý typ charakteru. Je zrejmé, že všetky osobnosti majú vyvolať vlnu nostalgických spomienok v hráčoch, ktorí si spomínajú na akčné filmy deväťdesiatych rokov. No aby to fungovalo, museli by mať aj adekvátny priestor niečo reálne zahrať a ich repliky by musel napísať schopný scenárista.

Vizuálna stránka hry na tom tiež nie je najlepšie. Na statických screenshotoch vôbec nevyzerá zle, no v pohybe je to už bieda. Textúry nie sú na úrovni moderných titulov a to isté platí aj o množstve a kvalite efektov. Plusom je, že **Crime Boss** sa hýbe veľmi dobre a ide hádam o prvý titul v roku 2023, kde som mohol všetky nastavenia dať na najvyššie možnosti a nemusel som zapínať DLSS, aby som si užil počet snímok cez sto.

Verdikt

Keby **Crime Boss: Rockay City** zobralo do rúk skúsené štúdio s vyšším rozpočtom, mohlo ísť o zábavnú lúpežnú akciu. V aktuálnom stave však ide o titul s malou porciou zábavy a veľkou porciou nudy z opakovaných nezábavných činností. Situáciu zachraňujú občasné záblesky originality alebo situácií pri hre s kamarátmi. Tých však veľa nenájdete, keďže ide o exkluzivu pre Epic Games Store.

Juraj Vlha

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	Ingame Studios	505 Games
PLUSY A MÍNUSY:		
+ v určitých chvíľach slušná zábava	- realizácia väčšiny dobrých nápadov	
+ niekoľko dobrých nápadov	- katastrofálna AI	
	- žalosťne málo obsahu	
HODNOTENIE:		
★ ★ ☆ ☆ ☆		

Minecraft Legends

BUDE TÁTO HRA LEGENDÁRNA?



Čo vám napadne, keď sa povie Minecraft? Mne táto hra vždy evokovala obrovský svet, v ktorom môžete robiť takmer čokoľvek. Úplne bez problémov sa pobavíte s kamarátmi, vytvoriť niečo nevidané a nakoniec sa kreatívne vyšantit' pri stavbe hradu. Bol som jeden z tých hráčov, ktorí sa síce zabavili, ale ich výtvory prekonal aj ôsmak na základnej škole. To mi však nebráni túto hru hrať a užívať si ju plnými dúškami. Čo však iné tituly zo sveta Minecraftu? Majú šancu prebiť povest' svojho pôvodcu?

Žáner, ktorý sa snaží byť jedinečný

Keď som sa dostal k Minecraft Legends, chvíľku som nevedel, čo si mám myslieť. Počas inštalácie som si prešiel pár videí, ktoré titul propagovali, a bol som ešte viac zmätený ako predtým. Je to akčná hra? Je to adventúra? Je to stratégia? Nuž, ide v podstate o mix všetkých týchto žánrov a hru by sme mohli jednoducho kategorizovať ako „akčnú stratégiu“. Je

to vlastne taký Minecraft zaobalený do spomínanej kategórie. Ako hrdina Steve, ktorý je známy každému fanúšikovi Minecraftu, ste boli vybraný „troma božskými bytosťami“, aby ste zachránili svoj svet (mimochodom, procedurálne generovaný) pred nájazdom Piglinov z podsvetia. Piglini sú také roztomilé prasiatka, ktoré v momente, keď vás uvidia, vás jednoducho chcú zabiť.

A teda pekne po poriadku. Svojho hrdinu ovládáte z pohľadu tretej osoby myšou a klávesnicou. A neovládáte iba jeho, ale celý kolos a ekosystém, ktorý viete používať. Okrem toho, že môžete vytvoriť budovy, dokážete vyprodukovať bojové jednotky, obranné steny a podobne. Ale k tomu sa ešte dostaneme.

Na stavbu budov potrebujete suroviny. Tie t'ažíte vo svete pomocou akýchsi pomocníkov, ktorí okolité suroviny sami vyt'ažia. Takže nemusíte klikat' na stromček a zničiť ho – spraví to za vás niekto iný. Mimochodom, robotníckych

jednotiek na stavanie a t'aženie máte určité množstvo, takže to netreba preháňať a treba myslieť vždy kúsok dopredu.

Ak nazbierate suroviny, viete postaviť rôzne produkčné budovy, vďaka ktorým dokážete stavať bojové jednotky. Armáda má takisto určitú kapacitu a pomer jednotiek v nej si musíte zvoliť s rozumom. Niektoré typy golemov sú určené na deštrukciu budov, iné zas na ničenie nepriateľ'ov. Každý sa jednoducho hodí na niečo iné. Zároveň si staviate aj vylepšenia t'ažení, teda skúmate, čo viete t'ažiť a vďaka tomu skúmate aj nové typy jednotiek. Na dobývanie silných miest sa budú, samozrejme, hodit' tie lepšie a silnejšie.

Nezabúdajte ale na zadné vrátka! Piglini totiž nie sú úplne tupé stvorenia a nájazdy na mierumilovné dediny si starostlivo plánujú. Každý večer do rúk zoberú fakl'u a hor sa spraviť poriadny nájazd. Ako ochranca tohto sveta neostávate len pasívne stáť a dedinkám postavíte



poriadnu obranu. Zotnete pár stromov, nazbierate kamene, železo, diamanty a okolo dediny vystaviate hradby a ochranné veže. Potom len čakáte na vlnu nepriateľ'a, ktorú musíte poraziť'.

Najlepšia obrana je útok!

A potom tu máme nepriateľ'ské základne, ktoré sú porozmiestňované po celej mape. Tie môžete napadnúť a zničiť'. Predtým si však skompletizujete armádu a hor sa na ne. Jednotky ovládáte buď jednotlivu pomocou tlačidla CTRL, pomocou klávesu Q si ich zvoláte a nakoniec pomocou klávesu E im dávate príkaz pohybu.

Tu by som sa zastavil a spomenul pár vecí, ktoré mi prekážali. A to je práve dobývanie základní. Jednotky ničia budovy, no jediný indikátor toho, ako je budova „kaput“, je ten, že jednotlivé bloky budov vidíte zničené. A niekedy ma to vyslovene iritovalo, lebo som mal pocit, že do danej budovy moji golemovia tlačú už dosť dlho. Jednotky si zvolávate okolo seba a následne im prikážete útok. To sa občas môže v zápale boja stať pomerne chaotickým, niektoré totiž môžete zabudnúť a ony tam potom pasívne stoja a čakajú, že ich zavoláte. A potom pobehujete po bojisku ako

zmyslov zbavený s piatimi jednotkami a v UI hry vidíte, že ich máte 20.

Napriek všetkým spomínaným nedostatkom ma dobývanie a v podstate celý princíp útoku a obrany miest bavil. Real-time stratégia z pohľadu tretej osoby je výborným nápadom, ktorý nie je okukaný a v podstate sa do dnešnej doby hodí (s prepáčením) ako „rit' na šerbel“.

Príbeh je napísaný síce jednoducho, no dôvtipne

Príliš hlboký príbeh tu nehl'adajte. Teda, aby som mu nekrivdil, je pomerne dobrý. Strohý, ale plný dôvtipu, vtipných hlášok a pôsobí tak, že si na ňom dali autori záležať. Ak by som mal príbeh na úrovni obsahu prirovnať k nejakej hre, povedal by som, že sa mi trochu podobá napríklad tomu, ktorý môžeme nájsť v sérii Shadow of Mordor. A to vôbec nie je zlé, ba naopak! A našinca určite poteší aj to, že hra je kompletne v slovenskom jazyku. Nie je to paráda?

Niekoľko módiv ako bonus

Kampaň vám zaberie niekoľko desiatok hodín. Avšak čo potom? Môžete po svete chodiť d'alej, alebo hru zobrať ako výzvu a



vyskúšať hru pre viac hráčov. Buď v PvP režime, ktorého názov už napovedá, o čo pôjde, alebo režim „Stratené legendy“, ktorý sľubuje každý mesiac nové dobrodružstvo. To prvé, ktoré sa teraz nachádza v obchode, je zadarmo. Čo bude d'alej, to však ešte povedať neviem. A ak nevíete, čo s peniazmi, nájdete tu aj mikrotransakcie, ktoré vám prídajú nejaké zaujímavé skiny.

Grafika je očarujúca, no nie každému padne do oka

Ruku na srdce, kto by nevedel, ako vyzerá vizuál Minecraftu? Poznám množstvo ľudí, ktorým vyslovene prekáža a nevedia ho strpieť'. Mne ako milovníkovi pixel artu neprekáža, ba priam sa mi páči. Avšak pri hraní titulov zo sveta Minecraftu mám vždy obavy, či to nebude práve vizuál, ktorý ma bude od hry odrádzať. A verte či nie, v tomto prípade ma neodradil.

Navyše sa mi páčil jeden špecifický grafický prvok v hre – jednotlivé hrany v podstate všetkého sú obtiahnuté čiernou linkou. Minecraft Legends nebol náročný na výkon a tak som si ani nevšimol, že mi počítač pri hraní vôbec ide. Určite by nebolo od veci, keby tvorcovia pridali do aj možnosť nainštalovať si modifikácie na grafiku. Tu však vidím problém s hrou pre viac hráčov, kde by sa to ľahko dalo zneužiť. Ale to už je iná pesnička.

Záverečné hodnotenie

Minecraft Legends je zaujímavá akčno-strategická hra, ktorá má svetu čo ponúknuť. Momentálne balansuje nad priepasťou určujúcou jej budúcnosť – či bude zaujímavá aj pre hráčov v budúcnosti, alebo zapadne prachom a väčšina fanúšikov tohto sveta sa vráti k pôvodnému titulu.

Má potenciál na to, aby sa stala úspešnou a obľúbenou po celom svete, hoci po pár hodinách môže na vás prísť monotónnosť. No šancu si určite zaslúži a ako fanúšika Minecraftu má rozhodne zabaviť.

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:

Akčná stratégia

Výrobca:

Mojang Studios

Zapožičal:

Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ Slovenčina

+ Zábavný príbeh

+ Niekoľko módiv ako bonus

+ Neopozeraný žáner

- Trochu krkolomné ovládanie

- Po čase môžete naraziť na monotónnosť

HODNOTENIE:

★★★★☆

Horizon Forbidden West: Burning Shores

TAKTO SA ROBÍ DLC, DO WATCHEROVEJ MATERE



Štúdio Guerrilla Games pokračuje vo svojej (krátkej) tradícii a zhruba rok po vydaní pokračovania Horizon tu máme jeho príbehové rozšírenie. Presnejšie je to rok a dva mesiace. Normálne som sa nad týmto dátumom pozastavil, keďže som rozmýšľal, či som recenziu na hlavnú hru písal tento február, alebo minulý. Tak ten čas letí... pod'me však späť k tomu, prečo sme tu – k recenzii na DLC Burning Shores.

Poznámka autora: táto recenzia prišla trochu neskôr z dôvodu technických problémov s inštaláciou. Po stiahnutí sa totiž DLC nechcelo aktivovať v hlavnej hre. Nepomohol reštart, nepomohol iný „save“ a nepomohla ani systémová aktualizácia, ktorá náhodou v ten istý moment dorazila. Musel som hru úplne vymazať a nanovo sťahovať 140 GB, ktoré má hlavná hra aj s DLC. Keďže chodím každý deň do práce, jeden večer som strávil opravovaním a druhý večer sťahovaním, pretože aj aplikácia PS začala trvať a nechcela spustiť sťahovanie na diaľku, aj keď deň predtým som presne

tak stiahol toto rozšírenie. Na tretí deň už všetko fungovalo. Do hodnotenia toto všetko rátať nebudem, keďže som na internete nenašiel nikoho s podobným problémom, čiže to nie je chyba DLC.

Vývojári nastavili latku veľmi vysoko. DLC pre pôvodný Horizon s názvom Frozen Wilds patrilo k mojim obľúbencom. Môžem povedať, že to bolo po dlhom čase

rozšírenie, ktoré som odporučil kúpiť si a tiež to uvádzam ako obhajobu, prečo sú niektoré DLC platené. Pretože si to zaslúžia. Bodka. O tomto nedebatujem. Je to zábava na viac hodín, ako je v Call of Duty kampaň, takže tých pár eur za to rozhodne stálo. Čo ale „horiace pobrežia“.

Tak by sme mohli voľne preložiť tento názov. Ak vám to nedáva



zmysel, nič sa nedeje, po vstupe do apokalyptického Los Angeles pochopíte, prečo sa tak volá. Na prvý pohľad nevybočuje zo zabehnutých kolají, na ten druhý pochopíte, že tentokrát sa tvorcovia rozhodli pre zmenu.

Vizuál, ktorý berie dych

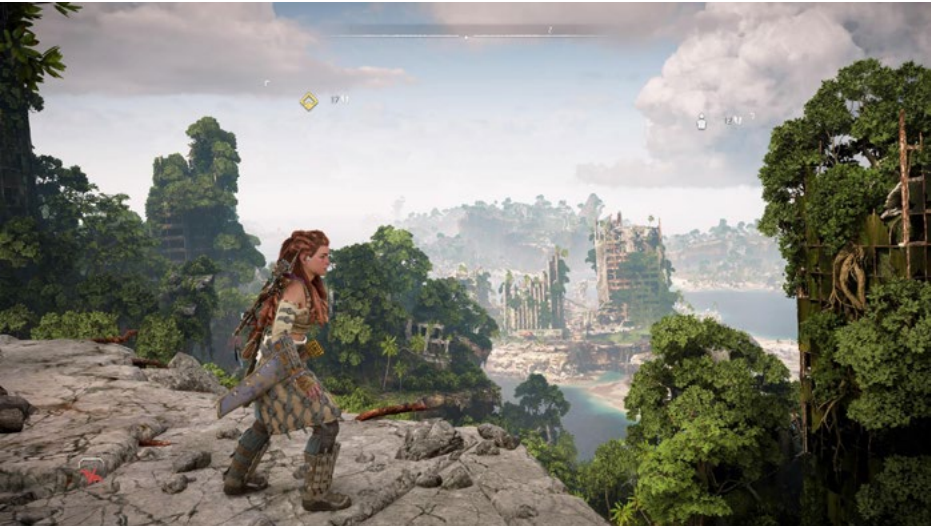
O kvalite Enigma enginu netreba ani diskutovať. Patrí k absolútnej špičke a Guerrilla ho žmýka na maximum. Pôvodný Horizon mal čosi do seba, no až jeho pokračovaním vývojári akoby odomkli Pandorinu skrinku a vypustili jeho potenciál. Tu len zužitkovali novonadobudnuté schopnosti a výrazne sa nelíši od toho, čo sme zažili, aj keď pár pridaných mechanizmov by sa našlo. O tom ale neskôr.

Vo všeobecnosti platí, že holandské štúdio vytvorilo jeden z najkrajších post-apokalyptických svetov, ktoré na herné stroje prišli a DLC Burning Shores je taká čerešnička na torte. Krásna bodka za druhým dielom. V ňom sme si prešli všetky možné svety – džungľu, sneh, púšť, záhrady, pobrežie aj ostrovy. No a tu sa dostávame práve k tomu poslednému. Celá mapa je vlastne súostrovie okolo horiaceho pobrežia. Los Angeles sa nachádza cca 150 km od epicentra tektonického zlomu San Andreas a preto sa dá predpokladať jeho osud v ďalej budúcnosti dosť podobne, aký je v sérii Horizon.

Láva zaplavujúca oblasť niekde tlie, miestami je úplne stvrdnutá a inde zas živá a aktívna. Súostrovia a plytčiny sú plné pozostatkov starej civilizácie a niektoré dominanty sa dokonca dajú preskúmať. Ostrovy sú členité, niektoré ploché s nízkym kopčekom, iné navrstvené s priepaťami a jaskyňami.

Zábava na celé hodiny

Obsahu je tu viac, ako by človek našiel v niektorých plných hrách za 60-80 eur. Dobré, nenachádzajú sa tu tucty misií, no ak začnete skúmať okolie, nájdete plno rôznych voľnočasových aktivít či hádaniek. Najväčšou zmenou je možnosť cestovať motorovým člnom. Vzhľadom na dizajn samotnej lokality to bolo logické vyústenie, no zmena poteší aj tak. Za mňa je stále najčastejším dopravným prostriedkom Sunwing. Ten mi pomáha k rýchlemu presunu z bodu A do bodu B a taktiež pri niektorých výškových hádankách. Vývojári nezabudli ani na podmorský svet, dá sa tu slobodne plávať medzi ostrovmi a kde-tu nájdete aj čosi zaujímavé. Novinkou je tiež stopovanie signálu na Sunwingovi s konečným holografickým



pohľadom na boj, ktorý spôsobil projekt Zero Dawn. Práve príbeh jednotky je podľa mňa tou najzaujímavejšou vecou tejto série a každé dáta spojené s minulým svetom, ktoré nájdem, s vervou čítam, počúvam, študujem. Odkazov je dosť aj tu a rozhodne nie málo.

Čo sa osadenstva týka, nájdete tu úplne nových ľudí, ktorí napriek tomu majú niečo spoločné aj s tými, s ktorými ste sa stretávali doteraz. Osobnosti konkrétne riešiť nechcem, to by bolo na niekoľko strán, len musím podotknúť, že logika niektorých jedincov mi úplne nesedela a bola trochu silená. No to si asi začnem zvykať, lebo to nie je prvýkrát. Chápem, že každá postava, s ktorou sa stretnem, musí mať nejakú dynamiku, ale pri niektorých som tomu proste neveril. Najmä vodcovskú pozíciu si predstavujem trochu viac striktnú a priamočiaru, nie otvorenú a vrúcnu k osobám, ktoré predtým nikdy nevidela a navyše porušovali zákony ríše, ktorú reprezentuje...

Okrem toho sa rozšírili aj stromy schopností a tým pádom sa môžete levelovať vyššie. Moja Aloy bola len level 50, takže za tento krok som rád. Inak sa tieto schopnosti odomkli hneď aj bez toho, aby ste vstúpili do Burning Shores.

Nič nie je dokonalé

V prvom rade, keď ma Sylens (odpočívaj v pokoji, Lance Reddick) poslal do Los Angeles, dôvod ma trochu sklamal. Priamo nadväzoval na koniec dvojky a tak trochu som dúfal v oživenie alebo odklon od príbehu. Nakoniec sa však ukázalo, že to je zaujímavé viac ako dosť a po hodine som nechcel prestať hrať. Musel som sa nútiť ísť skúmať svet a hrať postranné misie, a potom som sa zas nevedel odpútať od tohto. Jednoducho začarovaný kruh. No a tu som narazil na niekoľko nedostatkov.

Na vyskakujúce textúry sme si už zvykli a dúfam, že v Horizon 3 už nič také vidieť nebudeme. V každom prípade, občas (hoci veľmi zriedka) to bolo otravné, lebo zrazu vyskočila celá budova a to len kúsok predomnou. Druhou vecou boli zachytiteľné body. Keď som sa k nim priťahoval hákom, nedalo sa z nich nikde skočiť. Žiaden smer nefungoval. Musel som zoskočiť a skúsiť to znova alebo inou cestou.

Posledná vec, ktorá mi znepríjemňovala život, boli útoky veľkých strojov, ktoré ma zasiahli, aj keď som stál za budovou. Hovorím o fyzickom útoku, keď napríklad Stormbird zaútočil chvostom a zabil mňa, hoci fyzicky nemohol cez tú budovu preniknúť. Toto sa stalo viackrát, no zomrel som práve pri Stormbirdovi, tak mi to najviac utkvelo v pamäti.

Verdikt

Aloy sa v Burning Shores opäť vydala do neznáma naproti novým nebezpečenstvám. Jeden z najkrajších post-apokalyptických svetov otvára brány do novej lokality. V nej ako obvykle čakajú nové stroje, ľudia a, samozrejme, príbehy. Zlo nikdy nespí a Aloy... no, vlastne ani ona. Guerrilla zase raz vydala plnohodnotné rozšírenie, ktoré môžem vrelo odporučiť.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG adventúra	Guerrilla Games	Sony
PLUSY A MÍNUSY:		
+ svet	- občasné	
+ robotické dinosaury	vyskakovanie textúr	
+ kopa obsahu	- chyba	
+ príbeh	v mechanizmoch mi nedovolila vždy postupovať	
HODNOTENIE:		
★★★★★		

Wild Hearts

SLABÉ PREVEDENIE INAK DOBREJ KÓPIE SLÁVNEJ SÉRIE SLABÉ



Mojou skrytou túžbou vždy bolo zahrať si s chuťou dáke dobre vyzerajúce JRPG. Najvhodnejším kandidátom sa tak javila séria Monster Hunter, no po zapnutí hociktorého dielu som nadobudol dojem, že táto hra je iba pre starých harcovníkov žánru a ja ako nováčik sa strácam už v úvodnom menu. Preto som vždy s pocitom neschopnosti každý pokus hodil za hlavu a ostal som pri niečom, čomu aspoň trochu rozumiem. Pri ohlásení Wild Hearts som konečne uzrel nádej, keďže hra sa javila ako verná kópia Monster Hunter, ktorá bude viac myslieť na „západné“ publikum. Teda hlavne preto, že vychádza pod hlavičkou EA Originals, z čoho bolo hneď jasné, že EA bude zasahovať do vývoja a svojimi krokmi bude chcieť osloviť aj menej náročných hráčov. Ako teda tento mix záujmov dopadol? Povieme si v recenzii.

Na začiatku preberiete úlohu bezmenného lovca, ktorý sa dostáva do krajiny s názvom Azuma. Po pár minútach hrania a spoznávania ovládania

vás do deja zasväťí záhadná postava, ktorá vám povie o stvoreníach menom Kemono. Tie sú silno späté s prírodou a prostredím, pričom svojou existenciou komplikujú životy obyvateľov Azumy. Ako na zavolanie preto prichádza ďalší lovec a od záhadného spoločníka dostávate zariadenie na stavanie Karakuri. Príbeh je vo Wild Hearts v podstate na druhej kol'aji a preto pre vás z neho viac prezrádzať nebudem.

Už v úvodných hodinách je viac než jasné, že titul nie je nič pre fanúšikov nalinajkovaných príbehoviek a svoje uplatnenie tu skôr nájdu masochisti so záľubou v grinde. Hoci hra nenesie názov podobný Lovcovi monštier, je to len o lovení monštier. Doslova. A lovení dookola tých istých. Nechcem však, aby to odo mňa vyznelo zle, pretože na moje počudovanie je to veľmi chytľavé. Titul ponúka niekoľko typov zbraní a brnení, ktoré si vylepšujete vďaka surovinám. Tie vám padajú z Kemono a ak preto potrebujete 5

rohov z jedného tohto monštra, je očividné, že ho budete musieť uloviť viackrát. Zabíjanie príšer je potrebné aj na vylepšovanie zbraní, k čomu potrebujete taktiež zbierať suroviny, preto nebudete musieť po mape hľadať žiadny loot a hrať sa s inventárom, ako to poznáte z iných RPG kúskov.

Celkom zastaralý, ale funkčný sandbox

Aj keď je Wild Hearts výlučne next-gen záležitosťou (toto podčiarknem ešte raz neskôr), niektoré mechanizmy sa nováčikom v žánri môžu zdať zastaralé. Na myslím mám svet Azumy. Ten ani zďaleka nepripomína otvorený svet, keďže ponúka viacero menších máp, resp. sandboxov s vlastným biotopom, ktoré obývajú špecifické Kemono a ktoré budete hraním ovplyvňovať práve vy. Okrem území určených na lov sa tu nachádza aj mestečko Minato, kde už klasicky nájdete vaše obydlie, pár NPC na vylepšenie vybavenia a niekoľko



NPC na questy. Mesto je podľa môjho názoru zbytočne rozťahnuté a pre jeho ozajstné účely sa pokojne mohli rozpínať na oveľa menšej ploche.

Súbojový systém prináša spojenie viacerých funkčných mechanizmov. Prvým je klasický boj so zbraňou, ktorá dokáže v rôznych kombináciách útočiť viacerými spôsobmi. Pre mňa je veľmi zaujímavá zbraň v tvare dáždnika, hoci som hral prevažne s lukom. Tu na rovinu priznám, že luk mi prišiel ako veľmi rozbitý, a to hlavne z dôvodu jeho krátkeho dostrelu. V praxi to vyzeralo asi tak, že som bol 50 metrov od Kemono a môj šíp mu nespôsobil žiadne zranenia. Pri postupe hrou ale budete musieť používať viacero zbraní, pretože niektoré monštrá je lepšie si držať pri tele a iné naopak.

Druhým mechanizmom súbojového systému je technika Karakuri. Ide o akúsi vykrádačku z Fortnite, s ktorou si počas hrania dokážete stavať rôzne pomôcky, pasce, zábrany a ďalšie veci. V úvode sa napr. naučíte stavať



potrebujeme materiál, ktorý sa získava z kameňa alebo dreva, pričom obidve suroviny putujú do jedného batoha.

Čo sa ešte týka techniky, tá s názvom Tsukumo vás bude prenasledovať po celú dobu hry. Je to malá guľa, ktorá dopĺňa miesto spoločníka a dokáže byť nápomocná v súbojoch s monštrami. Okrem odvádzania pozornosti vie plošne dopĺňať zdravie alebo zbierať suroviny na Karakuri, čiže počas súboja nemusíte riešiť ešte aj tento problém. Tsukumo sa vylepšuje rovnako ako všetko ostatné a vďaka tomu sa zväčšuje aj množstvo surovín, ktoré môžete mať pri sebe. Na upgrade tohto malého spoločníka by ste preto nemali zabúdať.



debny, ktoré vás vystrelia do vzduchu a vy tak získate šancu na uštedrenie kritického poškodenia. Zaujímavejšie však je, že rôzne kombinácie Karakuri dokážu vystavať komplikovanejšie zariadenia, ako je napr. veľké drevené kladivo. Vďaka tomuto by sme mali rozmýšľať, čo vlastne od zariadenia chceme. Na výstavbu Karakuri

Prostredie ovplyvňuje my

Aj keď je Wild Hearts vo svojom jadre iba semi-open world, jeho okolie dokážete prispôbovať. Je to opäť vďaka Karakuri, no tentokrát s prívlastkom dračie, s ktorým môžete hocikde postaviť jeden z domácich táborov, kde si potom viete vylepšovať aj svoje vybavenie. Na stavanie týchto funkčných stavieb otvárate „dračie diery“ (to je asi najbližší preklad), pričom tie vám dodávajú materiály. Tu už je rozdiel v každej stavbe - jedna môže skonzumovať určitú časť ohňa, druhá zase vody. Na dračie Karakuri sa používa celkom päť surovín, ktorými sú zem, oheň, voda, vietor a drevo. Rovnako niektoré dračie diery odblokovujú viac ohňa ako iného materiálu a iné zase odblokovujú niečo iné.

Vďaka dračiemu karakuri si viete postaviť celú sieť dopravy na jednom ostrove a lov na monštrá tak bude oveľa rýchlejší. V tomto ohľade je zaujímavé pripojiť sa k niekoho lovu do jeho sveta a vidieť, ako si prechodom medzi oblasťami v rámci jedného ostrova poradili oni.

Najlepšie sa loví s kamarátmi

Ak ste človek, ktorý nemá rád hry pre viacerých hráčov, nemusíte tento titul obchádzať. Je možné vychutnávať si ho aj sám a takto ho aj prejsť. No bude to oveľa ťažšie a bude vás čakať hádam ešte otravnejší grind. Hra je viac-menej tvorená pre zábavu v partii a občas je to vidieť aj na obtiažnosti. Niektoré monštrá sú nekompromisné, vám potom neostáva veľa možností a na pomoc si preto zavoláte aj náhodných hráčov. Pár z nich naozaj patrí medzi majstrov svojho remesla, no tí ostatní buď tápu s vami, alebo sa rovno zameriavajú na zbytočnosti a vy s nimi len strácate čas. Keď už hra prichádza s latentným postrkovaním ku kooperácii, mohli tvorcovia implementovať online viditeľnosť aspoň v meste Minato, keďže je tak prázdne. Ktovie, možno to aj zo začiatku plánovali.

Technické spracovanie je katastrofa

Wild Hearts je vo svojej podstate veľmi podarený titul, ktorý ma bavil tak, že občas som bol ochotný odpúšťať vývojárom nešťastné technické spracovanie. Teda spočiatku, neskôr sa to preklapilo do znechutenia. Titul som recenzoval na Xbox Series X, ktorý rovnako ako PS5 ponúka dva grafické režimy. Jeden je 4K rozlíšenie s 30FPS a druhý 60FPS s nižším rozlíšením. Aj keď som si na začiatku hovoril, že budem ochotný prehliadať malé prepady snímok pri 4K rozlíšení a preto si to zapnem v tomto režime, nebola tu šanca hrať to dlhšie ako 5 minút. Obraz sa prosto sekal v takej miere, že som si nevedel predstaviť, ako by som za takýchto podmienok dokázal čeliť akémukoľvek Kemono.

Po prepnutí režimu na 60FPS som pochopil, že hra jednoducho trpí chabou



optimalizáciou, pretože ani v tomto režime sa nevyhnete trhaniu obrazu a čo je horšie, niekedy vyzerá ako z čias PS3. Preto nechápem, prečo vývojári tak strašne odflákli optimalizáciu tak zastaralého spracovania. Pozrel som si technické rozbory tohto diela na rôznych platformách a vyšlo mi, že na PS5 seká trochu menej, no rozlíšenie je rado, že v dial'ke dokáže vykresľovať niečo, čo sa podobá na kulisy.

Za toto musím Wild Hearts nekompromisne strhnúť body, pretože ho recenzujem mesiac po vydaní, keď už vyšli aj opravné patche. Nepomáha ani fakt, že hra je next-gen only. Aby som za tým mohol spraviť bodku, ešte napíšem, že textúry sú neostre, tieňe majú vlastný svet a vaša postava nemá problém sa prepadnúť do tela Kemono. A tento pohľad na zákulisné prostredie vývoja nedodáva hre na pozitívnom zážitku.

Vizuálny štýl má inak potenciál a feudálne fantasy Japonsko je stávkou na istotu. Kemono sú vymyslené dobre a celkové spojenie prostredia s prírodou ma vracia do detstva, keď som prvýkrát videl film Princezná Mononoke. Škoda len, že sa to nedotiahlo k dokonalosti. Okrem

toho musím pochváliť soundtrack, ktorý sa počúva veľmi príjemne a je podľa mňa jedným z tých, ktorý si nájdete na internete a pustíte do slúchadiel.

Mali by ste sa teda vydať na lov?

Za mňa áno. Ak ste hráč, ktorý hľadá nové výzvy a v minulosti už pokukoval po sérii Monster Hunter, Wild Hearts vám odporúčam. Kopa mechanizmov, ktoré som v recenzii ani nespomenul, je tu oproti svojmu staršiemu bratovi zjednodušená, preto to bol pre mňa výborný úvod do tohto žánru. Veteráni série si už musia sami určiť, či chcú dať šancu aj niečomu menej hardcore, ale podľa mňa je to zábava pre každého na niekoľko desiatok hodín.

Hodnotenie

Wild Hearts prináša presne to, čo od neho všetci čakali. Ide o vernú kópiu Monster Hunter, ktorá je zjednodušená pre nových hráčov, no zároveň prináša nové mechanizmy. Jej úbohá optimalizácia je veľkým výkričníkom, no jedným dychom treba dodať, že technická stránka sa dá časom opraviť. Samozrejme, iba ak bude EA chcieť. Ak však nad hrou stále rozmýšľate, tak ja ju odporúčam.

Luboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné JRPG	Omega Force	ALSO
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Karakuri	- Optimalizácia	
+ Hudba	- Nefungujúci kolízny systém	
+ Art-štýl	- Slabší príbeh	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		



Väčšinou nás nepotrebuje vidieť, pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe Yegon

Ani neviete, že nás máte

Mercusys Halo H90X s Wi-Fi 6

Mercusys predstavuje nový mesh systém Halo H90X s Wi-Fi 6 a rýchlosťou až 6 000 Mb/s, ktorý poskytuje spol'ahlivé bezdrôtové pripojenie v každom rohu domácnosti a eliminuje „mŕtve miesta“ bez použitia káblov alebo extenzí. Tento systém dokáže pokryť plochu až do 850 m² s možnosťou rozšírenia o ďalšie jednotky.

Systém Halo H90X poskytuje kvalitný Wi-Fi signál v každom rohu domu vďaka technológii Beamforming, ktorá umožňuje výber najlepšej trasy pre každé zariadenie, ktoré sa k nemu pripája. Tento systém je vybavený technológiami OFDMA a MU-MIMO, ktoré umožňujú pripojenie pre viac ako 150 zariadení a dokážu optimalizovať sieť pre efektívne využitie šírky pásma.

Halo H90X je tiež vybavený ethernetovým portom s rýchlosťou 2,5 Gb/s a dvomi gigabitovými portami pre plné využitie širokopásmového káblového pripojenia. Tento mesh systém tiež poskytuje aplikáciu Mercusys pre jednoduchú inštaláciu a správu siete.

Aplikácia je k dispozícii pre zariadenia s operačnými systémami Android a iOS a je dostupná v češtine aj slovenčine. Pomocou aplikácie môžu používatelia kontrolovať stav pripojených zariadení, nastaviť rodičovskú kontrolu a získavať informácie o stave siete.

Rodičovská kontrola je jednou z kľúčových funkcií aplikácie Mercusys, ktorá umožňuje rodičom blokovat' nevhodný obsah alebo obmedziť prístup k internetu pre jednotlivých užívateľov. Táto funkcia tiež umožňuje nastaviť časové limity a pomáha vytvárať bezpečné online prostredie pre deti.

Ak by tri jednotky nestačili na pokrytie celej domácnosti, je možné sieť rozšíriť o ďalšie jednotky. Systém Halo H90X umožňuje používateľom ľubovoľne rozširovať sieť o ďalšie jednotky z radu Halo.

V súhrne, Mercusys Halo H90X je ideálnym riešením pre tých, ktorí hľadajú spol'ahlivý a rýchly bezdrôtový internetový

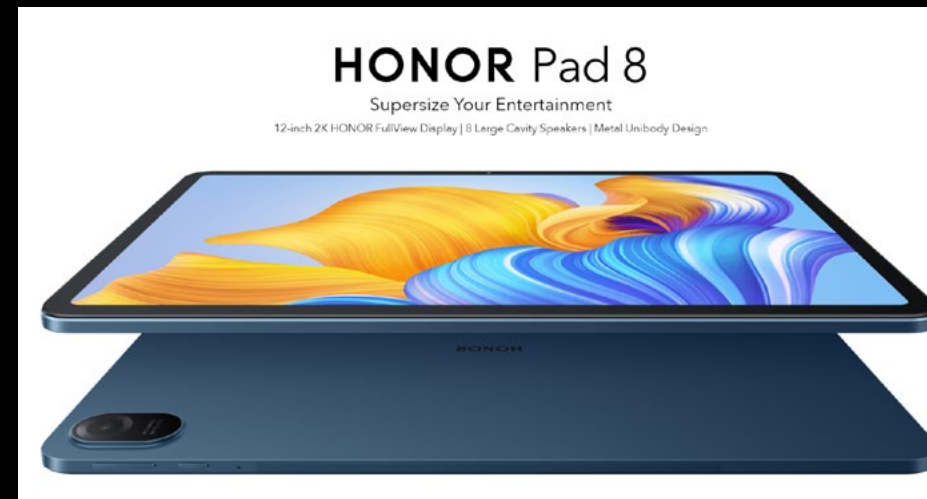
signál v každom rohu domu alebo malého podniku. Tento mesh systém ponúka vynikajúce pokrytie s možnosťou rozšírenia, vysokorýchlostné pripojenie a jednoduchú inštaláciu a správu siete pomocou aplikácie Mercusys. Navyše, rodičovská kontrola umožňuje rodičom vytvoriť bezpečné online prostredie pre deti a získať kontrolu nad prístupom k internetu a obsahu. Celkovo je Mercusys Halo H90X skvelým riešením pre tých, ktorí hľadajú výkonný a spol'ahlivý mesh systém s Wi-Fi 6 technológiou a rýchlosťou až 6 000 Mb/s.

Kľúčové vlastnosti Mercusys Halo H90X:

- Dvoj pásomová Wi-Fi 6 s kombinovanou rýchlosťou až 6 000 Mb/s (4 804 Mb/s na 5 GHz a 1 148 Mb/s na 2,4 GHz)
- Možnosť pripojenia 150 zariadení vďaka technológiám OFDMA a MU-MIMO
- Jednoduchá a intuitívna inštalácia pomocou aplikácie Mercusys
- 1 x 2,5 Gb/s a 2x 1 Gb/s ethernet port
- Pokrytie plochy 550 m², resp. 850 m² s možnosťou rozšírenia



HONOR Pad 8



HONOR Pad 8 prichádza so silným osemjadrovým čip setom Qualcomm Snapdragon 680, ktorý zvládne aj náročnejšie aplikácie a hry bez problémov.

Operačný systém Android 12 a používateľské rozhranie HONOR Magic UI 6.1 prinášajú množstvo

pokročilých funkcií, ako napríklad režim pre viac okien a upravovanie vzhľadu na mieru používateľovi. Hliníkové šasi v elegantnom farebnom prevedení Blue Hour, inšpirované magickou hodinou skoro ráno, pridáva k celkovému dojmu z tabletu prémiový vzhľad. HONOR Pad 8 je tenký a ľahký,

s hmotnosťou len 520 gramov a hrúbkou 6,9 mm. Výkonná batéria s kapacitou 7250 mAh zaručuje až 14 hodín offline prehrávania filmov a videí alebo až 10 hodín prehrávania a streamovania online. Aby bol zážitok z používania tabletu čo najpríjemnejší, nechýbajú certifikáty TÜV Rheinland na elimináciu modrého svetla a Flicker Free na používanie bez blikania obrazovky, čo pomáha znížiť únavu očí. HONOR Pad 8 je ideálnym spoločníkom pre sledovanie filmov a seriálov, hranie hier, na prácu aj štúdium. Vďaka vysokokvalitnému displeju, silnému zvukovému systému a výkonnému hardvéru ponúka užívateľom špičkový zážitok z používania. Inšpirovaný tzv. magickou hodinkou, teda ideálnym časom pre fotografovanie za svitania, HONOR Pad 8 (6 GB + 128 GB) prichádza vo farebnom prevedení Blue Hour. U slovenských predajcov ho od dnešného dňa zakúpíte len za 319€.

HyperX Pulsefire Haste 2



Herná myš Pulsefire Haste 2 je veľmi ľahká a má pevnú konštrukciu plášťa. Káblové aj bezdrôtové varianty sú vybavené novým snímačom HyperX 26K, ktorý ponúka presné sledovanie a optimálnu citlivosť až do 26 000 DPI a rýchlosť sledovania 650 IPS.

Rad myší Pulsefire Haste 2 využíva nové a spol'ahlivé spínače HyperX, ktoré poskytujú hmatový a zvukový spätnú väzbu a životnosť až 100 miliónov kliknutí. Pomocou softvéru HyperX NGENUITY užívateľia môžu vytvárať makrá pre programovateľné tlačidlá,

prispôsobovať nastavenie DPI a personalizovať osvetlenie RGB. Drôtová herná myš HyperX Pulsefire Haste 2: Pulsefire Haste 2 váži iba 53 g a je špeciálne navrhnutá pre rýchle pohyby. Myš je optimalizovaná pre minimálne vstupné oneskorenie s pôsobivou frekvenciou dopytovania 8000 Hz, ktorá zvyšuje presnosť a výkon počas herných seans, takže je ideálna pre hry FPS a súťažné hranie.

Bezdrôtová herná myš HyperX Pulsefire Haste 2 Wireless: Bezdrôtová Pulsefire Haste 2 ponúka duálny režim bezdrôtového pripojenia, ktorý používateľom umožňuje prepínať medzi bezdrôtovým pripojením 2,4 GHz a pripojením Bluetooth. Dodáva sa s nabíjacím káblom HyperFlex 2, ktorý umožňuje nabíjať myš aj počas jej používania. Táto bezdrôtová myš Pulsefire Haste druhej generácie váži 61 g a ponúka až 100-hodinový výdrž batérie.

Drôtové a bezdrôtové myši HyperX Pulsefire Haste 2 budú v regióne EMEA dostupné v sieti maloobchodných a elektronických predajcov spoločnosti HyperX.

Nokia T10

ZÁVAN STARÝCH VETROV



Našich pravidelných čitateľov by značka Nokia nemala nijako zaskočiť a to ani v prípade, ak spadajú do kategórie neskôr narodených. Spoločnosť HDM Global, ktorá operuje práve s ikonickým názvom Nokia, totiž posledné roky skúša týmto piatim písmenám navrátiť zašlú slávu. Skúša to najmä produkciou telefónov, ale rovnako tak nezanedbáva ani segment lacných tabletov. Minulý rok som vám ponúkol názor na zaujímavý a cenovo dostupný model T20, ktorý vo finále rozhodne prekvapil, a teraz nastal čas pozrieť sa na jeho lacnejší variant. Model T10 vyšiel, paradoxne, až po výbavou a výkonom atraktívnejšom T20, napriek tomu si Nokia z nejakého dôvodu myslí, že by vás mal zaujímať. Prečo? Na to sa teraz spoločne pozrieme.

Zariadenie váži 375 gramov

Tablet sa na našom trhu pohybuje v cene okolo 160 eur, čo, samozrejme, aj pod tlakom inflácie sotva znamená nejakú šialenú investíciu, v každom

prípade môžem už v úvode prezradiť, že za túto sumu nedostanete nič extra. V prvom rade ide skutočne o základ v zmysle filozofie tabletov ako takých, keďže T10 disponuje len osempalcovým IPS panelom s rozlíšením 1 200 na 800 pixelov. Dospelý jedinec tak nemá problém zobrať tablet do jednej ruky a priložiť si ho k uchu ako telefón – pamätáte si ešte na tú éru spred dekády, keď sme na ulici mohli bežne vidieť podivnú mimozemskú entitu, maskujúcu sa za ľudskú bytosť? Jej poznávacím znamením bola doska na krájanie cibule, cez ktorú komunikovala, ako keby sa nechumelilo. Ale späť k testovanej vzorke. Balenie okrem tabletu ponúkne napájací USB-C kábel a adaptér, hoci mne do redakcie nejakou záhadou dorazil len tablet bez ničoho (nejaký neporiadny kolega ten zvyšok evidentne znárodnil).

Ideál pre deti?

Pod'me sa teraz zamerať na dizajn a konštrukčné spracovanie. Za predpokladu,

že ste už niekedy držali v ruke nejaký z posledných modelov modernizovanej značky Nokia a páčil sa vám, príde vám T10 ako starý závan sympatických vetrov. Plastové šasi je zo zadnej strany vrúbkované, čo v praxi znamená lepšie držanie aj s mokrymi či spotnými rukami – pot a nečistoty sa na tento matný plast nezachytávajú nijako výrazne, čo môžeme považovať za pozitívum. Na ľavej hrane sa nachádza zásuvka na pamäťovú kartu (pre SIM tu miesto nie je), na pravej strane zas nájdete celistvý spínač na reguláciu hlasitosti. Zariadenie sa dá uzamknúť tlačidlom na vrchnej hrane, len kúsok od selfie kamery.

Ďalší plusový bod si konštrukcia odnáša za akúsi celkovú tuhosť a odolnosť aj voči drsnejšiemu zaobchádzaniu. Aby som odolnosť otestoval, tablet som vložil do rúk svojej šesťročnej dcéry, nech si prostredníctvom mnou regulovaného YouTube kanálu pustí jedno z videí, po ktorých mávam chuť zobrať stredne veľký skrutkovač a bez miľnutia oka si ho

vraziť do ucha. Tablet jej klasicky spadol niekol'kokrát na zem, väčšinou na koberec, ale v jednom prípade aj na drevenú podlahu. Na moje prekvapenie to T10 zvládol a bežal aj nad'alej ako kvalitné fínske hodinky. Navyše už spomínaná schopnosť odolávať nečistotám je v spojení s detskými rúčkami d'alším bonusom, veď čo si budeme hovoriť, deti a poriadna hygiena, to nejde dohromady, ani keby ste sa ako rodič mali od jedu roztrhať. Takže áno, ak hľadáte ideálny a lacný tablet pre svoje dieťa, ktorému často padajú veci z masťných rúk od čipsov, Nokia pre vás má T10 a nemusíte si k nemu kupovať ani puzdro. Je však tento tablet pre deti vhodným aj na základe kvality obrazovky a výkonu procesora?

Interná pamäť 32 GB

Začnime tým IPS panelom, ktorý má okolo seba až archaicky hrubé čierne rámy. Obrazovka ponúka žalosťne malé rozlíšenie 1 280 x 800 pixelov, čo v spojitosti s osempalcovou veľkosťou neprináša práve ostré rezanie okrajov aplikácií. Obnovovacia frekvencia je na úrovni 60 Hz a všetko výrazne zachraňuje aspoň dostatočná úroveň jasu, ktorá pomáha lepšej čitateľnosti obsahu – k tomu si ešte pridajte slušné pozorovacie uhly. Dieťa sa v tomto smere na nič nest'ážovalo. Všimli ste si, ako som vyznenie recenzie striktné nasmeroval práve na detského spotrebiteľa? Dôvodom je moje vnútorné presvedčenie, že T10 si nemôže nájsť inú ako túto cieľovú skupinu, keďže pre dôchodcov neponúka dostatočne veľkú obrazovku.

Súčasťou šasi (okrem vstupu pre 3,5 mm Jack kábel) je aj duo reproduktorov, ktoré ponúkajú slušný stereo zvuk. Do tohto momentu by sme mohli viac-menej hovoriť o prevahe pozitív, ale keď som počas testu začal skúmať operačnú pamäť (len 3 GB RAM) a samotný procesor Unisoc T606 (doslova fosília medzi čipsetmi), akékoľvek úsmevy boli preč. Tablet



sotva vedel rozbehnúť náročnejšie hry, dokonca aj niektoré detské arkády plné prdiacich jednorožcov mali problém sa cez ten skôrnatý Unisoc vyventilovať bez akejkoľvek latencie. Nokia T10 je preto tabletom určeným rýdzo na prehliadanie webových stránok a nejaké jednoduché detské arkády, nič náročnejšie od tohto čipsetu nemôžete vyžadovať.

Sekaná

Súčasťou zadného panelu je aj malý 8 Mpx fotoaparát s LED svetlom, ktorý svojim žalosťným výkonom nikoho nepoteší – vaša ratolest si ním môže odfotiť maximálne tak svoju prdiacu plyšovú hračku (inak, neviete, čo sa stalo s výrobcami hračiek, že začali robiť produkty trpiace akútnou plynatosťou?).

Predná selfie kamera je vybavená 2 Mpx snímačom a je sotva použiteľná aj za denného svetla, nehovoriac o realizovaní videohovoru v nočných hodinách. A ako je na tom výdrž batérie? Aj v tomto prípade sa rozprávame o priemere s kapacitou 5 250 mAh, ktorý vám pri strednej záťaži zaručí jeden deň chodu. Deti mu pri občasnom využívaní doprajú

predsa len asi viac oddychu a nebudete musieť tablet nabíjať až tak často.

Doteraz ani raz nepadla zmienka o operačnom systéme, ale keďže ja vo vás, našich čitateľoch, mám maximálnu dôveru, viem, že vy viete, že ja viem. Áno, ide o Android a v tomto prípade o takmer čistú dvanástku. Ale napriek tomu, že v tablete nenájdete žiadny otravný softvér navyše, o nejakom jasnom a plynulom chode nemôže byť žiadna reč. Videá sa vedia zasekávať so železnou pravidelnosťou a v momente, keď si pustíte dva a viacero programov súčasne, začne festival vianočného pečenia tradičnej sekanky. Deti neradi čakajú a keď sa im niečo nedarí, často nastáva hnev porovnateľný s rozčulovaním Godzilly v klimaktériu. Ak teda dobre viete, že doma máte netrpezlivé detičky, predmetný tablet vám nemôžem odporučiť.

Za predpokladu, že chcete svojmu potomkovi kúpiť lacný tablet, radšej si tých štyridsať eur pripláťte a kúpte kvalitnejší model T20, s ktorým nebudete mať problém operovať aj sami.

Verdikt

T10 je tablet ideálny pre deti, ktoré sa zoznamujú s virtuálnou interakciou. Nič náročnejšie mu však naložiť nemôžete, inak nastane problém.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Nokia	Cena s DPH: 160€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Konštrukcia	- Výkon
+ Cena	- Bez SIM slotu
+ Odolnosť	- Archaický dizajn
+ Jas	- IPS panel
+ Fotoaparát	
HODNOTENIE:	
★☆☆☆☆	

Kingston Fury DDR5 6000MHz 32GB

ZLATÁ STREDNÁ CESTA BUDÚCNOSTI



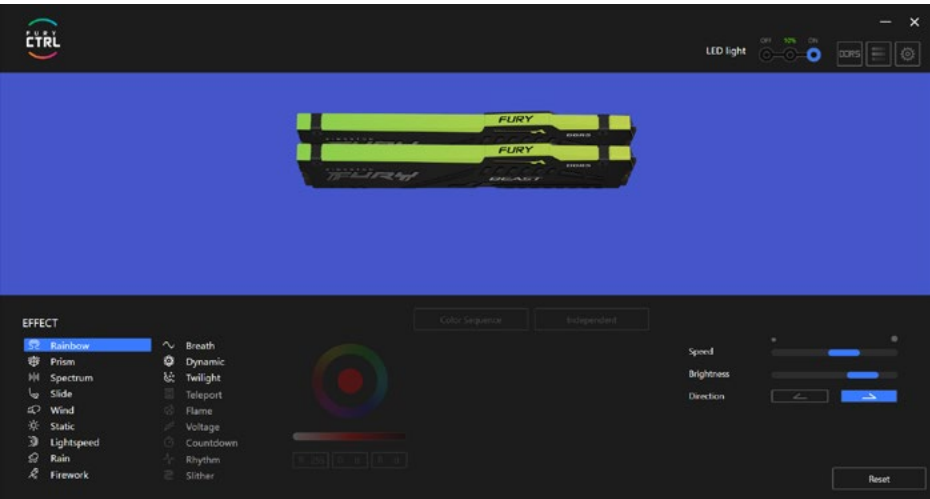
Výkonný procesor a nadupaná grafická karta, o tom väčšina hráčov často sníva. Bez ďalších komponentov by si však žiaden počítač ani neškrtol a rozumný výber s vyššou počítačovou investíciou môže často ušetriť kopu starostí a výdavkov v budúcnosti. Mať v počítači dostatočnú kapacitu RAM (a hlavne stabilnej RAM) je naozaj dôležité a množstvo hráčov to zistí prineskoro. Okrem kapacity však do hry vstupuje aj takt RAM modulov a ich odozva. Spoločnosť Kingston je na poli pamätí už takmer legendárna a ich Fury modely si našli domov v miliónoch zariadení. Na testovanie sa nám tentoraz dostavil kúsok s mierne obširným menom Kingston Fury DDR5 32GB 6000MHz CL36 KF560C36BBEAK2-32 a my sme sa samozrejme hneď pustili do testovania.

Kingston je dobre známa a rokmi preverená značka v oblasti počítačových

pamätí a ich najnovšia ponuka v podaní modulov KF560C36BBEAK2-32 slubuje bleskové rýchlosti so spol'ahlivým výkonom aj pre tie najnáročnejšie úlohy.

Obal a jeho obsah

Produkty z radu Fury sa stále držia rovnakých smerníc – priesvitný plastový obal s prvkami



v červenej farbe. Na obale sa nachádza drvivá väčšina najdôležitejších informácií; takt, kapacita, či podpora množstva programov na ovládanie RGB podsvietenia, ale tie by mal mať samozrejme kupujúci už naštudované.

Prvé dojmy a spracovanie

RAM moduly Kingston Fury DDR5 32GB 6000MHz ponúkajú chladič z anodizovaného hliníka s plastovým rozptyľovačom RGB podsvietenia, vďaka ktorému je možné vykúzliti naozaj zaujímavú svetelnú šou presne podľa svojich predstáv. RAMky pôsobia kvalitným dojmom a po stránke dizajnu ponúkajú vcelku vyrovnaný pomer agresívnosti a nenápadnej okázalosti, aby dokázali rovnako uspokojiť striedamejšie chute, ako aj náročnejších zákazníkov. Nami testované modely ponúkali chladič v čiernej farbe, no Kingston ponúka aj bielu verziu.

Inštalácia a ovládanie

Inštalácia RAMiek na matičnú dosku je veľmi jednoduchá záležitosť. Stačí vedieť,

ktorým smerom má byť modul otočený a pri aplikovaní jemného tlaku ho zatlačiť do uloženia až po zapadnutie zámkov. Tu išlo samozrejme o nové DDR5 pamäte, takže namiesto testovania v pomaly dosluhujúcej 'testovačke' s X570 doskou a AMD procesorom, pristáli pamäte

v platforme s chipsetom Z690 a procesorom Intel Core i9-13900K. Čoho sa po inštalácii RAMiek vždy mierne obávam, je schopnosť a možnosť ovládať samotné podsvietenie, keďže pri lacnejších modeloch podaktorých značiek nie je kompatibilita so samotnými matičnými doskami dotiahnutá do konca. Ani v doske Aorus Z690 Elite Stealth si nechceli dať RAMky povedať a nenechali sa ovládať z programov spoločnosti Aorus.

Kingston však našťastie ponúka vlastný program menom FURY CTRL, ktorý sa o všetko nastavenie postaral vcelku jednoducho. Musím podotknúť, že hlavným vinníkom bola v tomto prípade spoločnosť Aorus a ich nový program Gigabyte Control Center, keďže sme na testovanie dostali aj

DDR4 verziu modulov, ktoré boli testované na spomínanej Aorus X570 Master doske, a tam ich bolo možné jednoducho ovládať cez program RGB Fusion. Do budúcnosti sa snáď táto kompatibilita zlepší.

Výkon a testovanie

Samozrejme RAMky nemôžu len pekne vyzerať, ale musia aj zvládať všetko potenciálne pracovné nasadenie. Od spustenia viac ako dvoch okien v prehliadači Google Chrome, cez hranie hier, až po programy profesionálov a nástroje na produktivitu. RAMky boli teda poriadne otestované a výsledky si môžete prezrieť v grafoch nižšie.

Zhrnutie

Kingston Fury DDR5 32GB 6000MHz CL36 KF560C36BBEAK2-32 je vynikajúcou voľbou pre ľudí hľadajúcich naozaj výkonné RAM moduly do PC zostavy, ktorá bude nie len otvárať Google Drive, ale aj poriadne makat' pri upravovaní fotiek a videí, či spúšťať tie najnovšie hry, pomaly ale isto vyžadujúce viac ako 'tradičných' 16GB RAM. Vynikajúce výsledky týchto modulov, ich spol'ahlivosť a kompatibilita s najnovšími základnými doskami z nich robia skvelú voľbu pre každého, kto hľadá kvalitu a spol'ahlivosť bez nutnosti brať si hypotéku.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Kingston	Cena s DPH: 130€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- nič
+ integrované RGB LED	
+ jednoduché taktovanie	
+ vysoký takt	
+ a nízka odozva	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Nokia X30 5G

NÁVRAT DO PRÉMIOVÝCH VÔD



Značku Nokia ja osobne vnímam v dvoch rovinách. Tá prvá sa opiera o moje spomienky z čias, kedy som ešte ako decko využíval vôbec svoj prvý mobilný telefón a práve ranné volanie so svetom mi umožnila fínska nadnárodná spoločnosť, pôvodne založená ešte v roku 1865, toho času ako firma zaoberajúca sa výrobou papiera. Druhá rovina existencie tejto značky je už menej lichotivá pre ňu samotnú, keďže kedysi najslávnejší a najväčší výrobca mobilných telefónov zaryto trval na podpore operačného systému Symbian a úplne ignoroval nastupujúci a modernejší operačný systém Android. Práve toto strategicky zlé rozhodnutie zosadilo niekdajšieho kráľa z jeho trónu a nasledovala postupná degradácia až takmer úplné vymiznutie z trhu. V roku 2016 sa však Nokia naplno vrátila do sveta výroby mobilných telefónov a to vďaka licenčnej dohode s firmou HMD Global. Vďaka tomu máme dnes stále možnosť nazrieť

do ich históriou podporeného portfólia prelomových patentov. Na jednej strane sa Nokia stále drží v akejsi retro sfére a prináša klasické tlačidlové telefóny, určené skôr pre staršiu nenáročnú časť populácie, ale súčasne skúša preraziť aj v prémiových vodách. Jedným dychom však musím dodať, že je to skúšanie pomerne kostrbaté a žiarivým príkladom je komerčný neúspech inak kvalitného zariadenia Nokia 9 PureView. HMD Global to však skúša ďalej, preto si dnes máme možnosť zhodnotiť vôbec najnovší prírastok do sekcie strednej triedy, ktorý dostal názov X30 5G.

Dve SIM karty

Ústredným motívom predmetného zariadenia je ochrana našej planéty. Najnovšia Nokia a vlastne všetky v súčasnosti vydané smartfóny od vyššie spomínaných firiem, nesú indicie o recyklovaní ako takom. Zoberme si už

len samotnú krabicu od X30 5G, ktorá je kompletne vyrobená z už raz použitého papiera a jej obsah je ekvivalentom vyprázdneného žalúdka túlavého psa. Okrem samotného telefónu si totižto za sumu cca 500 eur kupujete obojstranný USB-C kábel, spinku na vytiahnutie SIM karty a hromadu zbytočných papierových manuálov (áno, táto informačná norma tak trochu popiera chuť chrániť prírodu, no byrokracia má evidentne stále hlavné slovo).

Mobil podporuje rýchlosť nabíjania pri toku 33W, avšak ako vidíte, adaptér si budete musieť zaobstarat' bez príspevnia od výrobcu. Jasný tlak na environmentálny prístup pri výrobe definuje hliníkový rám zo stopercentných recyklovaných zdrojov a rovnako tak zadný plastový kryt, ktorý bol vyrobený zo 65 % recyklovaného plastu. Do redakcie nám dorazila strieborná verzia (Cloudy Blue), avšak v predaji je aj, podľa môjho názoru, vizuálne oveľa krajší biely

variant (Ice White). Tak či onak, dizajnový aspekt novej Nokii je súčasne jej hlavnou prednosťou. X30 5G je totižto nádherným a eleganciu vyžarujúcim kusom hardvéru, ktorý vám krásne padne do ruky a s váhou 185 gramov sa pri vložení do vrečka nohavíc nebude snažiť stiahnuť vám ich niekam ku členkom. Zadný fotomodul pripomínajúci nájazd na obrubník definuje hliník. Okolo neho rozliaty plast dokáže pri dotyku vyvolať oveľa luxusnejší pocit, než by ste možno očakávali – povrch je matný a nezbiera odtlačky ani prach. Ďalšou prednosťou je zvýšená odolnosť voči vonkajším vplyvom a to vďaka certifikátu IP67, ktorý by ste v danej cenovej relácii u konkurencie často hľadali len márne.

Decentnosť

Podľa me sa teraz pozrieť na AMOLED displej v rozmere 6,43 palca, ktorý mnou cenený dizajn nijako zásadne nekazí ani cez fakt, že v jeho hornej časti môžeme nájsť selfie priestrel – rámiky okolo nie sú z kategórie tých najtenších. Panel s FHD+ (2 400 x 1 080) rozlíšením ponúka obnovovaciu frekvenciu 90 Hz bez variabilného režimu. Užívateľ si môže nastaviť automatické skákanie medzi 90 a 60 Hz, prípadne napevno zvoliť jeden z dvoch uvedených variantov.

Maximálna úroveň jasů osciluje okolo 700 nits, vďaka čomu môžete vystaviť mobil pokojne aj ostrejším slnečným lúčom bez toho, aby ste stratili užívateľský komfort. Aj keď vám obrazovka krytá sklom Gorilla Glass Victus umožňuje zapnúť Always-on, ide viacmennej len o bežné hodiny a do sofistikovanejších nastavení sa tu výrobca nemal evidentne chuť púšťať. V dolnej časti obrazovky sa nachádza



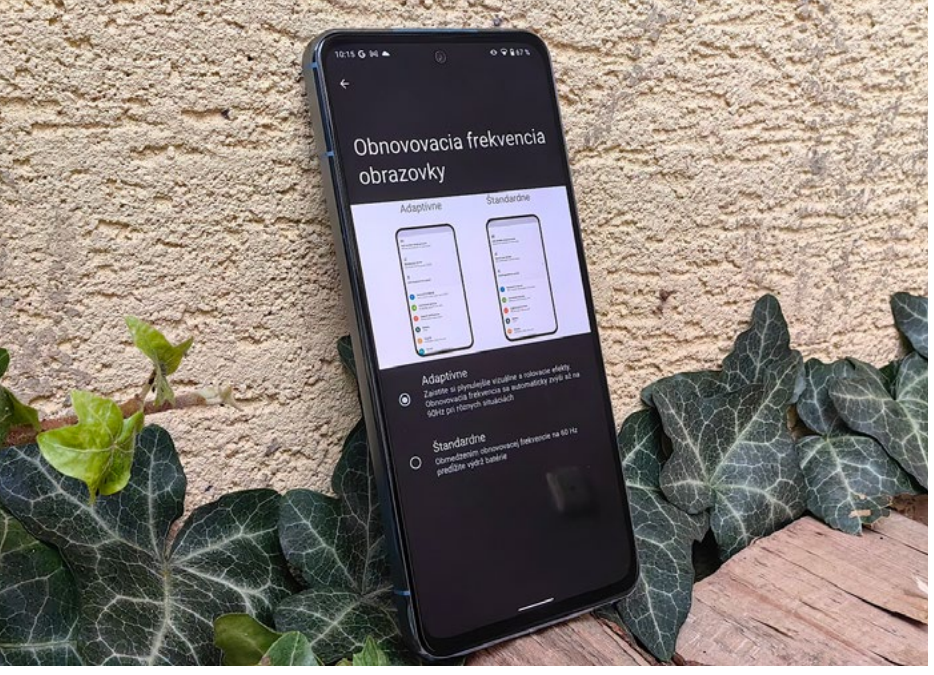
slušne fungujúca optická čítačka odtlačkov prstov a užívateľ môže rovnako využiť odomknutie zariadenia nasnímaním tváre. Moje celkové pocity z panela sú pozitívne a po mesačnom testovaní ho môžem v rámci cenovej relácie samotného telefónu označiť za viac než uspokojivý.

Bez microSD karty

Pod ekologicky zmýšľajúcou kapotou drieme osem jadrový procesor Qualcomm Snapdragon 695 5G doplnený 8 GB operačnou pamäťou a 256 GB úložiskom. Nejde o zrovna prémiový čipset, cez to všetko musím povedať, že pri drvivej väčšine situácií rozhranie testovanej vzorky bežalo hladko a bez výraznejšej latencie – menšie oneskorenie som zaznamenal len pri spustení niekoľkých náročnejších aplikácií súčasne. Ako som vám spomínal už v reportáži zo samotného

predstavenia tejto novej vlajkovej lode značky Nokia, telefón vám príde z továrne s takmer úplne čistým Androidom dvanástkou. Výrobca garantuje plnú podporu počas nasledujúcich troch rokov.

Každá vlajková loď musí zvládať zachytávať čo najkvalitnejšie momentky zo života svojho majiteľa a tento aspekt si Nokia v prípade X30 modelu zobrala náležite k srdcu. Onen nájazd na hliníkový obrubník, ako som to svojsky pomenoval, má v sebe dva snímače z čoho primárny je 50 Mpx (f/1.8) a sekundárny v podobe ultraširokého je 13 Mpx (f/2.4). Hlavný snímač ponúka okrem optickej stabilizácie aj fázové ostrenie a sekundárny, nanešťastie, len fixné ostrenie. Predná selfie kamera je vybavená 16 Mpx modulom a vďaka portrétovému modusu zvláda zachytávať vaše snímky s pekným bokeh efektom (rozmazané pozadie a ostrá tvár





vytiahnutá do popredia). Mňa pochopiteľne najviac zaujímal primárny snímač, ktorý je v prípade ideálnych svetelných podmienok schopný zachytiť pôsobivé fotografie aj s patričným HDR efektom.

Horšie je na tom však ultraširoký objektív nezvládajúci zaznamenať komplexnosť detailov, rovnako tak má problém s patričnou priepustnosťou svetla.

Čo ma však skutočne prekvapilo, bol nadpriemerne dobrý nočný režim, ktorý zvláda presvetliť úplnú tmu aj s patričným dôrazom na detail. V prípade video záznamov máte možnosť nakrúcať maximálne v 1080p kvalite pri 60 FPS. 4K deficit je tak jednou z výrazných nevýhod testovanej vzorky – môže zato samozrejme už vyššie opisovaný čipset Snapdragon 695.



Jeden deň

Na úplný záver som si nechal stručné zhodnotenie batérie s kapacitou 4 200 mAh. V tomto prípade asi nie je nutné nejaký zásadný rozbor, keďže Nokia X30 5G je typickým reprezentantom smartfónu schopného fungovať jeden celý deň aj pri náročnejších procesoch. Kto by telefón využíval výhradne len na telefonovanie a sem tam nejakú webovú interakciu, bude schopný s ním pri strednom jase vydržať dva dni.

Chápem absenciu nabíjacieho adaptéru v balení, ale súčasne chápem aj časté rozhorčenie konzumentov nad týmto redukováním elektro odpadu. Tak či onak, proces nabitia z nuly na sto dokážete pomocou rýchleho

nabíjania so 33 W výkonom dostať tesne nad hranicu jednej hodiny.

Nokia X30 5G je dôstojným zástupcom strednej triedy a môže sa právom pasovať za vlajkovú loď tejto legendárnej fínskej značky. Vďaka krásnemu dizajnu spojenému s výbornou kompaktnosťou ide o mobil, s ktorým sa nemusíte obávať vybehnúť do sveta a vďaka slušnému fotoaparátu sa tam aj patrične zvečniť.

Dávam palec hore za trojročnú záruku na zariadenie samotné, ako aj trojročnú softvérovú podporu so všetkým, čo k tomu patrí. Menej nadšenia pociťujem pri integrácii slabšieho čipsetu, opomínaní slotu pre microSD kartu a nie úplne využitého potenciálu displeja.

Verdikt

Nadpriemerne dobrý telefón zo strednej triedy nesúci si v sebe legendárneho ducha Nokie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Nokia	Cena s DPH: 500€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn a konštrukcia + IP67 + Trojročná záruka + Čistý Android + Fotoaparát	- Čipset - Bez microSD slotu
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA HARDWARE

Endorfy GEM Plus Onyx White Wireless

NESKLAME ANI NÁROČNÝCH HRÁČOV A POUŽÍVATEĽOV



Endorfy chrlí v poslednej dobe na trh jeden produkt za druhým. Model GEM Plus Onyx White Wireless je bezdrôtová špičková myš, ktorá sa snaží za svoju cenu ponúknuť nekompromisnú výbavu.

Balenie

Balenie je tradične v sivej farbe ako väčšina produktov spoločnosti Endorfy. Nájde sa v ňom používateľský manuál, napájací kábel, náhradné protišmykové podložky a nálepku Endorfy.

Dizajn a ergonómia

Dizajn myši je jednoduchý, línie čisté, myš je univerzálna, teda vhodná ako pre pravákov, tak aj pre ľavákov. Hmotnosť je napriek vstavanej batérii prijateľných 74 gramov, čo vôbec nie je veľa.

Myš sa drží veľmi pohodlne a dobre sa s ňou pracuje. Materiály sú príjemné na dotyk a spracovanie je príkladné. Nikde nenájdete ani náznak ostrých hrán, všetko veľmi pekne lícuje a myš ako celok pôsobí špičkovým dojmom.

Ak ide o podsvietenie, myš disponuje plne ARGB podsvietením, ktoré je možné nastavovať pomocou kombinácie tlačidiel, prípadne cez aplikáciu Endorfy, ktorá umožňuje ďalšie nastavenia a profily. GEM

Plus Onyx disponuje špičkovým snímačom, najnovším modelom od spoločnosti PixArt PAW 3395, ktorého citlivosť je až 26 000 DPI.

Myš je vybavená spínačmi Kailh GM 8.0, ktoré sú extrémne rýchle a ich životnosť predpisuje výrobca na 80 miliónov kliknutí. Myš by teda mala fungovať bez problémov dlhé roky aj pri náročnom používaní.

Používateľské dojmy

Myš sa pripája k PC štandardne cez USB port pomocou USB adaptéra, ktorý sa nachádza na spodnej strane a je pripojený pomocou magnetu. Po zapojení sa automaticky nainštaluje a pripojí.

Myš je možné používať aj v káblovom variante, v tom prípade sa batéria automaticky dobíja. Ak potrebujete nainštalovať používateľský softvér kvôli nastaveniam RGB, profilov a podobne, je možné si ho stiahnuť zo stránok Endorfy.

Ako už bolo spomenuté, osvetlenie RGB je možné ovládať pomocou softvéru, prípadne prepínať pomocou kombinácie tlačidiel. Používateľský softvér je jednoduchý a používateľsky intuitívny, zároveň ale ponúka množstvo rôznych nastavení.

Myš sa ovláda dobre, je ľahká a ani po viacerých hodinách používania sa neobjavila

únava. Pocit po týždni používania GEM Plus Onyx ako pracovnej myši bol veľmi dobrý.

Nabíjanie akumulátora zaberie približne 2 hodiny, výdrž na jedno nabitie so zapnutými RGB efektami dosiahla zhruba 10 hodín.

Samozrejme, výdrž sa v závislosti od používania môže výrazne líšiť – závisí to od toho, aké je používané DPI, RGB, ako intenzitou sa s myšou pracuje a podobne.

Záverečné hodnotenie

GEM Plus Onyx je perfektne spracovaná, dizajn a možnosti nastavenia taktiež zaujmú. Cena začína na necelých 80 eurách, čo je v tomto prípade prijateľné vzhľadom na spracovanie a použité komponenty. Na tejto myši je ťažké nájsť nejaké mínusy.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Endorfy	Cena s DPH: 80€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Technické parametre + ARGB podsvietenie + Nízka hmotnosť + Veľmi kvalitné spracovanie	- Nič
HODNOTENIE:	★★★★★

Creative MUVO Go

JEDEN JE HLASNÝ, DVA SÚ EŠTE HLASNEJŠIE



Spoločnosť Creative uviedla na trh svoj najnovší prenosný reproduktor MUVO Go. Je navrhnutý tak, aby poslucháč mohol počúvať hudbu prakticky v akýchkoľvek podmienkach – v horách, na cyklistickom výlete, pri vode či vonku na ihrisku. Zmestí sa do košíka na cykloflašu, je vodeodolný, má slušnú výdrž a čo je

najlepšie, dva reproduktory MUVO Go sa dajú vzájomne stereofónne prepojiť a zrazu je zvuková kulisa o dosť bohatšia.

Obal a jeho obsah

MUVO Go prichádza ako vždy zabalený v múdrej papierovej krabici. Múdrej

preto, lebo objem informácií by bohato stačil na vypracovanie štandardného stredoškolského referátu. Balenie obsahuje reproduktor, šnúрку na zavesenie, 1,2 metra dlhý kábel USB-A na USB-C a produktovú dokumentáciu. Na návštevu do našej redakcie prišiel pekný „borovicovo zelený“ reproduktor, MUVO Go sa však ponúka aj v „polnočnej čiernej“ a „nebesky modrej“. Ponúkanú farebnosť chválime, reproduktor vďaka nej nepôsobí nudne. Pri nástupcovi by sme ešte uvítali aj nejakú krikľavejšiu, napríklad ružovú farbu.

Prvé dojmy a spracovanie

Na prvý pohľad a potlačkanie pôsobí MUVO Go robustne. Telo má vyrobené z odolného plastu a membrány reproduktorov sú chránené hrubou textúrou.

Väčšina tlačidiel má združenú funkciu, na tele ich nachádzame celkovo päť – play/pause, zvýšenie hlasitosti/nasledujúca skladba, zníženie hlasitosti/predchádzajúca skladba, tlačidlo na ovládanie Bluetooth a on/off. Okrem ovládačov sa tu nachádzajú ešte dve LED diódy, ktorými sú kontrolka nabíjania a stavový ukazovateľ, a vodotesný nabíjací port USB-C.



Používanie

Creative chce, aby používatelia MUVO Go boli pri počúvaní hudby čo najmenej limitovaní, preto tento reproduktor adekvátne vybavili. Začneme veľkou batériou, ktorá poskytuje dostatok „šťavy“ na zhruba 10-12 hodín počúvania na maximálnej hlasitosti a cca 18 hodín na strednej hlasitosti. Komu by to nestačilo, pokojne môže využiť napájanie powerbankou. Reproduktor je mimoriadne vhodný na používanie pri vode, certifikácia vodeodolnosti IPX7 totiž zabezpečuje, že môže byť celý ponorený vo vode v hĺbke jedného metra až po dobu 30 minút. Ani silný dážď, ostriekanie hadicou či padnutie do plytkého bazéna teda MUVO Go vôbec neublíži. Veľkosť a tvar tela reproduktora dovolujú, aby bol osadený do košíka na flašu na bicykli.

Počas jazdy však púšťanie hudby z reproduktorov určite neodporúčame. Je to nebezpečné, pri rýchlejšej jazde hudbu aj tak dobre nepočuť (a ten, čo ide za nami, ju už počuje dosť skreslene) a zároveň je to aj dosť neetické.

Použitím technológie Bluetooth 5.3 spoločnosť Creative veľmi dobre vyriešila funkciu stereofónneho prepojenia dvoch rovnakých reproduktorov MUVO Go. Keďže jeden reproduktor dokáže poskytnúť vrcholový výkon 20W, stereofónne duo ho zdvojnásobuje na 40W. Pravdou je aj to, že jeden MUVO Go nie je príliš hlasný. Počúť ho dostatočne, avšak poznáme aj oveľa „uvrieskanejšie“ prenosné reproduktory.

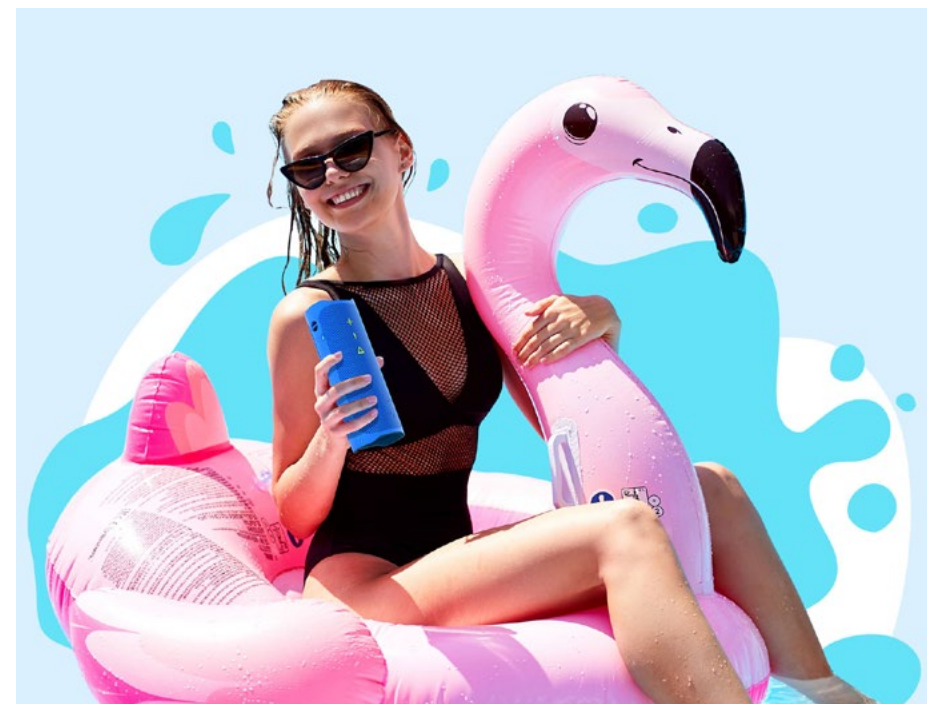
Dobrou správou je však to, že aj pri maximálnej hlasitosti si zvuk zachováva charakter a kvalitu. Nepočuť zbytočné

skreslenie a šušťanie, pričom zvukové stopy sa nezlievajú. Samozrejme, od takéhoto produktu nemôžeme očakávať žiadnu audiofilnú zvukovú kvalitu, no zvuk hodnotíme vždy radi. Basy sú dostatočne hlasné a zároveň sú veľmi dobre vyladené – dalo by sa povedať, že sú v tom dobrom slova zmysle prirodzené (nechcú nám roztrhať hlavu, ale počuť, že tam sú). Stredy a výšky sú priemerne, avšak v dnešnej dobe je ten priemer už natoľko vysoko, že priemerne náročnému poslucháčovi by sme sa nebáli MUVO Go odporučiť aj ako jediný reproduktor na všetko. Podotkneme ešte, že MUVO Go nie je veľmi citlivý na umiestnenie, používateľ ho teda môže umiestniť horizontálne, vertikálne, na drevo, na kameň, alebo ho pokojne zavesiť na konár, zvuk bude vždy dobrý.

Zhrnutie

Creative MUVO Go je veľmi šikovný prenosný reproduktor s výbornou výdržou batérie, fantastickou možnosťou stereofónneho pripojenia, certifikáciou vodeodolnosti IPX7 a výborným zvukom vzhľadom na svoju cenu a určenie. Pre priemerne náročnému poslucháča ho pokojne môžeme odporučiť aj ako jediný reproduktor na všetko.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Creative	Cena s DPH: 80€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ veľmi dobre vyladený zvuk	- niekto ho môže považovať za mierne tichší aj na maximálnej hlasitosti
+ možnosť stereofónneho pripojenia	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Kingston Fury Renegade 1TB

RÝCHLY A OVERENÝ



Už dávno tu nie sú doby pomalých a vrčiachich harddiskov. Postupne sú na ústupe aj

2.5 palcové SSD. Sláva štandardu M.2 a NVMe diskom s veľkou kapacitou a ešte väčšími rýchlosťami zápisu a čítania. Na testovanie k nám tentoraz zavítal kúsok od spoločnosti Kingston, ktorá je na poli počítačových pamätí a diskov jedným z najznámejších mien. Kúsok s menom Kingston Fury Renegade 1TB si ľubuje nielen vysokú kapacitu a rýchlosť, no možno neurobí ani veľkú diery do peňaženky potenciálnych majiteľov. Ako sa mu darilo v testoch si samozrejme prečítate v riadkoch nižšie.

Redakciu nám už prešlo obrovské množstvo produktov, ktorých jediný účel je ukladať dáta a držať ich v bezpečí. Niektoré sa mohli pochváliť vysokou kapacitou, iné bleskovými rýchlosťami a ďalšie sa snažili zaujať aktívnym chladením, či dokonca RGB podsvietením. Kingston Fury Renegade 1TB sa vzhľadom nesnaží príliš ohúriť a vsádza najmä na dobré čísla.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Balenie samotné ničím veľmi nezaujme, ale zase ani neurazí. Ploché sendvič z tvrdého papiera na sebe nesie základné informácie a vo vnútri ukrýva disk zasadený do plastového okienka, aby

mohli potenciálni zákazníci skontrolovať, ako samotný disk vyzerá. Nakoľko ide o M.2 disk, žiadne veľké rozdiely oproti podobným výrobkom nehľadajte, navyše keď ide o disk bez pasívneho chladiča. Hlavný rozdiel oproti produktom iných značiek je len nálepka so šedo-čiernou potlačou a bielym nápisom FURY.

Komponenty disku a avizované parametre

Hlavnou úlohou SSD diskov predsa nie je iba dobre vyzerať, ale ide skôr o ich výkon, kvalitu a cenu. Kingston Fury Renegade 1TB používa architektúru TLC (Triple Level Cell), ktorá sa oproti novším QLC a 3D Nand architektúram môže pochváliť dlhšou životnosťou. V tomto prípade vcelku úctyhodných 1000 TBW. Pri kapacite 1TB teda výrobca garantuje minimálne 1000 kompletných prepísaní celého disku, kým by sa začala znižovať jeho kapacita.

Disk je kompatibilný s väčšinou PCIe pripojení, no vďaka štandardu NVMe Express 1.4 si najlepšie porozumie s matičnými doskami poskytujúcimi aspoň jeden slot PCIe 4.0 x4. Inak budú jeho rýchlosti limitované samotným pripojením a nie schopnosťami jeho pamätí a ovládaču. V predaji sú samozrejme aj iné kapacity, menší 500GB model pre menej náročných používateľov, ale aj 2TB a 4TB verzie v zaujímavých cenových kategóriách.

Testovanie

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

Zhrnutie

Kingston Fury Renegade 1TB nie je tým najrýchlejším ani najodolnejším diskom pod slnkom a taktiež nejde ani o tú najlacnejšiu alternatívu. Svojimi rýchlosťami, dlhou životnosťou a až päťročnou zárukou si ale určite nájde svojich fanúšikov, ktorí radi zaplatia o pár eur viac za produkt od spoločnosti s určitým renomé. Kingston Fury Renegade 1TB môžeme odporúčať, hoci sa oplatí počkať si na zľavy, keď jeho cena môže klesnúť aj o 10 až 15%.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Kingston	Cena s DPH: 85€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalitné prevedenie + dobrý dizajn + TLC architektúra + PCIe 4.0 x4 pripojenie	- vyššia cena
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

ĎAKUJEME
PROGAMINGSHOP
A MP3

LET'S PLAY
LET'S GO
BE SMART

SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA
A JEDNODUCHŠÍ ŽIVOT



PLAY GO SMART

LIVE EASY PLAY HARD

Endorfy Thock Compact Wireless

ŠIKOVNÁ MALÁ KLÁVESNICA K ELEGANTNÉMU SETUPU



Spoločnosť Endorfy je rozrastajúcou sa firmou v oblasti počítačových doplnkov a komponentov. Jej portfólio obsahuje širokú škálu rôznych produktov vo všetkých kategóriách, ktoré sú navrhnuté tak, aby si každý mohol nájsť to svoje. My sa zameriame na klávesnice, ktorými sa firma prezentuje asi najviac. Ich ponuka obsahuje všetky možné typy klávesníc, pričom v tejto recenzii si čo-to povieme o tých s prívlastkom kompaktné a dokonca aj bezdrôtové. Reč je o produkte s označením Thock Compact Wireless, teda prívlastky som si nevymyslel – ale je tam toho oveľa viac, o čom sa dozvieme o zopár riadkov nižšie.

Vyhotovenie a dizajn

Thock Compact Wireless z hľadiska vyhotovenia neprekvapí ani neurazí. Jej telo je kvalitne vystužené, mechanického

poškodenia sa tak zákazník obávať nemusí. Klávesy sú z PBT plastu, ktorý na dotyk pôsobí celkom príjemne a kvalitne. Keďže hovoríme o kompaktnej klávesnici, treba spomenúť aj to, ako naozaj kompaktná je. Konkrétne rozmery sú 290x101x47 milimetrov, pričom ako šírka, tak aj dĺžka sú príjemným potešením. Čo sa týka výšky, tu to isté

tvrdiť nemôžem, ale k tomu sa dostaneme až pri skúsenostiach z používania.

O dizajne tu naozaj nie je veľa čo povedať. Ide o jednoducho vyhotovenú klávesnicu s herným vzhľadom, ktorá na prvý pohľad pôsobí šikovne, no zároveň je aj celkom premyslená, keďže ako z prednej strany klávesov, tak aj zozadu hlavnej časti sú



popísané možnosti využívania klávesov. To by sa v samostatnej fyzickej podobe na zariadenie vzhľadom na jeho veľkosť nedostalo. Keďže hovoríme o produkte primárne pre hráčov, ARGB podsvietenie je už takmer samozrejmosťou. V tomto modeli mu však príliš veľká pozornosť nevenovali, teda nie je ho príliš veľa a ani nesvieti príliš výrazne. Nevnímam to ako negatívum, skôr ako zlatú strednú cestu, pretože v tme sú klávesy jednoducho rozoznateľné a podsvietením neťahajú oči.

Skúsenosti z používania

Produkt som mal možnosť intenzívne otestovať na viacerých herných tituloch a takisto je ním napísané to, čo práve čítate. V krátkosti musím spomenúť, že komfort nie je silnou stránkou Endorfy Thock Compact Wireless. Hlavným dôvodom je už spomínaná výška klávesnice, pretože zápästie máte po celý čas naklonené dohora, čo po dlhšom používaní môže spôsobiť bolesť. Spôsobov, ako tomu zamedziť, je niekoľko, napríklad ak sedíte vyššie, prípadne máte klávesnicu trochu ďalej od tela, tento problém sa pre vás stáva irelevantným. V každom prípade ale máte možnosť dokúpenia externej podložky pod zápästie, ak ho nechcete mať počas používania klávesnice vo vzduchu.

To by bolo z hľadiska výrazných negatívnych vlastností produktu všetko. K pozitívam je tu toho celkom dosť, primárne fakt, že klávesnica sa dá pripojiť bezdrôtovo cez 2,4 GHz pásmo, Bluetooth a aj pomocou

kábla, pričom prvá z možností je realizovaná cez USB prijímač, ktorý musíte pripojiť k počítaču. Odozva pomocou bezdrôtového pripojenia je pre ľudské vnímanie porovnateľná s pripojením pomocou kábla a len ťažko zaznamenáte vyššie oneskorenie.

Potešila ma aj kvalita spínačov. Konkrétne ide o model Kailh Box Red, ktorý si ubuje výdrž až do 70 miliónov stlačení a používanie týchto klávesov je naozaj veľmi príjemné. A keďže ide o mechanickú klávesnicu, očakávať sme mohli aj zvukovú odozvu pri stláčaní, ktorá ale na moje prekvapenie nie je vôbec až tak hlučná a zvuk mi vôbec neprekážal. Ešte musím spomenúť možnosť nainštalovania externého softvéru, pomocou ktorého si

môžete prispôsobiť širokú škálu nastavení, ako sú makrá, programovateľné klávesy a podsvietenie (základné možnosti nastavenia podsvietenia sú uložené aj na klávesnici pod kombináciou tlačidiel).

Záverečné hodnotenie

Endorfy si na Thock Compact Wireless dalo celkom záležať a musím povedať, že ide o naozaj skvelú klávesnicu do minimalistických počítačových setupov.

Za cenu približne 70 eur si tak viete dopriať naozaj kompaktnú a šikovnú perifériu, ktorá je vhodná na hranie a zároveň si môžete byť istý, že na stole bude vyzeráť dobre.

Matúš Kuril'ak



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Endorfy	Cena s DPH: 70€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ spracovanie	- je až príliš vysoká
+ konektivita	- trochu vyššia cena
+ vysvetlivky k špeciálnym tlačidlám	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Xiaomi Redmi Note 12

4G?



Čínsky výrobca prevažne cenovo dostupných mobilných telefónov –Xiaomi, sa aj tento rok rozhodol osviežiť svoj stále populárny modelový rad Redmi Note o nové verzie. Výsledkom je niekoľko navonok podobných, avšak vnútorne rozdielnych zariadení, ktoré si môžete v súčasnosti zaobstarat'. Do redakcie sa nám dostal vôbec ten najlacnejší Note 12 s označením 4G, o ktorého kvalitách si teraz trochu preferujeme. Mal som možnosť s ním kooperovať takmer mesiac v kuse a musím povedať, že na telefón v hodnote necelých dvesto eur by som ho, nepoznajúc danú cenovku, rozhodne netipoval.

Už samotné obmedzenie telefónu v rámci fungovania v 4G siet'ach je prvým zásadným dôvodom na vyššie spomenutú cenovku. Ak sa vyložene nehrniete do 5G siete alebo ju váš súčasný operátor stále tak trochu fláka, práve Note 12 v 4G prevedení by pre vás mohol mať potenciálny význam.

Ak si dáme vedľa seba Redmi Note dvanástku v 4G a súčasne 5G verzii (5G

vás bude stáť o celých sto eur viac), okrem jasne viditeľného rozdielu v podpore sietí, tu nenájdete žiadne iné prekážky. Oba modely sa môžu pochváliť výborným čipsetom, dostatočnou ponukou operačnej pamäte, nadpriemerným fotoaparátom (v tomto bode je 4G verzia vlastne ešte lepšia než

5G, o čom vám poviem o pár riadkov nižšie), slušnou batériou a oku priateľným dizajnom.

Bohaté balenie

Xiaomi už štandardne nezoštl'uje obsah balenia, a preto vám po odklopení



veka od krabíčky Redmi Note 12 skončí v rukách nielen samotné zariadenie, ale aj transparentný plastový obal, už z továrne nalepená fólia na displeji, USB-A / USB-C kabeľ, adaptér s výkonom 33W, spinka na slot pre dve SIM karty a jednu microSD kartu a manuál.

Tam, kde iní výrobcovia do balenia svojho prémiového telefónu v hodnote ojazdeného auta dnes už nedávajú ani chl'p navyše, tak Xiaomi sa stará o všetko to, čo ich verná sorta zákazníkov očakáva – dúfajme, že im to vydrží čo najdlhšie.

V predaji je okrem 4GB verzie v rámci RAM aj 8GB operačnej pamäte, čo bol presne prípad mnou testovanej vzorky. Pod'me si teraz stručne zhodnotiť dizajn najlacnejšieho Redmi Note 12. Dominantou prednej časti je dozaista 6,67 palcov veľký AMOLED displej s tradičným priestrelom pre selfie kameru s rozlíšením 13 Mpx – produkuje priemerné snímky, a to aj za jasného dňa. Po rozšírení panelu si dozaista všimnete výraznejších čiernych okrajov, avšak nejde o nejaký zásadný nedostatok, zvlášť ak si uvedomíte, v akej cenovej relácii sa tu pohybujeme.

Mobil má plastový chrbát a logicky z plastu je aj celý jeho rám. Cez to všetko pôsobí na dotyk príjemne a vďaka rozmerom 165,7 x 76 x 7,9 mm sa dobre drží aj v stredne veľkej dlani. Zadná strana ďalej obsahuje vyvýšený foto modul s trojicou snímačov a jedným LED prísietením, ktorý sa snaží navonok pôsobiť ako keby bol zo skla, avšak pri bližšom ohmataní si uvedomíte, že ide rovnako o plast.

Na pravej hrane sa nachádza dobre fungujúca čítačka odtlačkov prstov a hore, teraz príde prekvapenie, môžete nahmatať



záhadnú dierku odkazujúcu na dobu dávno minulú – teraz príde malé literárne okienko.

Za siedmimi horami, za siedmimi dolami a za siedmimi infarktmi, bola raz krajina, kde sa nepoužívala žiadna bezdrôtová technológia.

V tejto zemi dávno zabudnutej, kde si ešte vedeli vážiť l'udský dotyk, sa taká hudba počúvala zásadne pomocou archaických káboľových slúchadiel.

Ked'že miestny kráľ chcel zachovať dobre fungujúce zvyky a sám odmietal technologickú modernu, zakázal vstup všetkým predajcom zvrátenej technológie nesúcej skratky BT a Wi-Fi. Práve v tomto kraji sa preto najviac využíval slot pre 3,5 mm jack, ktorým si tamojšia omladina cestujúca do školy deň čo

deň skracovala čakanie na dostavník počúvaním najnovšieho albumu skupiny...

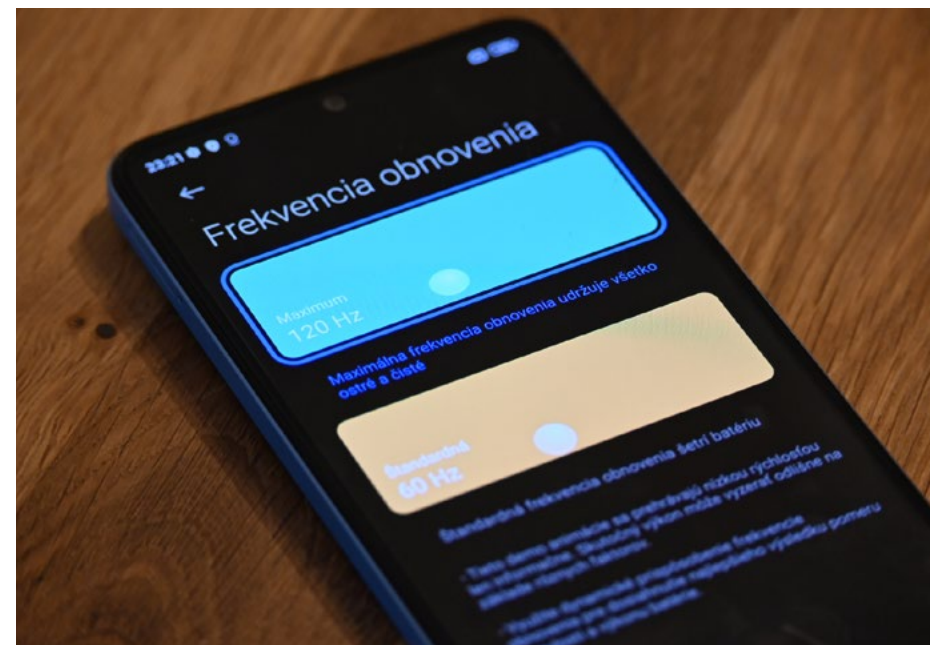
Dobre, asi ste už pochopili, k čomu tá záhadná dierka slúži, a preto môžeme ísť ďalej. Na to, že sa tu rozprávame o telefóne v hodnote dvoch väčších nákupoch v potravinách, je jeho dizajn, minimálne podľa môjho názoru, viac ako podarený a patrí medzi jednu z hlavných predností Redmi Note 12. K nej, čo stále padá na margo hodnotenia celého šasi, si môžeme ešte pripojiť aj slušnú ochranu voči prachu a vode – IP53, čo vo vodách lacných mobilov nebýva vôbec, ale že vôbec štandardom.

Doba skutočne nezadržateľne napreduje. Pred pár rokmi by bolo priam nemysliteľné, aby ste si pri telefóne za pár drobných, ak to tak môžem povedať, dopriali pohľad na AMOLED panel s obnovovacou frekvenciou 120Hz. Nový Note 12 je však dôkazom pokroku, keďže okrem krásnych a plynule servírovaných obrázkov ponúka aj dostatočné rozlíšenie 2 400 x 1 080, čo je skutočne ďalšou zásadnou prednosťou uvedeného modelu.

Svietivosť na hranici 700 nits je dostatočná aj pre používanie vo vonkajších priestoroch a dostupné je automatické prepínanie od 60 do 120Hz obnovovacej frekvencie. Prehrávanie videí priamo cez integrovanú galériu je nastavené len na hranicu 60Hz, čo sa ale dá vyriešiť spustením cez inú aplikáciu.

Android 13 a MIUI 14

Operačným systémom je v tomto prípade trinásťka Android okorenená nadstavbou na MIUI 14. Mohli by sme sa v tomto prípade rozprávať zas raz o tom, ako tieto dané výrobcom korigované riešenia v





praxi skutočne fungujú, ale mám pocit, že posledné Xiaomi telefóny, a to aj z oveľa drahších cenových kategórií, nám jasne potvrdili, že fungovanie nie je problém, ale skôr užívateľská ochota sa v tom celom lepšie vyznať a mať chuť si daný operačný systém prispôbiť k svojim potrebám. Za mňa; Xiaomi sa naďalej snaží svojich zákazníkov potešiť množstvom užitočného softvéru a aj u vyššie opísaného telefónu to celé funguje tak ako má. Aby však MIUI 14 bežalo ako dobre naolejovaný stroj, potrebuje mať aj dostatočný výkon. V tomto konkrétnom prevedení ide o Snapdragon 685 doplnený o Adreno 610, čo je čipset schopný naplniť akékoľvek očakávania v segmente lacných mobilov a skúsiť ponúknuť aj niečo navyše – mnou skúšaná verzia s 8GB RAM bežala slušne aj pri multitaskingu, aj keď isté limity

tu boli čiastočne badateľné. Pod plastovým krytom sa nachádza batéria s kapacitou 5 000 mAh, ktorá bola schopná pri bežnom využívaní systém podržať v chode viac než dva dni. Vďaka pribalenému adaptéru s výkonom 33W je možné batériu doplniť do polovice behom necelých pol hodinky a doplna vám to zaberie dvakrát toľko času.

Na samotný záver som si nechal kvalitu fotoaparátov. Je paradoxné, že 4G verzia Redmi Note 12 je voči 5G v tomto ohľade na tom papierovo o niečo lepšie (o dva Mpx konkrétne). Ponúka totižto hlavný snímač s 50 Mpx nasledovaný 8 Mpx ultra širokouhlým a zbytočnosťou v podobe 2 Mpx na makro. Najlepšie výsledky logicky ležú práve z hlavného snímača, a to počas ideálneho vonkajšieho svetla. Akonáhle sa opona zatiahne, nastáva

dost' očakávaný efekt degradácie, aj keď interiérové foto zvládne zachrániť schopná umelá inteligencia. Ostrosť, podanie farieb a kontrast idú viac či menej ruka v ruku a pochybujem, že sa na tejto planéte nájde niekto, kto by od mobilu za dve stovky očakával niečo viac – to sa týka aj zachytávania videa, kde si môžete dopriať maximálne rozlíšenie 1080p pri 30 fps.

Akokoľvek si Xiaomi už dávno necháva za svoju prémiovú triedu mobilov rázne zaplatiť, jednou nohou naďalej ostáva vo vodách low-budget. Model Redmi Note 12 v 4G prevedení je toho jasným dôkazom, keďže ponúka nadštandard v podobe IP ochrany, výborný AMOLED panel s vysokou obnovovacou frekvenciou, pekný dizajn, priemerný fotoaparát a slušnú batériu. Čakáte snáď za dve stovky niečo viac?

Verdikt

Ideálny pomer ceny a výkonu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Xiaomi	199€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- MIUI nemusí
+ Batéria	sadnúť každému
+ Obsah balenia	
+ Slušný výkon	
+ Displej	
HODNOTENIE:	★★★★★



WHITNEY HOUSTON:
I WANNA
DANCE
WITH SOMEBODY



Nikon Z30

MOBIL NIE JE VŠELIEK



Budem k vám všetkým teraz brutálne úprimný a to v dvoch rovinách. Voči zrkadlovkám/bezzrkadlovkám, respektíve fotoaparátom v atypických rozmeroch voči bežnému priestoru vo vrecku nohavíc, som mal vždy zásadnú averziu. Možno aj z tohto dôvodu som enormný rast potenciálu fotomodulov v mobilných telefónoch vítal s nadšením a rovnako tak sa profesne zameriaval predovšetkým na testovanie mobilov schopných zaznamenávať čo najkvalitnejšie snímky a videá. Pravdou však je, že po rokoch recenzovania smartfónov rôznych značiek a z rôznych cenových relácií, musím sám priznať, že v tomto ohľade stále neprežívame takzvaný Cyberpunk a hardvér natlačený do nositeľnej elektroniky je preto stále niekol'ko krokov pozadu za štandardnými fotoaparátmi. Iste, máme tu extrémne výnimky, ako napríklad vlajková loď od Vivo (X90 Pro), ktorú paradoxne práve teraz testujem, avšak napriek tomu platí, že ak chcete tvoriť audiovizuálny

obsah v akejkol'vek forme a je jedno, či na amatérskej, poloprofesionálnej alebo profesionálnej úrovni, je nutné si vedieť vybrať schopné náradie a nespoliehať sa len na bežný alebo o čosi drahší mobilný telefón. A druhá rovina spomínanej úprimnosti? Ja osobne som doteraz mal možnosť dlhodobo testovať len bezzrkadlovky značky SONY a preto som mal dosť skreslený obraz o tom, ako na tom, minimálne voči predmetnej japonskej značke, vlastne je ich priama konkurencia. Nedávno sa mi však naskytla príležitosť zobrať do rúk univerzálny vlogovací fotoaparát značky Nikon a podrobiť ho komplexnému testu, čiže skúške, vychádzajúcej z pohľadu onoho v úvode spomínaného skeptika, naivne túžiaceho po integrácii fotosnímača do šošovky vlastného oka. A výsledok? Ostal som v nemom úžase.

Nasledujúci text v sebe obsahuje neštandardný kus osobnej roviny, keďže už počas recenzovania, zatiaľ čo som

bol konfrontovaný s kvalitou testovanej vzorky, som sa sám a vôbec nie impulzívne, rozhodol, že nebudem čakať na vrátenie review modelu, ktorý používam a rovno si kúpim svoj vlastný Nikon Z30 (investoval som konkrétne do bundle verzie, kde sa okrem tela nachádzal objektív 16-50 mm a teleobjektív 50-250 mm - balík v cene cca 1000 eur). K tomu mi lokálny distribútor už pred tým priložil svoj vlastný Z30 s ďalším triom objektívov a mal som tak vo výsledku jedinečnú možnosť celý test pojať ešte komplexnejšie. Nikon Z30 je, stručne povedané, bezzrkadlovým fotoaparátom pre vlogerov, ktorého obsluha si nevyžaduje žiadne hlbšie znalosti. Napriek tejto jasne danej definícii sa však ide o fotoaparát vybavený funkciami, s ktorými dokáže uspokojivo pracovať aj rýdzy profesionál, čiže človek s všeobecným prehľadom. Rozprával som sa s niekol'kými fotografmi, ktorých znalosti v danej oblasti d'aleko prekračujú tie moje (ako píšem v úvode,

som technologický novinár so zameraním na telefóny a počítače, preto povedomie o svete tradičných fotoaparátov je u mňa zakrpatené ako záhradný trpaslík) a ich názor na Z30 bol takmer úplne jednotný - s daným hardvérom sa dá narobiť veľa solídnej práce a je tu až neočakávane široká škála nastavení. Už len samotný štartovací kit, čiže hlava doplnená o objektív 16-50 mm s VR stabilizáciou, je dostatočujúci pre akéhokoli'vek začiatočníka a ak sa mu Z30 zapáči a bude chcieť skúšať aj iné formy vizuálnej tvorby, môže si jednoducho dokúpiť ďalšie skla s rôznymi parametrami. Na bežné vlogovanie je však uvedený základný balíček výborným variantom, ktorý som si pre vlastné potreby doplnil externým mikrofónom s bezdrôtovým modulom, aby som mohol začať nakrúcať hardvérové videorecenzie. Nikon, podľa očakávania, ponúka bohaté príslušenstvo a máte tak priestor pre investovanie do ručného držáka s diaľkovým ovládaním, ale pochopiteľne aj príslušenstva zaoberajúceho sa skvalitnením zberu audio linky.

Čo je to hľadáček?

Dizajn je vec, ktorá sa u bežných fotoaparátov rieši viac práve v okruhu znalcov a pre zvyšok populácie je to skôr kopírovanie jedného a toho istého tvaru. Tak či onak, Z30 mi krásne sadol do ruky a jeho ergonomicky tvarovaná rukoväť zvládla navodiť natolik výrazný efekt istoty, že som sa ho už na začiatku používania nebál držať bez istenia a aj bez tradičného pútka, ktoré, mimochodom, nájdete v balení. Akokoli'vek je predmetný



foták koncepčne podobný SONY ZV-E10 (majú okrem iného spoločný snímač a stereo mikrofóny), ktorý som pred rokmi rovnako testoval, tak Nikon sa mi v rámci používateľského komfortu zdal o stupeň lepší. A to nie je všetko. Na rozdiel od uvedenej konkurencie zvláda Z30 vyklopiť zadnú obrazovku tak, aby neprekážala vo výhlade a čo je ešte dôležitejšie, tak zber video záznamov pri maximálnom rozlíšení (4K/30FPS) nie je nijako orezaný a pri Full HD nie je limitovaný na 30 minút. Ako niekto, kto sa doteraz snažil fotografie tvoriť bez akéhokoli'vek hľadáčka, som jeho absenciu u Z30, rovnako tak aj absenciu portu pre slúchadlá, nevnímal nijak negatívne. V prvom prípade je prehľad pred

objektívom krásne vidieť na uvedenom paneli, kde svietivosť prerazí aj jasné slnečné lúče počas dňa a pre ten druhý, sám používam externý mikrofón so separátnym odpočúvaním a teda onen konektor nepovažujem za nejaké negatívum. Ostatne, na infopaneli fotoaparátu si môžete zadefinovať množstvo aktuálnych HUD ikoniek, kam, okrem iného, spadá aj intenzita snímaného hlasu.

Po dizajnovej stránke sa mi testovaná vzorka nesmierne zapáčila a nech už som do jej hlavy zacvakol akýkoľvek objektív, všetko sedelo a nikde nebola badať nejaká konštrukčná disproporcia. Slovné spojenie, ktoré moje pocity najlepšie vystihuje, je „prémiový produkt“. Mohol by som tu teraz dávať ďalšie rozdiely voči uvedenej konkurencii, avšak týmto smerom recenziu nechcem smerovať a naďalej sa budem venovať už len výhradne samotnému Nikonu. Na pravej vrchnej strane má užívateľ rýchly prístup pre spustenie nahrávania videa ako aj zaznamenania fotografie. Nájdete tam aj koliesko pre rýchle prepínanie profilov. Okrem čistej automatiky, do ktorej však stále dokážete zasahovať, napríklad úpravou svetla alebo spôsobu zaostrovania, tu máme mimo obligátnych možností aj tri samostatne profilované skratky pre vaše osobné potreby nastavenia.

Vrchná hrana je vyhradená fyzickému spínaču pre prepnutie z fotografie na video a naspäť. V jeho strede je súčasne osamotené tlačidlo pre jednoduchú reguláciu informačného rozhrania a, čo sa mi páčilo, tak ako video, tak aj sekcia fotografie majú svoje nezávislé nastavenia. Menu je intuitívne a dokážete ho plne ovládať dotykmi i tradičným spôsobom. Blíži sa to však intuitívnosti ovládania na mobilných telefónoch? Rozhodne. Variácia



pohyblivého displeja je tak široká, že ste schopní mať prehľad v každej situácii - či už nakrúcate alebo fotíte. Z prednej strany je navyše pri nahrávaní videa možné sledovať červené LED svetielko a dokonca aj tento doplnok si môžete regulovať v nastavení, čo ma osobne úplne dostalo.

Vlogovanie v štandardnom móde, čiže snímač kamery otočený smerom k vám, je pri držaní za bok zariadenia možné, ale dávam prednosť na spodku pripevnenému držiaku alebo, čo bol aj môj prípad, mechanickému stabilizátoru (pre Nikon Z30 vám konkrétne odporúčam takmer dokonalý Feiyu G6 Max). Kit sklo poskytuje pre vlogovanie výbornú ohniskovú vzdialenosť a do záberu tak dostanete všetko potrebné a často aj niečo navyše. V rámci stabilizácie je nutné sa v základe spoliehať na VR



redukcii otarasov priamo v objektívoch, čo môže niekto považovať za mínus, ale ako uvádzam, tak v mojom prípade

som všetko nechal v rukách externého stabilizátora. Onen vyššie spomínaný nemý úžas naberal na intenzite ďalej aj pri testovaní automatického zaostrovania. V nastaveniach si môžete zvoliť AF ostrenie na zvieratá s rýchlejšou uzávierkou, ostrenie na oko (tu je dokonca voľba prepínania zámkou z jedného na druhé), ostrenie na tvár, ostrenie na konkrétny bod a všeobecné ostrenie. Práve posledná menovaná položka je výhodou pri video obsahu, zameranom na mávanie nejakým produktom pred objektívom, kde pri prepnutí na manuál dokážete zdefinovať rýchlosť ostrenia, čím zároveň viete vytvoriť efektné zábery aj pre B-roll záznamy. Prehľadné menu skrýva aj dosť obsiahly editor surového materiálu, čo ma teraz privádza k ďalšej hodnotnej prednosti, s ktorou sa Nikon všeobecne môže pochváliť, a tou je automatizovaný prenos zhotoveného materiálu priamo do externých zariadení.

Rýchlo a jednoducho

Aplikáciou SnapBridge ste schopní si do mobilu, pomocou Bluetooth alebo Wi-Fi, natiehnúť všetko nafotené/nakrútené úplne automaticky a to aj pri vypnutí Z30. Okrem toho je vám cez daný softvér k dispozícii aj diaľkové ovládanie fotoaparátu, či dokonca cloudové úložisko s extrémnou kapacitou.

A to všetko bez poplatkov. Čo viac si želať? Počas mesačného testovania som nenarazil ani raz na problém s prenosom dát a to ani u jednej z dvoch recenzovaných vzoriek. Vymeniteľnú batériu je možné nabíjať aj priamo cez USB-C vstup, čo som docenil hlavne počas výjazdov do exteriérov a preto je možné daný hardvér odporúčať každému, kto chodí napríklad zbierať video rozhovory a chce mať čo najkvalitnejší obrazový výstup.

Pri zvuku je v tomto prípade síce nutné investovať do profesionálneho príslušenstva, avšak na bežné vlogy vám bude dostačovať aj integrované duo stereo mikrofónov v hornej časti (stačí len pripnúť mačku pre redukcii silného vetra, ak nakrúcate vonku).

Na úplný záver som si nechal práve kvalitu obrazu. Nikon Z30 využíva snímač APS-C (20,9 Mpx), vďaka čomu vie zbierať výborné snímky, či už v jemnom JPEG alebo RAW. Asi sa budem zase opakovať, každopádne, ja osobne som bol výslednou kvalitou doslova očarovaný a to aj za slabších svetelných podmienok, nehovoriac o tom, že



pri plnom dennom svetle som neraz híkal ako osol. Snímky sú aj bez postprodukcie, ktorá je tu pochopiteľne možná pri voľbe RAW súborov, plné detailov a keďže milujem portrétové zábery, po nasadení teleobjektívu som „strielal“ ako bulvárny fotograf na všetky svetové strany a po všetkom, čo sa čo i len trochu pohlo.

Softvér vám dáva možnosť výberu niekoľkých prednastavených profilov a tie si následne môžete samostatne upravovať i meniť v rýchlom slede, bez vstupovania do menu. Nikon Z30 sa pre mňa, ako novinára, stal synonymom ideálnej transformácie.

Roky som používal rôzne telefóny, v snahe zabezpečiť si ten najlepší vizuálny výstup pre články a videá, až som našiel onen Svätý grál. Ak ste cieľová skupina, kam spadá napríklad video tvorca a vlogger, čo má pocit, že telefón je stále

pre neho plný limitov, Nikon vám so svojím unikátnym Z30 ponúka vstupenku do sveta kompaktných a prémiových fotoaparátov, na ktorých obsluhu nepotrebujete takmer žiadne znalosti.

Úplným záverom jedno malé varovanie, ktoré vám, súčasným, ale prípadne aj budúcim majiteľom vyššie glorifikovaného fotoaparátu, môže ušetriť čas a problémy. Pri výbere externého bezdrôtového mikrofónu som najprv zakúpil BoomX-D od spoločnosti Comica, avšak pri nainštalovaní modulu na telo, cez vrchnú zásuvku fotoaparátu, sa citelne (vlastne už z interného reproduktora Z30) ozývala nepríjemná zvuková väzba.

Nedokázal som ju nijako potlačiť a to som skúšal všetky možné aj nemožné nastavenia. Komunikáciou s predajcom som sa dozvedel, že pri mikrofónoch pracujúcich na frekvencii 2,4 GHz sa niečo podobné môže sem tam u nejakého fotoaparátu vyskytnúť a práve predajca mi odporučil produkt BoomX-U, ktorý pracuje v UHF pásme.

Po jeho zakúpení a následnom pripojení sa už žiadna nepríjemná zvuková väzba neobjavila.

Verdikt

Dokonalý vlogovací fotoaparát, schopný uspokojiť aj náročného užívateľa.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Nikon	Cena s DPH: 1 000€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Nič
+ Ponuka objektívov	
+ 4K záznam bez orezania	
+ Prenos dát, aplikácia	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Aorus 15 BSF

CHUŤOVKA PRE NÁROČNEJŠÍCH



Ten najnovší procesor a najnovšia generácia grafickej karty schopné výkonom konkurovať aj desktopovým kúskom, úžasná obrazovka, dôraz na ergonómiu, kvalitné prevedenie a štýlový, moderný vzhľad. Asi takto si väčšina ľudí predstavuje vysnívaný notebook. Nanešťastie sa väčšina z nás bežných smrteľníkov musí často uspokojiť s kompromisom, či už po stránke výkonu, alebo kvality, keďže tie naozaj špičkové zariadenia sú často mimo našich finančných možností. Keby však financie problémom neboli, pri slovnom spojení Aorus 15 BSF, respektíve Aorus 15 (2023) model BSF by mali spozornieť všetci, ktorí o špičkovom notebooku snívajú.

Priniesť na trh kvalitný notebook nie je až také náročné. Alebo ultra tenký, ľahký a

prenosný kúsok. Rovnako nie je náročné napratať do hrubého šasi, väziaceho viac ako vrece tehál, tie najvýkonnejšie komponenty a nechať zákazníkov lámať si chrbty. Spojiť však všetky tieto kvality do jedného produktu je umenie, ktoré majú naozaj zmáknuté len niektoré spoločnosti. S modelom 15 BSF sa do tohto prestížneho klubu snaží zaradiť aj spoločnosť Aorus.

Balenie a dizajn

Aorus 15 BSF je dodávaný vo fešnej čiernej krabici s matným finišom a lesklým čiernym mottom Team up. Fight on. Vnútri síce noví majitelia nájdu len samotný notebook, pár brožúrok a 240 W adaptér, no čo viac by aj náročnejší hráči mohli chcieť. Mágia sa predsa ukrýva v samotnom vnútri. Notebook ponúka vcelku obyčajné strieborné

prevedenie, no nachádza sa na ňom dostatočné množstvo špecifických prvkov, ktorými sa odliši od bežných kancelárskych kúskov. Logom Aorus orla a už spomínaným mottom Team up. Fight on. na veku počínajúc, veľkými výdychmi chladenia, indikujúcimi výkonný hardvér, pokračujúc a RGB klávesnicou v spojení s RGB pásikom na spodnej strane veka končiac.

Musím kvitovať dizajnérov spoločnosti Aorus, ktorí sa rozhodli neplávať proti prúdu a podobne, ako to niektoré spoločnosti robia už viacero rokov, presunuli menej často používané porty na zadnú stranu šasi, čím uvoľnili pravú a ľavú stranu notebooku od nežiadanej spleti káblov. Jediná vec, ktorá mi na prvé zhliadnutie nepadla do oka, je font písma na klávesnici, no osobne na klávesy tak často nepozerám,

a preto išlo len o chvíľkové „nepohodlie“, kým som si naň navykol. Druhá menšia nepríjemnosť je absencia numerickej klávesnice, ktorá by sa na šasi pri troche snahy určite zmestila. Ale, ako som prekvapene zistil, dedikovaný numpad od notebookov vyžaduje len cca polovica hráčov, preto dáva zmysel, že sa spoločnosti rozhodnú ho z dizajnu vynechať.

Použitelnosť a parametre

Použitelnosť Aorus 15 BSF v reálnom svete je nadmieru vysoká. Hoci nejde o žiaden páperovo ľahučký ultrabook, ale ide o tradičný hráčsky „kváder“ s váhou okolo 2,4 kg, ponúka nový Aorus 15 BSF zvýšenú mobilitu napríklad vďaka možnosti nabíjať ho aj cez USB-C port, ktorý skvelo posluží na cestách. S rozmermi 36 cm na šírku, 27,2 cm na hĺbkou a 2,09 cm na výšku sa radí medzi tie kompaktnější 15,6-palcové notebooky, čomu určite pomáha takmer bezrámkový displej.

A hoci ponúka takmer úplnú absenciu rámkov okolo obrazovky, v Aorus doň zabudovali nielen webkameru, ale aj IR kameru, vďaka čomu je prihlasovanie cez Windows Hello maximálne jednoduché a pohodlné. Pánty, ktorými Aorus 15 BSF disponuje, „magicky“ miznú v útrobach notebooku a držia IPS LCD panel s 2K rozlíšením a 165 Hz obnovovacou frekvenciou. Keďže ide o IPS panel, farebnosť so 100 % DCI-P3 spektra je na pomery herných notebookov nadmieru dobrá. Plne profesionálne úpravy fotiek a videa by som na ňom však asi neodporúčal. Touchpad, ktorý Aorus 15 BSF ponúka, neurazí, no ani neohúri. Pri prvotnom

používaní som si musel zvyknúť, že pokiaľ som stlačil tlačidlo na ľavej strane touchpadu, jeho profil mierne vystúpil nad šasi samotného notebooku a mierne sa oň zachytávali prsty mojej pravej ruky.

Avšak jeho presnosti a rýchlosti odozvy niet čo vyčítať. Písanie na klávesnici, ktorá je podsvietená RGB svetielkami, ponúka veľmi príjemnú odozvu aj na dlhšie hranie a veľmi dobrý a použiteľný zdvih pri písaní. Väčšina portov, ako som už spomínal, sa nachádza na zadnej strane notebooku. Napájanie, ethernet, HDMI, USB-C a MiniDP sú v zadnej časti, na bokoch sa nachádza iba dvojica USB A portov + USB-C na pravej strane a kombo audio jack s ďalším USB-A na strane ľavej, kde by nemali väčšine hráčov prekážať.

Na záver spomeniem softvér, ktorý po novom ovláda väčšinu funkcionality na Aorus zariadeniach, s názvom Gigabyte Control Center, teda GCC. Cezeň je možné nielen monitorovať všetky možné parametre či nastavovať profily chladenia, výkonu, podsvietenia, ale aj kontrolovať, sťahovať a inštalovať updaty, a to nielen pre Gigabyte aplikácie, ale aj drivery, ktoré notebook používa. Softvér počas testovania fungoval na jednotku a bol nadmieru nápomocný, hoci sa na ňom našlo aj pár múch, ako napríklad častejšie vyskakovanie ponuky na úvodnú tour cez všetky nastavenia či nemožnosť jeho okno obvyčajným kliknutím a potiahnutím zmenšovať alebo zväčšovať.

Komponenty

Konečne už ale hor sa na komponenty, ktoré určite zaujmajú väčšinu ľudí.



Nami testovaný model Aorus 15 BSF bol vybavený procesorom Intel Core i7-13700H, grafickou kartou Nvidia RTX 4070 a 16 GB 4800 Mhz DD54 RAM v konfigurácii dual-channel. Čo sa procesoru týka, ten ponúka 14 jadier (6P jadier + 8E jadier) a 20 vlákien, integrovaný grafický čip Intel XE Graphics, a to všetko pri deklarovanom TDP s maximálnou turbo hodnotou 115 W a teplotách, ktoré pri testovaní nikdy neprekročili 78 °C. Úctyhodné.

Rovnako úctyhodná je aj v tomto modeli osadená grafická karta RTX 4070 ponúkajúca veľmi dobrý výkon pri prekvapivo nízkych teplotách maximálne 71 °C. Za nízke teploty určite treba podakovať prepracovanému systému chladenia, ktorý síce pri maximálnom výkone znel ako štartujúci tryskáč, no zvládol uchladiť aj tieto naozaj výkonné komponenty. Na záver spomeniem, že 1 TB NVMe disk a 16 GB RAMky až tak neočaria, no je to stále použiteľná kapacita a hlavne je, že ide o dva samostatné 8 GB 4800 Mhz moduly, ktoré fungujú v dual-channel konfigurácii, vďaka čomu z nich dokáže procesor vytlažiť naozaj maximum.

Výkon a testovanie

Čo lepšie sa dá urobiť s výkonným notebookom, ako ho poriadne otestovať hrami a syntetickými testami? Notebook bol nastavený na najvyšší výkon a preskával si viacerými hrami a testami, výsledky ktorých si môžete prezrieť nižšie.

Zhrnutie

Spoločnosť Aorus má v ponuke notebooky už nejaký ten rok a hoci na slovenskom trhu neboli pred pár rokmi vôbec dostupné, ide o veľmi zaujímavú alternatívu k iným značkám. Možno nejde o žiadne revolučné zariadenie, no jeho výkon postačí na najbližších pár rokov a kvalitné prevedenie by malo zaručiť, že si jeho výkon majiteľa aj o pár rokov stále budú môcť užiť. S cenou okolo 2 000 eur síce nebude pre každého, no nájsť lacnejšiu alternatívu inej značky s porovnateľnými parametrami je ťažké.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Aorus	Cena s DPH: 1 950€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ 165 Hz 2K IPS monitor + najnovší Intel procesor + obstojný grafický výkon + kvalitné prevedenie	- absencia numerickej klávesnice - touchpad - iba 16 GB RAM
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

ASUS Marshmallow Mouse

SLADKÁ MODERNA



Pred necelými dvoma rokmi vydal ASUS svoju štýlovú bezdrôtovú kancelársku myšku s príznačným názvom Marshmallow a dnes prináša ten istý produkt v jemnom osviežení znova na scénu. Z obalu zmizlo pár grafických skratiek a rovnako číselné zaradenie MD100 (pamätníci si spomenú, že pred pár mesiacmi som ja sám recenzoval, akúsi vyššiu radu Smarto MD200), avšak pointa produktu ostáva nemenná; ide o myšku, akú ocení predovšetkým moderný užívateľ.

V čom spočíva ten mnou prízvukovaný dôraz na modernu? Začnem ekologickým aspektom. Už spomínané balenie, ako aj jeho vnútro, je v tomto smere prívetivé voči našej planéte Zem. Papier tu prechádza do recyklovateľného plastu, čo si všimnete aj na základe špecifickej textúry samotnej myšky. Dané tvrdenie potom ide ruka v ruke aj s využitím antibakteriálnych

opatrení, kde povrchová vrstva onoho plastu zabraňuje rastu baktérií, a to v takmer stopercentnej škále. Akokoľvek by som vám rád poskytol nejaké relevantné dáta a overil tak tvrdenie ASUSu, či náhodou



nejde len o ťažko vyvrátené PR, v tomto smere budete musieť výrobcovi maximálne dôverovať. Osobne odporúčam zostať v tom moduse, kde si pravidelne čistíme ruky vodou a mydlom alebo špeciálnymi

prípravkami, zvlášť ak pracujeme v prostredí, kde nás obkolesuje väčšie percento kolegov. Hygiena je jednoducho základ a je dobré vedieť, že bežná elektronika, kam spadá aj „Marshmallow“, zabraňuje šíreniu baktérií ako takých.

Duálne pripojenie

V balení sa, pochopiteľne okrem myši ako takej, nachádza aj už nainštalovaná AA batéria, USB-A dongle a čo je rovnako dôležité, zvlášť ak prejdete cez to sito mapujúce moderného konzumenta kladúceho dôraz na svoj štýl, aj náhradný kryt v inej farbe.

Testovaná verzia ponúkala zelenú a bielu farbu s tým, že na stránkach výrobcu si viete dokupovať kryty zo staršej verzie MD100, ktorých tam je naozaj neúrekom. Celá výmena krytu od predmetnej myši s celkovou váhou 78 gramov, je jednoduchá ako facka – stačí len vyvinúť jemný tlak na hranu a o všetko ostatné sa postará trojica magnetov.

Pod kapotou, ak to tak môžeme pomenovať, je okrem už spomínaného miesta na batériu aj slot pre uloženie USB klúča a priestor na skrytie myšacieho chvosta. Podobne ako MD200, tak aj MD100 disponuje akýmsi úchytom, ale tentokrát výrobca miesto elastického pútka zvolil textilné, ktoré je vybavené jeho logom. Výsledkom je dosiahnutie efektu skutočného myšacieho chvosta, čo je vlastne viac ako roztomilé. Zo spodnej hrany zariadenia vystupuje optický snímač, prepínanie



medzi BT a RF a dokonca aj regulátor DPI (od 800 cez 1000 až po 1600).

ASUS Marshmallow Mouse je predovšetkým myš vhodná na transport a používanie všade tam, kde nechcete aby o vás niekto vedel. Tiché spínače majú svižnú reakciu, a ak nebudete pomocou tohto hardvéru skúšať hrať online videohry, všetko ostatné vám „Marshmallow“ obstará a ani sa u toho nezapotí. Poradne ide o produkt s akým si dlhodobo poradia predovšetkým stredne veľké a malé ruky – pre takzvané lopaty môže byť klikanie na predmetnú a výrazne plochú myšku dosť náročné. Ja si svoju končatinu radím medzi stredne veľké, a preto som ani po celodennej

práci s MD100 nemal zásadný problém, aj keď vám odporúčam pri dlhodobom trávení za počítačom, cielene strieďať aspoň tri typy poradne rozdielných myší, aby ste predišli problémom s karpálnym tunelom. Z čoho som počas testovania nebol zrovna nadšený? Malé rolovacie koliesko neraz ukázalo svoju nepresnú metriku a po čase som sa naň už prestal nejako zásadne spoliehať a radšej spravil ďalší pohyb zápästím navyše, než aby som potom musel korigovať chyby.

Polročná výdrž batérie, akú definuje sám ASUS, je vec ktorú vám nedokážem potvrdiť či vyvrátiť, tak či onak, u bezdrôtových myší poháňaných tradičnou formou batérie, ide o údaj s akým sa dá už vopred súhlasiť. ASUS oprášil starší model kancelárskej myši MS100 a podarilo sa mu vo mne týmto krokom opäť vzbudiť záujem. Preto ak momentálne pátrate po prenosnej kancelárskej myške za pár eur, vyššie opisované „Marshmallow“ by vám malo zachutiť, a to na prvú dobrú.

Verdikt

Podarená kancelárska myš vhodná pre moderného konzumenta.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Asus	Cena s DPH: 30€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Ekologický aspekt + Duálne pripojenie + Tiché spínače + Chvost	- Rolovacie koliesko
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Endorfy Solum Broadcast

PRETRVÁVAJÚCA KVALITA



Pred pár týždňami som vás osobne informoval o kvalitách najnovšieho štúdiového mikrofónu značky Endorfy a už v tej dobe som súčasne jedným okom pozeral na jeho menšieho bráčeka z rovnakého radu Solum. Preto bolo len otázkou času, než sa mi do rúk dostane aj Endorfy Solum Broadcast a spoločne si opäť overíme, nakoľko si Poliaci dokážu udržať svoju povest' akejsi úplnej bezchybnosti v rámci produkcie herného hardvéru. Z môjho pohľadu je totižto Endorfy stále udivujúcim prekvapením na scéne, a ak to takto s nimi pôjde ďalej, veštím im svetlú budúcnosť medzi dnes stále oveľa známejšou konkurenciou. Dobré, nechajme však teraz moje proroctvá a pod'me sa spoločne pomyselne nahnúť nad ďalším náradím určeným do rúk začínajúcich, ale aj skúsených audio tvorcov.

Než vôbec začnem, dlhujem vám stručné porovnanie dua Solum Broadcast a Solum Studio. Fakticky, ide o takmer totožné

kardioidné prijímače zvuku určené pre stream či priame nahrávanie audio linky, to všetko s pripojením cez jeden USB-C / USB-A kábel s celkovou dĺžkou tri metre. Obidva mikrofóny využívajú identické rameno, z ktorého som bol taký unesený už v predchádzajúcej recenzii na Solum Studio, a preto hlavy mikrofónov pasujú na obe ramená a naopak.

Rozmerovo je Broadcast o niečo tenší, avšak, naopak od svojho bráčeka, je súčasne napevno uchytený v držiaku, ktorý potláča nechcené otrasy a navyše má okolo svojho okraja natiahnutú výraznejšiu RGB linku - farbu tohto kruhu je možné v niekoľkých stupňoch regulovať prostredníctvom fyzického spínača na zadnej strane mikrofónu.

O kúsok nižšie, okrem vstupu pre počúvanie, nájdeme aj fyzický USB-C vstup pre zapojenie. Posledným menším odlišením voči Solum Studio je umiestnenie a tvar

fyzického kolieska pre hlasitosť s priamou možnosťou MUTE funkcie – tentokrát ide o klasické stlačenie a nie dotykovú funkciu ako v prípade druhého mikrofónu. V balení je možné potom nájsť aj náhradný POP filter v modrej farbe, ktorým by ste si mohli vylepšiť farebnú schému svojho brlohu, a tým by sme zoznam rozdielov mohli definitívne uzavrieť.

Totožná kvalita audia?

V zmysle dizajnu je pri skúmaní Solum Broadcast jasne badať snahu o navodenie tradičnej vizuálnej formy, na akú sme už dnes skôr zvyknutí tak trochu frflať - hlava umiestnená do elastických špagátov zapletených v košíku sotva niekoho šokuje a označuje sa za retro. Z pohľadu výrobcu však plne chápem, prečo po boku maximálne moderného tvaru Solum Studio cieľene vyrobili aj práve niečo takéto. Mne osobne sa páčia obe verzie a u Broadcast musím vyzdvihnúť krásne gravírovanie na



plastovom úchyte spomínaného košíka. Apropos, keď už tu spomínam konkrétny materiál, tak plast je v danom hardvéri zastúpený skutočne len zriedkavo. V drvivej väčšine ide o čistokrvný kov, vďaka čomu sám mikrofón spadá jasne do prémiovej kategórie, a preto si svoju investíciu do neho nebudete mať problém akokoľvek obhájiť.

Polohovanie ramena sa realizuje reguláciou troch samostatných kĺbov, a aj keď sa teraz budem zase len opakovať, tak musím uviesť, že rameno u oboch mikrofónov radu Solum je dokonalé a sotva by ste preto hľadali lepšiu alternatívu u iného výrobcu – zdá sa, že čas tých plechových a pukajúcich harabúrd s pružinami definitívne skončil.

Frekvenčný rozsah testovaného hardvéru je 20 Hz až 20 kHz, čiže úplne to isté ako v prvom prípade. Počas recenzie som skúmal kvalitu predmetného mikrofónu pri tvorbe video obsahu, a to nie len pri priamom streame, ale rovnako tak aj ako doplnok audio linky do video recenzií. Pre porovnanie, výsledný dojem z oboch mikrofónov radu Solum ostal bez akýchkoľvek výkyvov, ak



ste teda uvažovali o kúpe jedného alebo druhého produktu, ale nevedeli ste sa definitívne rozhodnúť, moje finálne slovo v rámci prezentácie zberu hlasového prejavu, vám v tomto nijako nepomôže - ostáva už len dať na dizajn, ktorý je predsa len trochu odlišný. Obidva mikrofóny totiž zvládajú zber surovej audio linky na výbornej úrovni, a

aj bez akejkoľvek dodatočnej postprodukcie, ide o čisté stopy, s akými sa nebudete musieť obávať vybehnúť, takpovediac, do celého sveta. Poľská spoločnosť Endorfy, čo som sám jasne uviedol už v prvej časti tohto textu, je pre mňa neutíchajúcim zjavením. Ich kvalita hardvéru si razí nemilosrdne cestu vpred a ja sa už teraz nemôžem dočkať, až vám zase poviem o ich ďalších chystaných novinkách. Vedzte, že toho bude viac než dosť aj tento rok.

Verdikt

Vysoko kvalitný mikrofón určený pred začínajúcich, ale aj skúsených tvorcov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Endorfy	Cena s DPH: 150€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Kvalita spracovania + Penový filter + Kvalita snímaného hlasu	- Nič
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Lenovo ThinkBook 13s G4 IAP

AKO PIERKO S MOZGOM



Spoločnosť **Lenovo** pokračuje v šľachtení svojej Think kultúry a právom by sme im mohli pripnúť nielen pomyselnú medailu za **nástojčivosť** pri vytváraní nemenného dizajnu modelovej série ThinkPad, ale súčasne si právom jednu zaslúžia aj za **cielené inklinovanie** ku tej, dnes toľko riešenej, technologickej moderne. **Narážam** na inak zrejmy fakt, že **výzor** spomínaných zástupcov značky Think je voči sebe natol'ko odlišný, až si predmetná firma **Lenovo** zaslúži potlesk za umné ciele na dva odlišné prúdy platiacich zákazníkov. **Dnes** vám ponúknem recenziu na aktuálnu verziu trinásť' palcového ThinkBooku, inak o poslednom ThinkPade sme sa rozprávali len pred pár číslami. **Vopred** vás musím **varovať**, aby ste si **pozatvárali všetky okná**, keďže prípadný prievan by mohol **v tomto texte** narobiť veľ'kú šarapatu.

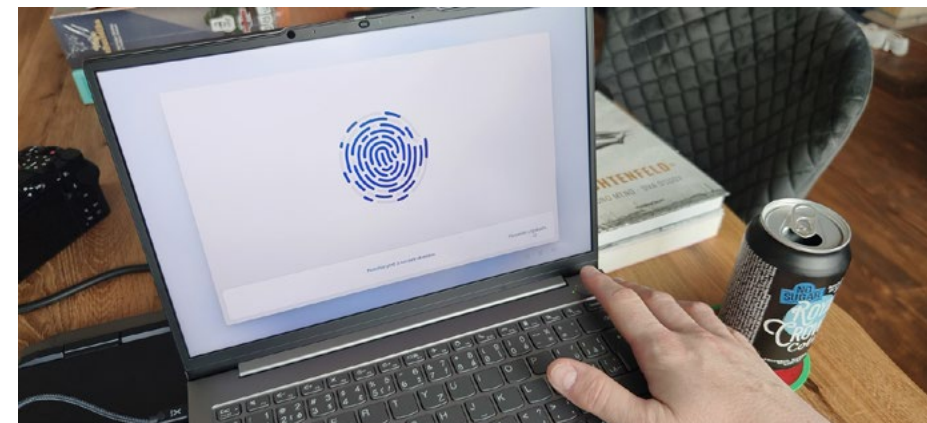
Snád' mi odpustíte ten trápny žart odkazujúci priam na mušiu váhu nového

šasi ThinkBook 13s, každopádne, nemohol som si pomôcť. Lenovo totižto v prípade tohto pracovného a na prenos ideálneho laptopu vyrobilo také tenké a ľahké telo (aj cez fakt, že siahli po hliníku), až som mal pocit, že v dlani nesiem vtáčie pierko. Ide však o pierko s prekvapivým výkonom (do rúk sa mi dostala verzia s procesorom Intel Core i7) a rovnako tak aj výbornou odolnosť'ou voči vonkajším vplyvom. Pod'me však na vec s tradičnou postupnosť'ou. Celé šasi je z odolného hliníku v striebornom farebnom odtieni a váži niečo málo cez jeden kilogram – preto to prirovnanie k pierku. Vrchná časť, mimo loga výrobcu, ktoré je umiestnené na hrane, jasne odkazuje na modelový rad. Úžasné je, že sa dá jedným prstom odklopiť' aj napriek tomu, že je v ňom nenápadne inštalovaný magnet zlepšujúci zatváranie a otváranie. Celé to škálovanie medzi minimalistickým dizajnom, vnútorným panelom s malými rámkami, dostatočne

veľ'kým touch-padom, jednotnou klávesnicou a hrúbkou 1,5 cm dáva v súčte absolútne prémiový pocit. Nosiť' takého železo v rukách je ekvivalentom nosenia šperku, avšak nejde tu o nejakú bižutériu s výkonom varnej kanvice, ale naopak o dostatočne silný stroj s presahom mimo bežných kancelárskych úkonov.

Festival portov?

Pri takto tenkých notebookoch je bežné, že sa počet fyzických vstupov musí silne zredukovať' len na to najnutnejšie a často neostane priestor na akýsi nadštandard. V prípade nového ThinkBooku sa v tomto smere dá hovoriť' o kompromise, čo síce razantne nevýčnieva, ale na druhú stranu, ponúka aspoň ten základ. Máme tu tradičný HDMI vstup, duo USB-C s Thunderbolt 4, jeden USB-A (3.2) a kombinovaný audio vstup pre 3,5 mm jack. Čo sa týka HDMI, tak táto brána dokáže prepustiť' signál



až do úrovne kvality 4K s 60 Hz. Ak vám trinásť' palcový panel nebude úplne dostačovať', nachádzajúc sa napríklad na prezentácii, kde je kvalitný projektor alebo oveľa väčší monitor, môžete toto všetko s vaším notebookom jednoducho prepojiť' – nehovoriac o tom, že Thunderbolt podporuje rozlíšenie 5120 x 3200 pri 60 Hz. Keď' už spomínam práve obrazovku, tak do redakcie nám dorazila verzia s Full HD rozlíšením, avšak v ponuke je súčasne aj model s Full HD+, čo však považujem tak trochu za zbytočné, keďže pri trinástich palcoch naše oko v danej mierke sotva vníma nejaký rozdiel.

Tak či onak, v oboch prípadoch ide o obrazovku bez dotykových funkcií, ale s prakticky využiteľ'ným pomerom strán 16:10 (volajme to trendom). Kto by náhodou ku životu nutne potreboval dotykový panel, tak Lenovo predáva aj tretiu verziu s touto konkrétnou prednosť'ou. Na daný IPS panel sa pozerá s príjemným pocitom, keďže

servíruje slušné farby a pre kancelárske úkony ide vlastne o nadštandard.

Vrátim sa teraz stručne späť'. Spomínam som vám totižto presah mimo kanceláriu, čo má nielen priamu súvislosť' s výkonným CPU, ale súčasne aj potrebou kvalitnej zobrazovacej techniky. Testovaná vzorka



v tomto ohľade disponuje sto percentným pokrytím farebného gamutu sRGB, čo znamená, že na novom ThinkBooku viete bez akýchkoľvek problémov zrealizovať' aj stredne náročnú post-produkciu, či už je reč o obrázkoch alebo videách.

Jas sa v mojom prípade pri meraní sondou pohyboval na úrovni 300 nits, čo síce nie je žiadna hitparáda, ale na nejaké odpísanie mailov a prezeranie webu v slnečných exteriéroch to stačí – výhodou je matný povlak na panely potlačajúci odlesky. V hornej časti plastového rámu sa nachádza webová kamera s manuálnou krytkou.

Aj v tomto prípade je možné si pripísať' za Full HD rozlíšenie, avšak pre šporovlivých je k dispozícii len základ so 720p, ktorý asi svojím výkonom nikoho neohúri. Zvuk je snímaný cez dvojité mikrofón a vďaka AI pomerne dobre zvláda zbavovať' sa nechcených ruchov v





pozadí – ja však stále budem preferovať slúchadlá alebo podcastový mikrofón.

Vďaka nainštalovanej aplikácii Smart Appearance od Lenova si môžete pozadie snímané kamerou vymeniť za rôzne prednastavené šablóny alebo zapnúť ďalšie kozmetické korekcie tváre. Kamera však nevyužíva funkciu pre rozpoznávanie tváre prostredníctvom Windows Hello a jej sekundárny snímač, umiestnený rovnako v rámci, má v úvodzovkách len funkciu automatickej regulácie jasu obrazovky. Oceňujem však perfektne reagujúcu čítačku odtlačku prstov, ktorá je integrovaná do zapínacieho tlačidla v pravom hornom rohu. Je vidieť, že Lenovo myslí na bezpečnosť, čo je len dobre.



Klávesnica vedie

Za tie roky čo testujem laptopy od rôznych výrobcov sa mi logicky pod tancujúcimi a už aj trochu zodratými bruškami vystriedalo veľké množstvo klávesníc a štatisticky v zmysle výslednej kvality sú práve tie od Lenova v jasnej top trojke.

ThinkBook 13s G4 IAP na tom všetkom dozaista nič nemení. Jeho nízko profilové spínače naplňujú moju predstavu o ideálnom odpore a takmer až chirurgickej presnosti.

Nerozprávame sa tu síce o kompletnej klaviatúre, avšak výrobca takmer úplne vyplňuje priestor pre klávesy, a to bez

toho aby narušil onen dizajnový efekt minimalizmu. Celoplošné podsvietenie je už potom akousi čerešničkou na torte. Nemenej pozitívne vnímam aj kvalitu do stredu usadeného touchpadu so skleneným povrchom, s ktorým sa počas testovania pracovalo priam ideálne – bez otravných zvukov a zle registrovaných pokynov.

Po odkrytí hliníkovej kapoty na vás v danej konfigurácii pozrie nielen už vyššie spomínaný procesor Intel Core i7 (1260P), ale aj 16 GB RAM a Intel Iris Xe grafika. Predmetná zostava nemá absolútne problém pochrúmať akékoľvek kancelárske úkony a ako som pred pár odsekmi sám uvádzal, je možné ju zapliahnúť aj do náročnejšej post-produkcie – zariadenie to všetko zvláda aj dobre schladit'. Takýto notebook sa bude vedieť uplatniť v rukách ľudí pracujúcich v reklame, architektov, novinárov, fotografov (aj keď tu absentuje vstup pre pamäťové karty, čo by fotograf/kameraman mohol oprávnené vnímať ako negatívum) a tak ďalej.

O kvalitu audio linky sa stará duo reproduktorov s výkonom 2W, ktoré poladila firma HARMAN a práve tá zaručuje výbornú výšku hlasitosti bez toho, aby bola degradovaná kvalita audio linky. Na samotný záver som si nechal ešte priestor pre opis batérie a jej životnosť. Predmetný aspekt má logicky svoje premenné v rámci rozdielnych konfigurácií a nami testovaná vzorka využíva akumulátor s výkonom 56 Wh a podporou rýchleho dobíjania do úrovne 80% baterky.

Výsledkom nie je práve oslnivá hodnota, ktorá sa pohybuje na hranici piatich až šiestich hodín pri bežnom kancelárskom výkone s nejakým tým občasným videom a prezeraním internetu. Plné vytázenie, napríklad pri spomínanej postprodukcii, by životnosť akumulátora výrazne orezalo.

Verdikt

Prémiový notebook s presahom, ktorý má mušiu váhu a nečakaný výkon.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 300€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Webová kamera
+ Výkon	- Batéria
+ Odolnosť	- Chýba čítačka
+ Klávesnica	SD kariet
+ Displej	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Súťaž



Logitech K380 Multi device BT keyboard



All the Lights we cannot see



Ak sa o Shawnovi Levymu môže niečo povedať tak je to určite to, že patrí v poslednej dobe k veľmi vyťažným režisérom.

Popri filmoch ako *Free Guy*, alebo *The Adam Project* je stále ešte aktívnym členom tvorivého teamu aj pre seriál *Stranger Things*.

Popri všetkých týchto projektoch si našiel čas aj na seriálové spracovanie Pulitzerom ocenej knihy od Anthony Doerra, *All the Lights we Cannot See*.

Seriál sa delí na 4 časti a vznikol v produkcii so spoločnosťou Netflix. Na spracovaní scenára sa podieľal Steven Knight a obsadenie v sebe nesie také veľké mená, ako napríklad Mark Ruffalo, Hugh Laurie alebo aj Louis Hofmann.

Dej seriálu sa bude odohrávať počas obdobia druhej svetovej vojny, s primárnym zameraním na postavu Marie-Laure LeBlanc, slepého francúzskeho dievčaťa, ktorá si bude hľadať útočisko v dome svojho strýka.

Druhou hlavnou postavou by mal byť práve spomínaný Hofmann, ktorý stvárni nemeckého chlapca, ktorý musí nastúpiť do vojenskej školy ako študent rádiových technológií.

Ruffalo stvárni otca Marie Laure a Hugh Laurie si zahrá už spomínaného strýka.

Seriál by sa na obrazovku Netflixu mal dostať 2. Novembra a uvidíme, či bude mať rovnaký globálny úspech, ako posledný nemecký počin *All Quiet On the Western Front*.



Fast and Furious 11



Fast a Furious 11 má konečne režiséra, ktorý ho vezme na poslednú jazdu.

Na režisérsku stoličku sa posadí Louis Leterrier, ktorý momentálne pracuje aj na 10-tom pokračovaní s názvom *Fast X*. Leterrier získal tento režisérsky titul po tom, čo súčasný režisér tejto série, Justin Lin, trochu kontroverzne odišiel kvôli kreatívnym nezhodám. Týmto krokom Universal studio len potvrdilo svoju jasnú režisérsku voľbu a dôveru v Leterriera pre réžie v hneď dvoch pokračovaniach. Nehovoriac o tom, že Leterrierove predchádzajúce režisérske počiny, hlavne *the Transporter* a *the Transporter 2* len potvrdzujú, prečo bol jeho výber dobrou voľbou.

Godzilla vs Kong



V apríli sme sa dočkali potvrdenia toho, že aj napriek nie práve najlepším predchádzajúcim komerčným výsledkom prvého filmu

Godzilla vs. Kong sa môžeme tešiť na ďalšie pokračovanie. Warner Bros. štúdio rozhodne nechce s touto sériou skončiť a vyškrtnúť oblúbené príšery zo svojho portfólia. Nový film s názvom *Godzilla X Kong: The New Empire* by sa do našich kín mal dostať presne o rok a bude ho opäť režírovať Adam Wingard. Nový film by sa mal zamerať na históriu týchto titánov, ich pôvod a tiež o tajomstvo ostrova Lebiek. Opäť raz sa môžeme tešiť na úžasné súboje a majestátne filmové spracovanie.

Harry Potter a HBO Max



Seriál o Harrym Potterovi sa oficiálne pripravuje pre platformu HBO Max.

HBO toto rozhodnutie oznámilo 12. apríla. Podľa prvých informácií by mala byť každá séria inšpirovaná jednou knihou od J.K. Rowling, čo by tým pádom znamenalo, že HBO plánuje až dekádu dlhé spracovanie.

Čo sa týka obsadenia, to sa samozrejme bude odlišovať od toho filmového. Rowling sa bude na seriály podieľať ako výkonná producentka spolu s Neilom Blairom a Ruth Kenley-Letts.

HBO zatiaľ ešte neoznámilo presné uvedenie plánovanej série na svoje obrazovky.

Počas toho istého dňa HBO tiež oznámilo, že sa spája s platformou Discovery+ a budú vystupovať pod spoločným názvom „Max“.

Nový Martin Scorsese



Martin Scorsese sa vracia na filmové plátna s novým filmom.

Westernová krimi dráma v hlavnej úlohe už tradične s Leonardom DiCapriom a Robertom De Nirom bude mať dĺžku troch hodín a 26 minút, čím sa opäť zaradí do skupiny najdlhších štúdiových filmov. Snímka ponesie meno *Killers of the Flower Moon* a podieľa sa na nej štúdio Apple Original Films. Scorseseho predchádzajúci film *the Irishman* z roku 2019 bol ale o čosi dlhší – konkrétne o 3 minúty. Tiež na rozdiel od *Irishmana*, ktorý bol primárne určený pre spoločnosť Netflix a uvedenie online, tentokrát pôjde o film, ktorý sa dočká aj uvedenia do kín. Pôjde o adaptáciu knihy od Davida Granna z roku 2017, ktorá sa zameriava na FBI vyšetrovanie vražd v indiánskej skupine Osage v Oklahome. Incident sa udial v 20 rokoch minulého storočia a bol známy ako vláda teroru po tom, čo bola objavená ropa na území patriaceho pôvodnému obyvateľstvu. Pre DiCapria pôjde už o 6. Scorseseho film a zahrá si postavu Ernesta Burkharta, synovca dobytčára Williama Hale, ktorého si zahrá De Niro. Vo filme si zahrá aj Lily Gladstone, ktorá stvárni Mollie Kyle. Mollie je jedna z potomkov klanu Osage a tým pádom má nárok na dedičstvo z ropy. Okrem spomínaných sa vo filme objavia aj Jesse Plemons ako Tom White v úlohe vyšetrovateľa vražd.

Air

NAJNOVŠÍ FILM OD BENA AFFLECKA JE STRELOU ROVNO NA KÔŠ



Myslím si, že Ben Affleck si zaslúži viac uznania. Herec, scenárista a režisér si od recenzentov vyslúžil až nezvyčajne veľké množstvo negatívnych komentárov, pričom osobne si myslím, že nezaslúžene. Jeho práca, či už pred alebo za kamerou, za posledné 3 dekády je skutočne pôsobivá. Ako herec pracoval s takými režisérmi, ako Richard Linklater, Gus Van Sant, Terrence Malick, Ridley Scott alebo David Fincher. Ben Affleck spolu s Mattom Damonom vyhrali za svoj prvý scenár k filmu Dobrý Will Hunting Oscara. V úlohe režiséra vytvoril drámy, ktoré s divákom ešte dlho rezonujú po odchode z kina. Či už to bolo Gone Baby Gone, alebo Mesto (The Town), alebo znovu oscarový film Argo. Sedem rokov po jeho poslednom režijnom počine, komerčne neúspešnom filme Live by Night z roku 2016, sa Affleck vracia s filmom, ktorý má kratučký názov „Air“.

Hned' v úvode spomeniem, že ide o jeden zo zatiaľ najlepších filmov tohto roku, ktorý sa primárne odohráva v uzavretých kanceláriách a prostredníctvom telefonických rozhovorov.

Ide o ukážku Affleckovho režisérského talentu, ktorý spočíva udržať diváka v napätí, aj keď presne vie, ako tento príbeh nakoniec dopadne.

Záchrana značky

V polke 80. rokov bola spoločnosť Nike v poradí tret'ou najväčšou športovou značkou po spoločnostiach Converse a Adidas. Mali silné portfólio v sekcii bežeckých topánok, ale usilovali sa presadiť v oblasti basketbalových topánok. Ich čísla z tejto divízie boli dokonca také nízke, že uvažovali o úplnom uzatvorení tejto časti, aby si kompenzovali straty.

V rovnakej dobe výkonný zamestnanec zodpovedný za scouting nových talentov pre spoločnosť Nike, Sonny Vaccaro (Matt Damon) sníva o podpísaní zmluvy s novou basketbalovou hviezdou menom Michael Jordan. Sonny podľa svojich slov v Jordanovi vidí viac ako ostatní scouti, a to je práve to čo môže zmeniť budúcnosť značky. Preto sa rozhodne minúť na zmluvu s jediným hráčom celý rozpočet svojho oddelenia, aby mal dostatočne veľkú konkurenčnú zmluvu. V tej dobe išlo o jeden z najvyšších honorárov pre športového hráča – Michael Jordan podpísal s Nike zmluvu vo výške 250 000 dolárov.

Druhou položkou zmluvy, ktorou si Michaela Jordana chceli Sonny a Nike získať, bol prototyp tenisiek Nike Air Jordan. Prvá značka vytvorená na základe identity športovca, ktorý bude tento pár nosiť.

Nikto nechce ísť do tretej najlepšej spoločnosti

Vaccaro si bol vedomí, že Converse a Adidas majú toho v rukáve omnoho viac, čo môžu Jordanovi ponúknuť. Samotný Michael Jordan verejne povedal, že budúcu zmluvu podpíše s Adidas alebo s Converse. Sonny sa preto rozhodne navštíviť Jordanovcov v ich dome v Severnej Karolíne. Sonnymu sa prostredníctvom neformálneho rozhovoru s Dolores Jordan (Viola Davis) podarí Nike aspoň pootvoriť dvere k možným budúcim vyjednávaniam.

Potom čo jednotlivé stretnutia s Adidas a Converse idú presne podľa predpokladaného scenára, ktorý Sonny načrtne Dolores, sa Jordanovci rozhodnú dať Nike šancu. Stretnutie s Nike neprebíha úplne ideálne, ale Sonnymu sa podarí celú situáciu zachrániť monológom, ktorý má s Michaelom.

A zvyšok príbehu je už históriou, ktorú pozná asi každý fanúšik, či už Michaela Jordana, alebo samotnej športovej značky. Historicky sa Michaelovi Jordanovi a jeho rodičom podarilo po prvýkrát vyjednať zmluvu, z ktorej benefituje vo veľkej miere práve samotný športovec. To bol na danú dobu paradox, ktorý následne zmenil históriu toho, v akej forme sa športové zmluvy podpisujú.

Výborné obsadenie

Podobne ako ostatné Affleckove filmy, tak aj Air vyniká výborným obsadením. V poslednom období sa z Damona stal ideálny herec pre takéto typy rolí. Jeho charakter a hlavne stvárnenie je veľmi charizmatické, ale tiež pútavé, čím vytvoril výbornú hlavnú postavu. Skvele mu potom sekunduje Jason Bateman v role Roba Strassera, ktorý bol výkonným



marketingovým manažérom spoločnosti Nike. Affleck si vo filme zahral trošku excentrického CEO spoločnosti Nike – Phila Knighta. Dokonca aj menšie herecké úlohy majú výborné zastúpenie v hercoch, ako sú Marlon Wayans, Chris Tucker a hlavne v trochu agresívnom Chrisovi Messinovi. Film je v tomto pekne vyvážený a každý zo spomínaných hercov dostane svoj priestor ukradnúť si snímku na malý moment. Toto vyjadrenie platí dvojnásobne pri postave Violy Davis, ktorá stvárnila Dolores Jordan.

Svojím spôsobom Davis takmer miestami zosobňuje divácke publikum, hlavne v momentoch, keď sa snaží Sonnyho presvedčiť o genialite svojho syna. Dobré vie, že jej syn má potenciál a stojí za každý cent spoločnosti Nike.

Ako som už spomínala v úvode, je pekné vidieť, že aj najnovší Affleckov film Air sa môže zaradiť medzi filmové snímky, ktoré sa už tak často nevidia. Film ponúka

inšpiráciu, je dynamický a miestami veľmi vtipný. Affleck a Convery presne vedia, ako pracovať s príbehom, aby sa udržal plynulý dej. Dokonca aj Damonov monológ, ktorý adresuje Jordanovi pôsobí veľmi prirodzene a s prestrihmi z Jordanovho reálneho života a kariéry aj emotívne bez toho, aby upadol do prehnaneho pátosu. Affleck tiež spravil zaujímavú voľbu v tom, že počas celého filmu neukázal tvár Michaela Jordana. Dobré vedel, že keby ukázal Jordanovu tvár, mohol by pozornosť divákov odvieť od toho čo je pre dej dôležité, a to je samotný príbeh.

Na záver musím dodať, že Air je zábavný a charizmatický životopisný príbeh, ktorý poukazuje na dôležitosť precedensu a ukazuje to, ako športová hviezda zmenila históriu značky.

„Duo Matt Damon a Ben Affleck sa v novom filme „Air“ vracia, aby odhalili budúcnosť športovej značky Nike. Emotívny príbeh neštandardného tímu, ktorý sa rozhodne staviť úspech basketbalovej sekcie Nike na jedného hráča, ktorým nie je nikto iný ako Michael Jordan.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Ben Affleck	Rok vydania: 2023 Žáner: Dráma
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Príbeh	- Kamera
+ Obsadenie	- Miestami chýbajúca
+ Originalita	dynamika deja
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Traja mušketieri: D'Artagnan

DUMASOVI MUŠKETIERI SA VRACAJÚ V NOVOM AUTENTICKOM SPRACOVANÍ



Neoficiálny podtitul síce hlási „nie je to Dumas“, no režisérovi Martinovi Bourboulonovi sa prepracovanie historicko-literárneho žánru na plátno rozhodne podarilo. Ide o dvojdielnu sériu, pričom druhý del s podtitulom Milady by mal prísť do kín v decembri 2023. Rozpočet na tento veľkofilm stojí za zmienku, nakoľko sa do tejto pozoruhodne spracovanej snímky rozhodli producenti investovať až 73 miliónov dolárov.

Traja mušketieri: D'Artagnan poteší najmä tých fanúškov filmu, ktorí si radi pozrú aj inú produkciu než tú americkú. V poradí už 38. filmová adaptácia Dumasovho diela Traja mušketieri ich určite nesklame, patrí totiž k tým veľmi vydareným. Tvorcovia počas celého filmu udržiavajú temnú dobovú atmosféru, ktorá nepôsobí rušivo

a prináša, v časoch farebného, umelo vytvoreného Avatara, pocit skutočného natáčania a tvorby klasického filmu. Natáčalo sa 8 mesiacov a ako pravý veľkofilm, okrem obrovského rozpočtu, vyžadoval film 5000 komparzistov, 600 koní, vynikajúce detailné rekvizity a kostýmy a prostredie skutočných historických pamiatok Francúzska 17. storočia, keďže sa film natáčal okrem parížskeho Louvru, či Invalidovne, aj na zámkoch Fontainebleau a Chantilly, citadely Saint-Malo a v historickom centre Troyes. Za zmienku určite stojí aj to, že produkcia sa vyhla použitiu moderného použitia zeleného plátna a CGI.

Obsadenie je tak isto pomerne silnou stránkou tohto spracovania. Režisér absolútne odhadol mieru obsadenia

zvučnými menami ako Vincent Cassel (Athos), Eva Green (Milady), spolu s menej svetovo známymi, no brilantnými francúzskymi hercami ako François Civil (D'Artagnan), Pio Marmaï (Porthos), či Romain Duris (Aramis).

Režisér sa vo veľkej miere pridržal pôvodného literárneho diela od Alexandra Dumasa, príbeh film vyzroprával zrozumiteľne a jasne, divák mu rozumie, aj keď literárne dielo nečítal. Dej plynie prirodzene a hladko, a preto diváci nemajú dojem, že priirástli k sedadlu. Rýchle akčné a bojové scény vôbec nedajú šancu nude a herecké výkony, napriek tmavej a temnej atmosfére, len podčiarkujú príbeh a jeho vývoj. Do úzadia šlo idealizovanie jednotlivcov, v kontraste s dnešnými superhrdinami iných filmových príbehov, a



tiež umelá prehnaná romantika. Podarilo sa vykresliť silu lojality a priateľstva, osudovej lásky, neľahkých osudov hlavných hrdinov, odvahy mladosti a oddanosti jednotlivcov Bohu, krajine, kráľovi, žene...

Podtitul naznačuje, kam bude smerovať zameranie príbehu, avšak postavy Athosa, Aramis a Porthosa neostávajú v úzadí, priam naopak, ich charakterovému vykresleniu sa príbeh venuje, hoci sa od pôvodného diela výrazne líši. Na plátne sa objavuje promiskuitný Aramis, bisexuálny Porthos a Athos so sklonom k alkoholizmu. Toto všetko však prináša väčšiu autentickosť postáv a nie heroické vykresľovanie mušketierov ako nadľudí.

Jemný humor a úsmevné krátke dialógy robia tento film ešte príjemnejším. Absencia prehnaného násilia a krvavých, ako aj erotických scén, dovoľujú rodičom pomýšľať na návštevu kina so staršími deťmi, ako obmenu voči animákom, či záznamom koncertov skupiny BTS.

Dej začína typicky pre dobu Francúzska v 17. storočí. Na čele Francúzska stojí zatiaľ bezdetný kráľ Ľudovít XIII. Príbeh rozpráva vývoj aktívneho vzdoru voči



komplotu zákernej dvojky Richelieua (Éric Ruf) a Milady (Eva Green), ktorí chcú pripraviť pôdu na inváziu anglických protestantov a rozpútať vojnu.

Režisér sa drží aj udalostí opísaných v Dumasovom diele, napríklad zahrnutím zákulisnej love story kráľovnej Francúzska (Vicky Kries ako Anna Rakúska) a vojvodu Buckinghamu (Jacob Frotune-Lloyd).

Podarí sa mušketierom ochrániť česť kráľovnej? Bude Athos odsúdený a sťatý? Rozpútajú kardinál, Milady a anglickí protestanti vojnu? Miluje Constance D'Artagnana? Napriek tomu, že takmer všetci príbeh a aj jeho koniec poznáme, divák sám seba prichytí v napätí, čo bude nasledovať a ako bude príbeh pokračovať v nadchádzajúcom diele tejto pekne spracovanej snímky.

„Romantický dobrodružný príbeh plný lásky a intríg, vášne a zrad, priateľstva a súbojov na život a na smrť, ktorý milujú ľudia na celom svete už takmer 200 rokov. V kráľovstve rozdelenom náboženskými vojnami a pod hrozbou britskej invázie hŕstka

mužov a žien skríži meče a spojí svoj osud s osudom Francúzska. Temperamentný mladý Gaskonec d'Artagnan, nebojácní a verní kráľovskí mušketieri Athos, Porthos a Aramis, krehká Constance, diabolský l'ativý kardinál Richelieu a krásna a tajomná Milady de Winter sú hrdinami tohto nesmrteľného príbehu o odvahe, láske a cti. (zdroj: Magic Box) "

Andrea Halušková



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Martin Bourboulon **Rok vydania:** 2023 **Žáner:** Dobrodružný / Akčný

PLUSY A MÍNUSY:

+ Ľahko plynúci dej s napätím
+Obsadenie
- dvojdielná séria môže odradiť

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 / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini,
Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider,
Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Goč,
Richard Mako, Barbora Krištofová, Róbert Gabčík,
Viliam Valent, Matúš Kunilák, Miroslav Beták, Martin Rácz,
Zuzana Mladšíková, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková,
Miroslava Glassová, Tatiana Klačanská, Maja Kuffová,
Friderika Hodossyová, Nataša Bžňáková,
Simona Tlacháčová, Andrea Halušková

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

HORIZON FORBIDDEN WEST: BURNING SHORES

MARKETING A INZERCA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

Digitálno-lifestylový magazín Generation je
šírený bezplatne iba v elektronickej podobe
na adrese <https://www.generation.sk>
Archív tlačeníých čísiel 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
článov a textov dodaných redakcii treťou stranou. Za obsah
inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich
zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť
reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu
redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené.
Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k
dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov
sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

Copyright © 2023 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6294 (online)

KINGSTON

FURY™



Kingston FURY
Renegade SSD s chladičom

Dostupné na



Smarter
technology
for all

Lenovo™



LEGION Pro 7i

Najvýkonnejší herný notebook s umelou inteligenciou

Notebook Legion Pro 7i je najvýkonnejším herným notebookom poháňaným procesorom Intel Core 13. generácie. Na ohromujúcom 16" displeji s rozlíšením WQXGA a pomerom strán 16:10 s technológiou PureSight vás vtiahne okamžite do hry. Klávesnica Legion TrueStrike vám vždy zaistí presné zamierenie. A vďaka umelej inteligencii pre optimalizáciu výkonu a úplne novej vylepšenej technológii chladenia Legion Coldfront 5.0 vás už nič nezastaví!



Intel® Core™ i9 processor

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