

GENERATION

HRALI SME FINAL FANTASY XVI

TESTOVALI SME
Samsung Galaxy Z Flip5

TÉMA
Späť v škole

VIDELI SME
Barbie

RETRO
*Automobili
Lamborghini*

SÚŤAŽ



Smarter
technology
for all

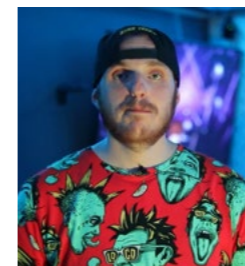
Lenovo

Lenovo
LEGION Pro 7**Herný notebook poháňaný
umelou inteligenciou**

Tento notebook Legion Pro 7 i9 sa môže pochváliť vysoko výkonnými procesormi Intel® Core™ 13. generácie a výkonnú grafickou kartou. Umelá inteligencia vyladená prostredníctvom Lenovo AI Engine+ a čipu LA AI poskytujú ohromujúci výkon. Úplne nový Legion Coldfront 5.0 s chladením vapor chamber, tekutým kovom, rozšíreným inteligentným saním a vylepšeným systémom ventilátorov a vývodu vzduchu s prispôbeným ovládaním ventilátora udržuje zariadenie skvele chladené keď hráte, pracujete a tvoríte po celý deň.



Intel® Core™ i9 processor

**Nedá sa byť všade**

V čase, kedy si pripravujem predslov k aktuálnemu číslu nášho a vášho magazínu, tak stovky kilometrov vzdušnou čiarou smerom do Nemecka sa odohráva udalosť, na ktorú som počas svojej kariéry herného redaktora nedal nikdy dopustiť. Rok čo rok som cestoval na Gamescom a z rozhovorov, demo verzií a zákulisných informácií čerpal akýsi herný ekvivalent životodarnej miazgy, ktorú som následne využíval pre svoju prácu žurnalistu vo forme praktického fetišu. Posledné ročníky najväčšej hernej akcie v Európe sme však pre celosvetovú pandémiu museli vynechať a napriek tomu, že práve teraz sa deje akýsi veľkolepý návrat do hrami opantaného Kolína nad Rýnom, ja sedím v klimatizovanej kancelárii na Slovensku a píšem, píšem a zas len píšem. Je toho v posledných mesiacoch skutočne veľa a špeciálne testovanie hardvéru, respektíve rôznorodej elektroniky, čo ma natoľko zamestnáva, že som si musel cestu na tohtoročný Gamescom jednoducho odpustiť.

Aj keď vám nedokážeme sprostredkovať atmosféru, aká prebieha v spomínanom Kolíne, vieme vám prostredníctvom nasledujúcich stránok zosumarizovať všetky podstatné novinky z tamjšieho diania a, čo je ešte dôležitejšie, preriediť ich originálnymi a dúfam, že pre vás aj záživnými článkami. Preto sa takto na sklonku leta spoločne trochu nadýchnime, ostatne, blíží sa školský rok, ktorý pre moju milovanú dcérku a veľa iných prváčikov bude malou veľkou premiérou v školskej lavici, a podme na vstrebávanie informácií pekne metodicky. A hlavne bez ponáhľania. Moji kolegovia si pre vás pripravili zástup pútavých článkov cestujúcich po virtuálnej ose - hardvér, softvér, film, video a ja preto nebudem premiérové odhalenie ich tvrdej práce nad'alej odd'alovať a pustím vás do nášho skromného areálu eventu zvaného Generation, september 2023. Nech sa páči, čítajte a užívajte.

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.

ROG Ally

VÝKONNÝ SPOJENEC NA CESTÁCH, NECESTÁCH



Dovolenka. Čas oddychu, ničnerobenia, zábavy. Čo však robiť, keď ide na dovolenku osoba ako ja, ktorá je, priznávam, stále mierne závislá na videohrách a ktorá rada vidí 100 % pri denných a týždenných misiách vo Forza Horizon 5-ke? Pred veľa rokmi by som uvažoval nad tým, ako do kufrov zbalit celý desktop. Neskôr sa ľady pohli na poli notebookov, ktoré síce zneli ako turbína štartujúceho lietadla a batériu minuli za hodinku, no už mali ako taký výkon. Teraz som však zažívam dilemu v dobrom zmysle slova. Zobrať so sebou Steam Deck, na ktorom môžem odohrať bežné daily misie, aj nejaké tie preteky, hoci v nižšej kvalite? Alebo, namiesto zariadenia od Valve, do batožiny pribalím novinku od spoločnosti ROG, ktorá bude mojim spojencom na cestách?

Premýšľať veľmi nebolo nad čím, krabica s ROG Ally sa vďaka kompaktným rozmerom zmestila do batožiny viac ako pohodlne, najmä vďaka faktu, že na takmer mesačnú dovolenku na Sardíniu som sa nevybral letecky, ale autom. Partnerka sa samozrejme trošičku mračila, čo to zase so sebou trepem, ale už keď sme sa zoznamovali, mala možnosť zistiť, že som po stránke hier mierne trafený a že rád spájam príjemné s užitočným. V tomto prípade to príjemné predstavuje možnosť hrať sa aj na cestách, a to užitočné zase moje ranné nedeľné

klepkanie textu (27. augusta, aby to článok stihol do ďalšieho vydania magazínu), keď moja lepšia polovička dospáva včerajšie plážovanie a behanie po Sardíni, aby si aj iní mohli prečítať, ako ROG Ally obstál na cestách a nielen v hrách. Takže dopredu radšej varujem, tento článok nebude recenzia s technickými parametrami, nakoľko tú už spísal kolega Filip Voržáček, ani nepôjde o reklamu na samotné zariadenie, ale skôr o cestopis z dovolenky, v ktorom ako vedľajšia postava vystupuje ROG Ally.

Zo Slovenska sme vyrazili 11. augusta v neskorých večerných hodinách, aby sme takmer ležerne prebehli Rakúskom a stihli raňajky v Benátkach (kde som len tak mimochodom plánoval svoju lepšiu polovičku požiadať o ruku).

Po strese balenia posledných pár dní pred odchodom a kontrolovaní nielen vecí, čo berieme so sebou, ale aj vecí, čo ostávajú doma a toho, či mám odohrané všetko, čo bolo treba odohrať, bola cesta vcelku príjemne nudná. Benátky však mierne sklámali, keďže ide naozaj o 100 % turistickú pascu a očakávaná romantika sa takmer vôbec nekonala. A mierne nevyšpatému sa mi nechcelo ani Ally vyt'ahovať. Po dvoch kávach za 17 eur na námestí Svätého Marca a pobehaní Benátok sme teda

sadli do auta a t'ahali na Boloňu. Tam to už bolo lepšie, po osviežujúcej sprche na Airbnb a večernej prehliadke mesta som nabootoval Ally a skontroloval, ako sa majú moje virtuálne svety. Mierne zamrzelo, že mi ku testovaciemu kúsku v ROG nepriballí aj ochranné puzdro na prenášanie, ale poradil som si.

Ďalej si ROG Ally užil pohľad na Modenu a Maranello, kde som sa, hoci nie som takým veľkým fanúšikom stajne so vzpínajúcim sa koňom, jednoducho musel ísť pozrieť do oboch Ferrari múzeí (pričom musím podakovať priateľke, že mi trpí aj túto „úchýľku“) a dokonca som sa dotkol Ferrari F40. Ďalšie Airbnb, ďalšie ranné vstávanie a smer Pisa, kam som sa, ako správny milovník pretekárskych hier, rozhodol ísť cez hory a priesmyky, namiesto po diaľnici.

Takúto cestu odporúčam každému, kto vlastní dobré auto a chce získať zopár šedivých vlasov, hlavne keď sme išli dole naozaj tesnými serpentínami po tom, ako ich krátka, no výdatná, letná prehánka zmenila na klzký tobogan. Cesta, a aj Pisa, však nakoniec stáli za to, vznikli samozrejme aj cringe fotky s podopieraním veže a po dobrej večeri kúsok od rieky som si na zase ďalšom Airbnb užil dobíjanie virtuálnych batérií. Trošku Forzy pre mňa, trochu Sims

4 pre frajerku a posledné prespanie na pevninskom Taliansku bolo za nami.

Ostávalo už len ranné nalodenie na trajekt, smer Sardínia a tam dva týždne vylihovania na slnku. Keď už ale spomínam trajekt, ten trvá pekných 10 hodín a čo je najlepšie robiť na ňom, okrem popíjania, slnenia sa a spania? Samozrejme hrať sa. Tu prišla vhod ďalšia vlastnosť ROG Ally, ktorou je fakt, že ide v praxi o počítač, na ktorom normálne beží Windows, takže, hoci si spoločnosť prevádzkujúca trajekt pýtala nekresťanské peniaze za WiFi prístup k internetu, som bol pripravený a pred pár dňami stiahnutá VPNka sa dokázala pretunelovať k internetom aj bez platenia :-P. Vďaka zástrčke v kajute a ROG Ally, teda cesta ubehla nadmieru rýchlo a takmer som ani žmurknúť nestihol a už sme sa vylod'ovali.

A čo na samotnej Sardíni? Naša báza operácií, alias pozemok s ruinou domu, ktorý si ako mid-life crisis kúpil môj otec (chce si ho opraviť a na staré kolená si sem o pár rokov prísť užívať dôchodok), síce nie je žiaden 5-hviezdičkový hotel, ale ešte v máji sme sem dotiahli vcelku dobre vybavený obytný prívies, na ktorom pribudli solárne panely a ktorý veľmi dobre poslúžil na všetky základné životné potreby. Inak sa Sardínia môže pochváliť naozaj skvelými plážami, nočný život v mestách (aj v menej turistických lokalitách) vrie a ani hory tu nie sú zlé. To všetko si ROG Ally zažil s nami, hoci je pravda, že väčšinou som si naň našiel čas až keď sme boli doma v pohodlí. Prekvapivo si Ally poradil aj s vysokými teplotami (38-40 °C sme tu mali počas dňa úplne bežne), na rozdiel od iPhoneu mojej drahej, ktorý sa viackrát dostal do termálneho šoku a odmietal nielen fungovať, ale napríklad sa aj len nabíjať.

Či už to bolo na pláži pod slnečníkom, na káve s gelatom v malých mestečkách, či len tak na potulkách, bol ROG Ally naozaj schopný „spojenec“ na cesty aj na doma. No



musím povedať, že pre mňa osobne bola najpamätnejšia situácia s ROG Ally ranný výstup na druhú najvyššiu horu Sardínie, Bruncu Spina, kde sme si chceli pozrieť východ slnka. Teda, ja som si chcel pozrieť východ slnka a ešte niečo iné, frajerka nemala inú možnosť, ako ma nasledovať. Tristo metrové prevýšenie na pár kilometroch, v najväčšej tme, s rojmi lietajúcej hávede a prekvapivo terénymi kravami, ktoré nás na každom kroku vcelku dost' desili, by som si asi znovu rozmyslel, no stálo to za to. Pozorní čitatelia asi budú pamätať, že ešte v Benátkach som chcel urobiť jedno z najväčších rozhodnutí môjho života a požiadať partnerku o ruku. Nakoľko nás oboch ale Benátky sklámali, rozhodol som sa túto romantiku nájsť na Sardíni, a preto po skoro hodinovom čakaní v zvätrí budovy slúžiacej asi ako meteostanica, ktoré bolo spestrené za pomoci ROG Ally, sa TO stalo, a prekvapivo, všetko dopadlo tak, ako som dúfal. Vtipný postreh okolia bol, že prvenstvo v žiadaní o ruku na Bruncu Spina asi nemám, ale ROG Ally som tam dotiahol a používal určite ako prvý.

Dost' nateraz ale osobného tliachania, je pekné rozpisovať sa pod rúškom písania o technológiách, aj o osobných veciach, ale

asi by sa patrilo aj nejaké objektívnejšie zhrnutie samotného ROG Ally. Prenosné počítače nie sú nič nové pod slnkom a teraz nemám na mysli notebooky.

Spoločnosti ako GPD a Aya ponúkajú kompaktné zariadenia schopné utiahnuť aj nejaké hry už niekoľko rokov, no veľký prelom prišiel až vďaka spoločnosti Valve a ich Steam Decku, ktorý tento typ zariadení ponúkol za cenu dostupnú aj pre bežné masy. Osobne som z neho bol taký nadšený, že som si ho, napriek mojej osobnej nechuti ku preorderom, objednal hneď, ako sa dalo, a to dokonca najvyššiu verziu. Nie až tak tajne som však dúfal, že sa vďaka jeho úspechu rozhybuje aj ďalšie spoločnosti a vznikne mierny konkurenčný boj, ktorý prinesie buď výkonnejšie zariadenia alebo ešte nižšie ceny. A presne to sa rozhodli spraviť v ROG s ich Ally handheldom. Lepšia obrazovka, vyšší výkon, takmer porovnateľná výdrž na batérii.

Áno, cena je vyššia ako za najdrahšiu verziu Steam Decku, no stále ide o veľmi dobrý pomer ceny a výkonu. Hlavne, keď berieme do úvahy fakt, že Valve zarába stále, najmä vďaka poplatkom za predané hry cez Steam, a Steam Deck je pre nich len také hobby.

Po roku aj niečo používania Steam Decku som si na Ally zvykol naozaj rýchlo. Samozrejme, rozdiely medzi zariadeniami nie sú len hardvérové, nakoľko Steam Deck funguje na Linuxe a špeciálnej nadstavbe Steamu, zatiaľ čo Ally je čisto Windowsový. Ale pri oboch zariadeniach je možné nainštalovať akýkoľvek operačný systém a ďalej si ich prispôbiť podľa svojich predstáv. Ally si ma za týchto pár týždňov získal a hoci ostávam stále najvernejší stolovým počítačom s ich monštruóznym výkonom a dobrým chladením, v prípade, že desktop nie je možnosť, by som mal naozaj veľkú dilemu, ak by som sa rozhodoval, či so sebou brať notebook, alebo Ally.

Daniel Paulini

Ako na klávesnicu do batoha?



Jednou z najdôležitejších častí počítačového vybavenia je nesporne klávesnica. Bez nej sa nikto, v žiadnom prípade, nepohne, či už ide o prácu alebo hranie počítačových hier. Ako si však vybrať tú pravú zo širokej ponuky na dnešnom trhu? To môže byť často veľmi zložitá otázka. V tomto článku si skúsime prejsť pár tipov, ako by každý užívateľ mohol pri výbere postupovať.

Otázka, ktorú si musíme hneď na úvod položiť, je, aké sú naše primárne očakávania, pri akých aktivitách budeme klávesnicu najčastejšie používať. Teoreticky vieme rozdeliť užívateľov do 4 základných skupín, ktoré sa iste dajú deliť ešte podrobnejšie, no ako základné rozdelenie nám to postačí. Naše rozdelenie užívateľov do skupín, na základe onoho primárneho cieľa, je nasledovné: práca, práca/škola a hranie, tvorba obsahu, hranie.

Prvá skupina, ktorá používa klávesnicu len na prácu (pozn. na Solitaire vám stačí myš), bude viac preferovať takzvanú full-size klávesnicu. Pod týmto termínom sa ukrýva plný počet klávesov, vrátane numerického bloku, ktorý je dôležitý najmä pri častej práci s číslami, kedy užívateľ šetrí čas ťukaním priamo na čísla, miesto kombinácie Shift+.

Druhou skupinou sú ľudia, ktorí onen kúsok pc periférie používajú ako na hranie, tak i na prácu. Hojnými obyvateľmi tejto kategórie sú študenti, ktorí častejšie hrajú

hry, no zároveň používajú počítač na písanie prác do školy. Tu je obľúbenou formou rozmerovo menšia klávesnica TKL (Ten Key Less). Tá sa oproti full-size klávesnici líši tým, že nedisponuje celým numerickým blokom, no zároveň ponecháva štandardné rozloženie klávesov. Vďaka tomu ponúka klávesnica skvelý pomer medzi pohodlím, funkčnosťou a veľkosťou. Rozmer je totiž jedným z dôležitých parametrov pre hráčov, ktorí preferujú viac priestoru na stole pre neobmedzený pohyb myši.

Do tretej skupiny na našom zozname sa dostali tvorcovia obsahu – kreatívci, návrhári, spisovatelia, atď. Pre tých býva jasnou voľbou klávesnica s označením veľkosti 75%. Takéto klávesnice na pracovnom stole zaberajú naozaj veľmi málo miesta a sú vhodné aj na cestovanie. Jej dôležitou vlastnosťou je, že ide o čo najmenší model, ktorý však stále ponúka natívne šípky a funkčné klávesy F, ktoré môžu byť pri práci s obsahom a pohybe v aplikáciách pre mnohých užívateľov kľúčové. Rozloženie klávesov je pritom podobné tomu, na aké sme zvyknutí napríklad pri notebookoch.

Náš zoznam uzatvára početná skupina, ktorou sú rýchli hráči. Tí, až na pár výnimiek kde-tu, preferujú najmenšie modely klávesníc, označované ako Compact. Takéto modely ponúkajú najväčšiu úsporu miesta na stole a skvelú prenosnosť. A i keď sa

môže zdať, že klávesnica leží u hráčov iba na stole, opak je pravdou. Pre podávanie čo najlepších a najstabilnejších výkonov je pre členov tejto skupiny dôležité, aby mohli na turnaje cestovať s vlastným vybavením. A to klávesnice Compact, ktoré sa hravo zmestia do každého batoha, spĺňajú. Príkladom takejto klávesnice môže byť napríklad Endorfy Thock Compact.

Nazložitejšou časťou procesu výberu klávesnice je nesporne jej veľkosť. Pokiaľ už máme jasno, akú veľkosť preferujeme, môžeme prejsť k rozhodovaniu, či chceme pripojenie cez kábel alebo nie. Zatiaľ čo káblové pripojenie je priamočiare, to bezdrôtové už je trošku komplikovanejšie. Pri ňom je dobré mať sa na pozore, čo nám daný výrobca ponúka – či napríklad klávesnica funguje aj počas nabíjania, výdrž batérie, typy podporovaných pripojení a podobne. Aby ste v budúcnosti neboli nijak limitovaní, je určite bonusom, ak bezdrôtová klávesnica funguje aj keď je súčasne nabíjaná cez USB kábel. Vyberajte radšej také modely, ktoré vám poskytnú najširšiu konektivitu. Na trhu sú už modely, napríklad Endorfy Thock Wireless, ktoré ponúkajú nielen káblové, ale aj Bluetooth pripojenie, či dokonca pripojenie pomocou 2,4 Ghz USB prijímač. Pestrosť možností pripojenia vám zaisťuje, že vás klávesnica nikdy nenechá v šticu a budete ju môcť napríklad použiť aj k herným konzolám.

Ako umelá inteligencia posúva herné zážitky na novú úroveň



Umelá inteligencia je jednou z najrýchlejších a najrozvíjajúcich oblastí, ktorá zároveň mení spôsob nášho života, práce aj zábavy. Niet sa preto čomu čudovať, že sa rýchlo udomácnila aj v hernom svete. Hry poháňané umelou inteligenciou priniesli revolúciu v spôsobe, akým hráme a komunikujeme s virtuálnymi svetmi, a vytvorili nové príležitosti a výzvy pre vývojárov, hráčov a celé odvetvie.

Od prepojenia s herným svetom si umelá inteligencia prešla dlhú cestu. Dnes sa technológia AI využíva predovšetkým na vytváranie pohlcujúcejších a pútavejších herných zážitkov, personalizovaného obsahu a inteligentnejších herných mechaník. Skvelým príkladom toho je fenomenálna hra Last of Us. Ak ste ju mali možnosť hrať, určite nám dáte za pravdu, že spôsob akým sa v tejto hre chovajú postavy je až skoro realistický.

Úplne iný herný zážitok

Nie sú to však iba hry, ktoré sú poháňané umelou inteligenciou. V súčasnosti už umelú inteligenciu nájdete aj v samotných herných notebookoch. Vďaka tomu dokážete ich výkon „vymačkať“ na maximum, čo znamená, že vám všetky najnovšie a najnáročnejšie hry pôjdu bez problémov na tom najvyššom nastavení. Za pozornosť v tomto prípade stojí novinka Legion Pro 7, herné monštrum od spoločnosti Lenovo.

sama o sebe nestačí. V prípade Legion Pro 7 jej preto asistuje ten najlepší hardvér, aký v hernom notebooku môže byť.

Počnúc 24 jadrovým procesorom 13. generácie Intel Core i9-13900HX, ktorému sekunduje grafika Nvidia GeForce RTX 4080 Laptop GPU s 12 GB GDDR6 VRAM, 32 GB RAM až po 16-palcový displej s WQXGA rozlíšením a obnovovacou frekvenciou až 240 Hz. Takúto kombináciu naozaj nič nezaskočí.

Chladný aj v horúcich situáciách

Vysoký výkon so sebou vždy prináša aj vysoké teploty. S týmto si však hravo poradí chladiaca technológia Legion Coldfront 5.0 s vylepšeným ventilátorovým systémom s 3D lopatkami a prepracovanými masívnymi bočnými a zadnými výdychmi, cez ktoré je odvádzané teplo.

Legion 7 Pro si tak aj pri najvyššej záťaži dokáže udržiavať optimálnu teplotu a tichý chod.

S tak silnou hardvérovou a softvérovou výbavou sa Lenovo Legion Pro 7 suverénne zaraďuje medzi najlepšie herné notebooky roku 2023.

Špičkový výkon, inteligentné funkcie a najpokročilejšia verzia technológie umelej inteligencie otvárajú neobmedzené možnosti, či už sa venujete hrám, tvorbe obsahu alebo práci.

Dokonalé ladenie

Legion Pro 7 je najvýkonnejší 16-palcový herný notebook s umelou inteligenciou na svete. Je vybavený novým čipom Lenovo LA AI, ktorý je navrhnutý tak, aby optimalizoval výkon a posúval ho na jeho extrémnu hranicu. Tento čip poháňa Lenovo AI Engine+, algoritmus strojového učenia, ktorý upravuje výkon systému tak, aby poskytoval čo najlepší herný výkon. Prostredníctvom aplikácie Lenovo Vantage si môžete tiež ladiť nastavenia výkonu ako je napríklad rýchlosť ventilátorov.

Formula medzi hernými notebookmi

Aj keď umelá inteligencia dokáže hotové čary, na dosiahnutie najlepších výsledkov



Huawei Watch 4 Pro

PARŤÁK NA VÝLETY, TURISTIKU AJ AKTÍVNY ODDYCH



Bratislava, 24. augusta 2023 - Príroda je dokonalým miestom na oddych najmä počas horúcich dní. Či už máte radi cez leto vybehnúť na hory, alebo na prechádzku k jazeru, vďaka najnovšiemu prírastku do rodiny Huawei - modelu Watch 4 Pro sa stane každý výlet veľkým dobrodružstvom. Tieto smart hodinky sú totiž výborným parťákom na dovolenke v prírode, a to vďaka množstvu užitočných funkcií. Ich schopnosti najnovšie priamo v teréne otestoval cestovateľ, fotograf a bloger Michal Petrů (@losmichalos), ktorý si ich pripísal na týždňový výlet po Slovensku v rámci expedície Travedding.

Dokonalý dizajn, ktorý upúta pozornosť

Nové Huawei Watch 4 Pro sa môžu pochváliť štýlovým dizajnom inšpirovaným klasickými hodinkami, ktorý láka pohľad doslova všade.

"Od prvého dňa, čo som nosil tieto hodinky, som bol prekvapený, koľko ľudí sa ma

pýtalo, odkiaľ ich mám. Ich moderný a elegantný dizajn si získava pozornosť a dokonale dopĺňa môj štýl," prezradil bloger.

Kvalitný displej so širokým pozorovacím uhlom

Jednou z výnimočných vlastností, ktoré robia z Huawei Watch 4 Pro ideálneho spoločníka na turistiku, je ich pôsobivý displej so širokým pozorovacím uhlom, ktorý umožňuje pohodlnú kontrolu času, či notifikácií z akéhokoli uhlu.

Či už ste uprostred prudkého terénu alebo relaxujete na čistinke, bez ohľadu na oslnivé slnečné lúče alebo šero pri západe slnka, displej hodinek zostane vašim verným sprievodcom, ktorý vám poskytne všetky dôležité informácie, kedykoľvek ich budete potrebovať.

"Ďalšia vec, ktorá ma ohromila, je veľký pozorovací uhol displeja. V praxi to znamená, že môžem rýchlo zistiť čas a ďalšie

informácie len mierne naklonením ruky. To je pre mňa veľmi užitočné počas turistiky alebo keď som na cestách," dodal cestovateľ.

Výdrž batérie, na ktorú sa môžete spoľahnúť aj pri dlhých túrach

Jedným z kľúčových atribútov, ktorý robí z Huawei Watch 4 Pro neoceniteľného partnera na dlhé turistické výlety, je ich dlhá výdrž batérie. Nech ste kdekoli na svete, môžete mať istotu, že Watch 4 Pro budú plniť svoju úlohu na jednotku po celú túru, či dobrodružstvo v prírode. Huawei Watch 4 Pro totiž dosahujú výdrž batérie až 4,5 dňa bežného používania, resp. až 21 dní v režime ultradlhey výdrže batérie. S Watch 4 Pro sa môžete spoľahnúť na bezproblémovú aktívnu dovolenku bez stresu z hľadania nabíjačky.

"Výdrž batérie je jedným z hlavných dôvodov, prečo si mám rád hodinky od Huawei. Nikdy som sa nemusel obávať,



že mi batéria vydrží len na pol cesty. To mi dáva väčšiu istotu, keď som v teréne alebo ďaleko od zásuvky," vyzdvihol bloger.

Spojenie so svetom aj na cestách

Zostaňte v spojení s rodinou a blízkymi aj keď práve nemáte smartfón vo vrecku. Vďaka Watch 4 Pro totiž môžete na správy odpovedať priamo zo zápästia, bez námahy, a to pomocou zabudovanej klávesnice, ktorá podporuje aj slovenský jazyk.

"Nemusím vytiahnuť telefón, aby som odpovedal na dôležité správy. Som rád, že



hodinky majú schopnosť odpovedať na správy, najmä na túrach je to skutočne praktické. Okrem toho som si obľúbil aj hlasový záznamník, ktorý je skvelý na rýchle zaznamenanie myšlienok alebo poznámok. To je obzvlášť užitočné, keď som v neustále v pohybe alebo si užívam prírodu," povedal cestovateľ.

Zdravie a pohoda vždy na mysli

Aktívny oddych patrí k zdravému životnému štýlu. Avšak po dobrej túre si telo musí dobre odpočinúť. Aj o to sa postarajú hodinky Watch 4 Pro. Počas spánku sledujú dôležité údaje a striedanie fáz, a vy si



ráno v aplikácii Zdravie nájdete podrobné údaje s tipmi na zlepšenie jeho kvality. Samozrejmosťou je meranie zdravotných údajov počas celého dňa, vrátane SpO2 v krvi, tepu, stresu či fyzickej aktivity.

"Kontrola kvality spánku a sledovanie zdravotníckeho stavu mi pomohli lepšie sa postarať o svoje telo aj na cestách. Sledovanie zdravotníckych údajov mi umožnilo udržať si zdravý životný štýl aj počas dovolenky," poznamenal bloger.

Navigácia aj bez mobilu

Huawei Watch 4 Pro prinášajú revolučný spôsob, ako objavovať svet, aj bez nutnosti nosiť so sebou mobil. Vďaka autonómnej navigačnej funkcii umožňujú hodinky presné sledovanie trás a dobrodružstiev priamo z vášho zápästia. Nech už ste v hlbokom lese alebo vo vzdialených horách, môžete si byť istí, že sa nikde nestratíte.

Hodinky tiež ponúkajú predinštalovanú aplikáciu Petal Mapy, ktorá funguje nezávisle od telefónu a môžete ju využiť na plnohodnotnú navigáciu. S Watch 4 Pro môžete s dôverou vykročiť na nové miesta a objavovať neprebádané kúty sveta, pričom máte neustály prístup k spoľahlivej navigácii priamo na vašej ruke.

"Hodinky mi tiež pomáhajú s navigáciou. Už sa mi nestalo, že by som sa stratil v neznámom meste," dodal na záver Michal.

Autor fotografií: Michal Petrů

Závislosť na internete dokáže zničiť človeku život mnohokrakými spôsobmi



Používanie technológií na rozhovor s kamarátmi, počúvanie hudby, objavovanie nových záujmov a dokonca ani hranie hier s mierou závislosť na internete nespôsobí. Ak má dieťa dostatok času na všetky ostatné bežné činnosti. Napriek tomu je závislosť na internete veľkou hrozbou aj pre deti a mladých, ktorí trávajú online oveľa viac času ako dospelí. Aj o tom sa dozvedeli študenti Detskej univerzity na workshopoch v spoločnosti Lenovo.

Pripojenie na internet je dnes už takmer základným právom každého jedného Európana. Čoraz viac využívajú internet aj deti a mladí ľudia a svet technológií prichádza neustále s novými a sofistikovanejšími nástrojmi, ktoré majú mladých chrániť pred rizikami online. Sú však hrozby, kde si musia poradiť či už s pomocou rodičov alebo úplne sami. Medzi tie novšie nástrahy patria aj hoaxy a závislosť na internete ako takom. Práve osvete o týchto novodobých neudoch sa venovali aj workshopy pre 20 detí z Detskej univerzity, ktoré si pre ne pripravila spoločnosť Lenovo, globálny líder na trhu s počítačmi.

„Deti a mladí ľudia sa musia cítiť na internete v bezpečí. Je prirodzené, že ako výrobca počítačov pocítujeme zodpovednosť za to, aby bolo používanie našich produktov bezpečné. Už pri dizajnovaní našich zariadení si preto

dávame záležať na rôznych bezpečnostných funkciách a prvkoch, no v prvom rade potrebujeme deti naučiť digitálne zručnosti a kritické myslenie, aby sa dokázali bezpečne orientovať v online svete aj sami. Preto je osveta, ktorej sa venujeme v Lenovo roky,



taká dôležitá, povedal Vladimír Varzaly, country manager spoločnosti Lenovo.

Podľa posledných dostupných prieskumov, internet využíva 84,8% Slovákov (Internet World Statistics, 2020) a takmer polovica Slovákov (45%) sa na internet pripája každý deň (SAV, 2022).

Závislosť od internetu zatiaľ nie je uznaná za diagnostikovateľnú duševnú poruchu na rozdiel od gamingu, no problémy vyplývajúce z nadmerného používania internetu si zaslúžia pozornosť. Ohrození sú najmä mladí ľudia, ktorí trávajú na internete oveľa viac času než dospelí.

Trávenie neúmerneho času online sa stáva problémom, keď to naruša schopnosť dieťaťa či mladého človeka viesť normálny život. „Sociálne siete či online hry vedú byť pre detský mozog natolko stimulujúce, že zabúdajú na prestávky, vynechávajú jedlo, spánok, nesústredia sa na školu, netrávia čas s kamarátmi či rodinou. Intenzívna prítomnosť na sociálnych sieťach im zasa môže spôsobovať úzkosti a depresie.

Internetu sa ale netreba báť, ak sa využíva s rozumom. Kľúčové je, aby čas, ktorý deti a mladí ľudia na internete trávia, venovali činnostiam primeraným ich veku,“ hovorí Matej Štávinava zo spoločnosti Lenovo, ktorý sa venuje vzdelávaniu detí a mladých ľudí na školách.

Na internete a sociálnych sieťach sú ako doma aj známi influenceri a tvorcovia obsahu Matej Slažanský alias Selassie a Sandra Sviteková alias Dejepis inak. „Povolaním som učiteľka, ale tisíce

Aké typy závislostí na internete sú najvypuklejšie?

Závislosť na internete je široký pojem, ktorý zahŕňa celú škálu správania a hoci neexistujú oficiálne diagnostické postupy a kritériá, je viacero typov závislosti na internete, na ktoré si treba dať pozor.

- Online vzťahy – či už cez sociálne siete alebo rôzne chatovacie miestnosti, pre ktoré dokáže človek zanedbávať vzťahy v reálnom živote. Často pod vymyslenou identitou. Závislý človek si môže takto vypestovať nerealistické očakávania týkajúce sa osobných interakcií či neschopnosť nadviazať vzťahy v reálnom živote. Posledné štúdie ukazujú, že až 10% používateľov sociálnych sietí je na nich závislých.

- Nutkavé používanie internetu – interaktívne online aktivity ako online hazardné hry, online obchodovanie na burzách, online aukcie či online nakupovanie, ktoré predstavujú riziko najmä pre vašu peňaženku či pracovnú morálku ale aj medziľudské vzťahy.

- Kompulzívne vyhľadávanie informácií – často u ľudí s predispozíciou na obsesívno-kompulzívnu poruchu, kedy má závislý neovládateľnú potrebu zbierať a organizovať informácie, čo môže znižovať jeho produktivitu v práci či v škole.

- Závislosť na počítačových hrách – nemusí ísť ani o online hry. Jediná porucha, ktorá bola oficiálne uznaná a zahrnutá do Medzinárodnej klasifikácie chorôb (ICD-11).



Akcia MSI "Spät' do školy" je spät'

ŠPECIÁLNA PONUKA VÝNIMOČNÝCH NOTEBOOKOV NA PRÁCU A ZÁBAVU



Už sa to blíži, zasadnúť po dvojmesačných prázdninách opäť do školských lavíc nemusí byť práve vzrušujúce a človek by si rád doprial ešte mesiac voľna na sebavedomejši oddych. Koniec koncov, vždy je na čo sa tešiť, či už sú to spolužiaci alebo získavanie nových informácií. Máme pre vás niekoľko tipov pre vášho nového kamaráta na notebook, s ktorým sa budete do školy tešiť! Viac informácií o podujatí a prehľad všetkých predávaných produktov nájdete na stránke: [MSI Back to School 2023](#)

Najlepšie herné notebooky teraz za exkluzívne výpredajové ceny

MSI Raider GE: Špičkový výkon vo výnimočnom dizajne

Začnime špičkovým herným notebookom MSI, modelom Raider GE78HX. Hráči si určite osviežia svoje vedomosti o herných notebookoch vzhľadom na jeho výnimočnú kvalitu a jedinečný dizajn, ktorý umocňuje virtuálny svet. Notebook je vybavený svetelným RGB pásom okolo šasi, ktorý si môžete farebne nakonfigurovať podľa svojich preferencií, a disponuje technológiou MSI Overboost, ktorá robí z radu Raider GE herné monštrum a maximalizuje TDP až na 250 W.



MSI Raider GE78HX 13VH-085CZ (13. generácia Core i9-13950HX, GeForce RTX 4080, 2TB SSD, QHD 240 Hz) za 3 339 €

Cenovo dostupné, tenké a ľahké herné notebooky, ktoré vás udržia na vrchole

Rad MSI Katana: dvojsečná zbraň na učenie a hranie hier

Séria MSI Katana je určená pre študentov, ktorí potrebujú výkonnú, ale zároveň cenovo dostupnú možnosť, aby všetky ich študijné a herné stretnutia prebiehali hladko.

S modelom Katana budú všetky školské projekty a pracovné záležitosti hračkou vďaka 12. generácii procesorov Intel Core i7 a grafike Nvidia GeForce RTX 4070. Katana sa dostáva na trh aj v špecifikáciách 4060 a 4050. Nech si vyberiete ktorýkoľvek variant, stále budete mať dostatok výkonu na zvládnutie veľkého množstva projektov.

Medzi ďalšie príjemné vlastnosti počítača Katana patrí 16 GB pamäte RAM, 1 TB SSD a 144 Hz displej na nerušené štúdium a hranie hier.

MSI Katana 15 B12VFK-1016XCZ (12. generácia Core i7-12650H, GeForce RTX4060, 1TB SSD, FHD 144Hz) za 1 149 €.



Výkonné pracovné notebooky pre profesionálov a kancelárie

MSI Prestige: Dokonalá kombinácia estetiky a výkonu

MSI Prestige 14 Evo kombinuje to najlepšie od Intelu a MSI pre dosiahnutie vynikajúcej produktivity. Notebook s hmotnosťou len 1,29 kg a hrúbkou len 15,9 mm ukrýva v tenkom a ľahkom šasi veľký výkon. Vďaka procesorom Intel Core i7 12. generácie a integrovanej grafike Intel Iris Xe zvládne Prestige 14 Evo väčšinu vašich počítačových potrieb na cestách.



Prestige 14 Evo je vybavený technológiou Tile, ktorá vám pomôže sledovať váš notebook a smartfón, podobne ako Apple Tag.

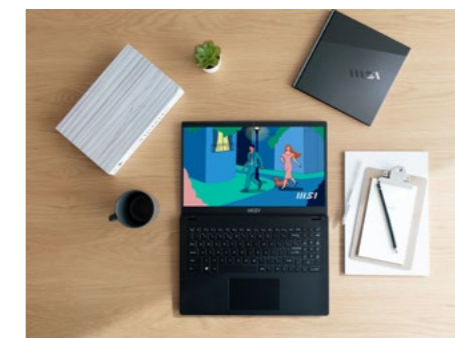
Batéria s dlhou výdržou, ktorú možno rýchlo nabiť na 60% za menej ako 48 minút, zaručuje, že vám na cestách nikdy nedôjde energia. Tvorcov určite poteší, že displej MSI Prestige 14 Evo je vybavený technológiou

True Pixel, ktorá umožňuje vykonávať základné editačné úlohy.

MSI Prestige 14 Evo A12M-095CZ (12. generácia Core i5-1240P, grafika Iris Xe, 512 GB SSD, FHD) len za 939 € (Cena s CashBack 589 €)

MSI Modern Series: Buďte trendsetterom, nech pracujete kdekoľvek

Séria MSI Modern vracia šmrnc do každodennej práce s počítačom. Prináša elegantný dizajn v kombinácii s výkonným hardvérom, ktorý zabezpečí, že vaše každodenné potreby v oblasti produktivity



a komunikácie budú splnené s rovnakou eleganciou ako pri špičkových firemných notebookoch. Teraz teda môžete byť nielen produktívnejší, ale aj udávať nové trendy.

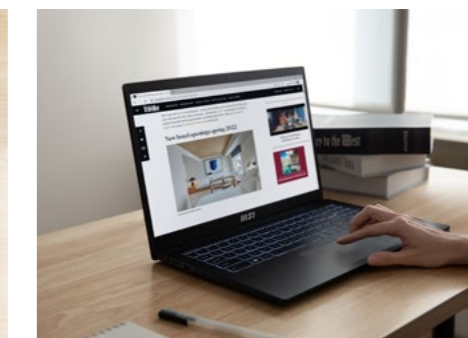
Aby sa rad MSI Modern stal súčasťou každodenného života používateľov, prichádza s elegantným dizajnom, hrúbkou do 19,9 mm a hmotnosťou len

1,7 kg. Podporuje tiež rýchle nabíjanie PD a poskytuje odolnosť na vojenskej úrovni. Séria Modern je k dispozícii vo variantoch Modern 14 a Modern 15 - model Modern 15 je vybavený aj numerickým blokom a presným touchpadom.

MSI Modern 15 B12M-073CZ (12. generácia Core i7 1255U, grafika Iris Xe, 512 GB SSD, FHD) len za 738,90 € (S Cashback 388,90 €)

Na záver

Objavte dokonalého spoločníka na hranie alebo prácu, to sú notebooky MSI v našom



výpredaji Back to School 2023! Vďaka špičkovým technológiám a elegantnému dizajnu sú notebooky MSI vašou bránou k pohlcujúcim herným zážitkom a bezproblémovému multitaskingu. Nenechajte si ujsť príležitosť zvýšiť svoju produktivitu a podporiť svoje vášne s MSI. Pridajte sa k nám a zažite dokonalosť ako nikdy predtým.



Prečo uvažovať o UPS pre sieťové úložisko (NAS)?



Objem dát exponenciálne narastá a odpovedá vysokej úrovni rozvoja digitálnej ekonomiky. Zvýšený objem údajov má za následok aj obrovské nároky na úložnú kapacitu, ktorá je základom efektívnej digitálnej infraštruktúry. Zároveň je pre všetky podniky dôležité aj nasadenie záložného úložného riešenia, ktoré dokáže zabrániť tomu, aby firmy alebo jednotlivci prišli o údaje v dôsledku výpadkov, katastrof, porúch zariadení alebo ľudských chýb.

Typy úložných zariadení

Existuje mnoho možností ukladania údajov na osobné alebo firemné použitie, ale aké sú medzi nimi rozdiely?

V závislosti od spôsobov pripojenia možno úložné zariadenia rozdeliť do dvoch hlavných kategórií, a to na priamo pripojené úložisko (DAS) a sieťové úložisko (NAS).

Priamo pripojené úložisko (DAS)

Toto úložisko sa často pripája priamo k serveru alebo počítaču, napríklad pevný disk alebo jednotka SSD. Údaje sú potom prístupné len pre hosťiteľský počítač.

Medzi výhody patrí napr:

- jednoduché nastavenie
- vysoká dostupnosť
- nákladová efektívnosť

Sieťové úložisko

Sieťové úložisko (NAS) a úložné sieťové pole (SAN) sú dva štandardné typy sieťových úložísk. Medzi týmito dvoma prístupmi existujú určité rozdiely, ale oba sú zamerané na poskytovanie vzdialeného prístupu k údajom viacerým používateľom.

Medzi ich výhody patrí:

- jednoduchá dostupnosť a správa.
- flexibilita a efektívnosť
- úspora miesta

Výpadok napájania a poškodenie údajov

Podľa analýzy výpadkov Uptime Institute 2022 Outage Analysis je 43 %

výpadkov dátových centier spôsobených výpadkom napájania, čo môže mať pre úložné zariadenia závažné dôsledky, aj keď bol použitý záložný plán.

Bez dodatočnej ochrany napájania môže výpadok napájania spôsobiť poškodenie dát a niekedy aj poškodenie úložných zariadení.

Spolupráca so systémami UPS

Nasadenie spolaživých systémov UPS je rovnako dôležité ako výber správnych úložných zariadení na zálohovanie údajov a súborov.

Systém UPS chráni zariadenia pred prepätím a výpadkami napájania, ktoré môžu nastať z mnohých dôvodov a poškodiť elektroniku alebo spôsobiť stratu informácií.

Okrem toho UPS dokáže regulovať poklesy a prepätia pri kolísaní prichádzajúceho napätia prostredníctvom zabudovanej funkcie automatickej regulácie napätia (AVR). Tým sa zabezpečí konzistentné a spolaživé napájanie citlivej elektroniky.

Na výber je mnoho výrobcov, napríklad spoločnosť CyberPower, ktorá ponúka široký výber systémov UPS vhodných pre rôzne veľkosti riešení. Ak chcete vedieť, s ktorými UPS je váš NAS kompatibilný, pozrite si zoznam.



**ĎAKUJEME
PLAY GO SMART
A MP3**

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

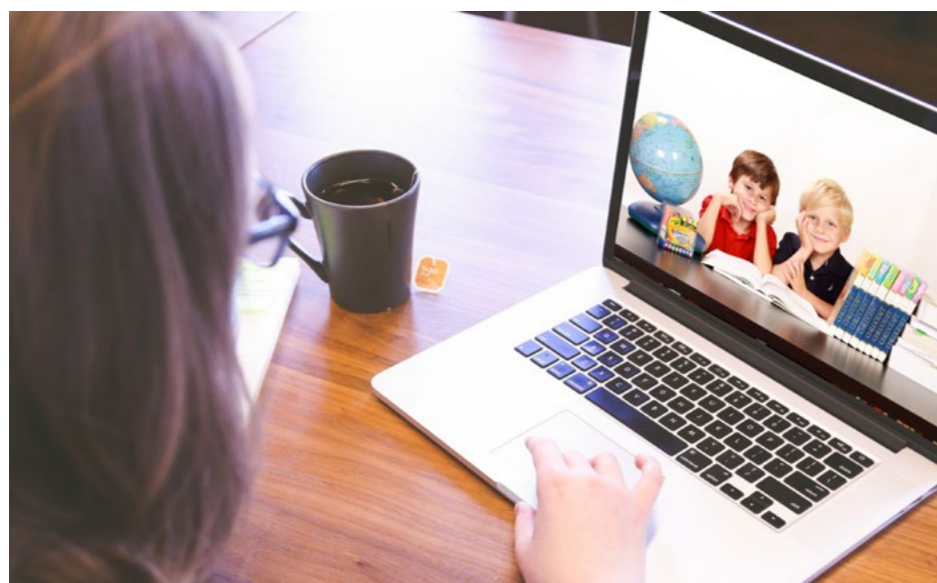
SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

GAMING, HRY A ZÁBAVA
NOTEBOOKY A POČÍTAČE
MOBILY A SMART TECHNOLOGIE

LIVE • EASY • PLAY • HARD

www.pgs.sk

Spät' do školy s novou technikou?



Výdobytky modernej doby ako sú smartfóny, notebooky a tablety, nás priam nabádajú aby sme ich používali aj pri štúdiu. Časy pandémie len urýchlili to, o čom sa roky diskutovalo. Je zrejme, že učiť sa môžete aj bez kníh a zošitov, ale bez počítačov to dnes už nejde ani v tej škole.

Nový alebo starý počítač?

Jednou z oblastí, v ktorej môžeme dosiahnuť ekologickú a ekonomickú rovnováhu je efektívnejšie využívanie elektronických zariadení. Nový rok môžete začať s novou technikou, alebo sa môžete pokúsiť oživiť tú vašu starú.

Začiatok nového školského roku je vždy vhodný čas pre „upgrade“. Čudovali by ste sa, aké zázraky dokáže jednoduchá výmena disku v staršom notebooku alebo zväčšenie RAM.

Zdanlivo historické kúsky sa vďaka malému upgrade premenia na ešte dostatočne výkonné stroje, ktoré vám budú stačiť aspoň do ďalších prázdnin. A keď to už nezvládnu, môžete sa pustiť do veľkého upgrade a vymeniť celý počítač za novší, modernejší. Máme už predsa DDR5, nové grafické čipy a ďalšie komponenty, ktoré vás posunú bližšie k budúcnosti.

A tu vám môže pomôcť šikovný webový

nástroj Kingston Configurator (nájdete ho na www.kingston.com/configurator), ktorý vám na základe čísla modelu poradí koľko slotov na rozširovanie má k dispozícii váš počítač a aké kompatibilné RAM alebo SSD môžete využiť pre upgrade. Odporúčame!

Rýchly router = rýchla sieť

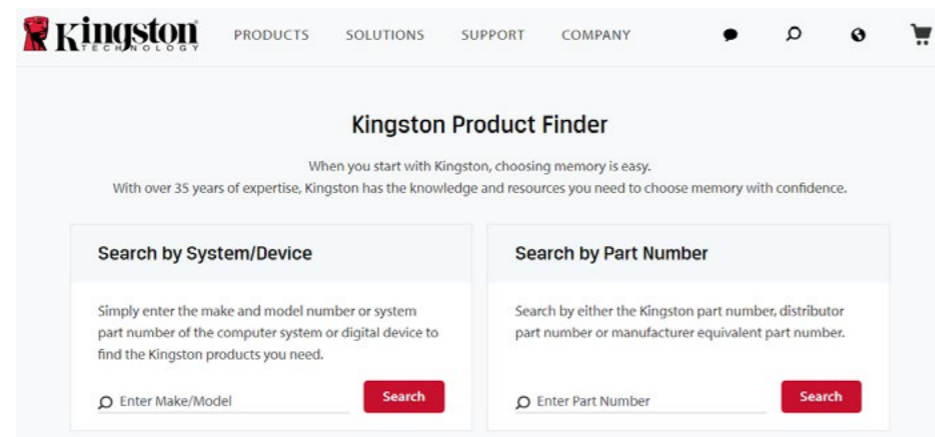
Často sa zabúda, že aj počítačová sieť si z času na čas zaslúži neaký ten upgrade. O tom, aká rýchla bude komunikácia a akú rýchlu budete mať "wifinu", alebo až kam dosiahne dobrý signál rozhoduje primárne router – veľmi podceňovaný základ každej siete. Router nemusí byť drahý, ale aj ten najvýkonnejší má svoje limity a nedokáže pretlačiť signál cez niekoľko

betónových panelov napchaných oceľovými tyčami. Každá stena zhoršuje kvalitu pokrytia, preto je dobré pre väčšie priestory vytvoriť inteligentnú sieť s niekoľkými MESH stanicami.

MESH základne sa správajú v podstate ako mobilné stanice vášho operátora. Keď ich rozumne umiestníte v dome, s ich pomocou získate dokonalú sieť bez hluchých miest. Aj keď sa budete napr. s telefónom, alebo mobilom pohybovať po dome, vždy sa budete pripájať len k jednej sieti a k tej základni, ktorá bude mať najsilnejší signál. Skrátka rovnako ako keď chodíte po meste s mobilom a nezaujímá vás, na ktorú BTS je pripojený – stále ste v sieti svojho operátora a máte ten najlepší možný signál "na všetky paličky".

Nový router alebo MESH systém však znamená nielen vyššie rýchlosti a lepšie pokrytie, ale aj väčšiu bezpečnosť a komunikáciu s väčším počtom zariadení. Obsahujú totiž modernejšie protokoly pre lepšie zabezpečenie a jednoduchšie manažovanie pripájaných zariadení, nezriedka s využitím umelej inteligencie, ktorá dokáže efektívnejšie riadiť packety a tým postupne zefektívniť komunikáciu v sieti.

Router si môžete vždy vziať so sebou aj na internät, alebo do podnájmu a pri sťahovaní si ho zase vziať so sebou späť. Ide o externé zariadenie, ktoré pripojíte jednoducho káblom a nepotrebuje k tomu extra súhlas.



KINGSTON XS1000

Cena: 69,90 € / 1TB

Pre študentov, ktorí chcú mať dôležité dokumenty a súbory neustále pri sebe je určený odolný vreckový SSD disk Kingston XS1000, ktorý svojimi parametrami predstavuje novú generáciu kompaktných externých diskov na cesty. Cez USB-C podporuje rýchlosti čítania až 1 050 MB/s a dokáže zapisovať až 1 000 MB/S, čo je rýchlosť, ktorá vás nebude obmedzovať ani pri kopírovaní extra veľkých súborov. V porovnaní s typickým prenosným SSD diskom má len polovičnú veľkosť ak keď má kapacitu 1 alebo do 2 TB. Je ideálnym spoločníkom na výpravy za prácou alebo zábavou.

KINGSTON FURY RENEGADE SSD

Cena: 132,90 € / 2TB

Pre počítačových hráčov bol navrhnutý NVMe disk Kingston FURY Renegade. Vďaka maximálnemu využitiu dostupnej šírky pásma zbernice PCIe 4.0 dosahuje rýchlosti až 7 300/7 000 MB/s (čítanie/zápis) a výkon až 1 milión IOPS pre výnimočné hráčske zážitky. Optimalizácia disku umožnila skrátiť čas načítania hier a aplikácií, uľahčiť streamovanie a zvýšiť celkovú rýchlosť odozvy systému. K dispozícii sú vysoké kapacity až do 4 TB. Tenký modul formátu M.2 sa vojde aj do veľmi stiesneného priestoru v hráčskom notebooku alebo mini PC a dokonca aj v najnovšej generácii PlayStation 5.



KINGSTON KC3000

Cena: 118,90 € / 2TB

Doprajte svojmu notebooku väčšie úložisko! Nová generácia SSD diskov Kingston KC3000 je ideálna pre náročných používateľov, ktorí potrebujú vyššie rýchlosti dát. Ponúka fantastickú rýchlosť čítania aj zápisu až 7 000 MB/s a dostupný je v kapacitách až do 4096 GB. Štandardný formát M.2 2280 umožňuje inštalovať disk KC3000 do všetkých počítačov s príslušným rozhraním. Upgradom systémového disku môžete držať krok s požiadavkami náročných pracovných úloh a dosiahnuť vyšší výkon pre aplikácie ako je 3D renderovanie a tvorba video obsahu v rozlíšení 4K+.



KINGSTON FURY DDR5 RENEGADE 7 200 MTS

Cena: 211,90 € / 32GB KIT

Operačná pamäť DDR5 je základ, keď dnes chcete počítač najvyšším výkonom. Hráčske moduly Kingston Fury Renegade s nízkou latenciou a rýchlosťou až 7 200 MT/s sú určené pre používateľov s najvyššími nárokmi. Dostupné sú ako cenovo výhodné sety s dvomi modulmi do slotov DDR5 a možnosťou voľby verzie s bielym alebo čiernym chladičom. K dispozícii sú samozrejme aj vo verzii bez podsvietenia, alebo s moderným farebným RGB podsvietením, ktoré môže oživiť vašu hráčsku zostavu o perfektné synchronizované farebné efekty. Všetko teraz získate navyše za veľmi výhodnú cenu.





SONY WH-CH520
Cena: 69 €



Slúchadlá Sony WH-CH520 prinášajú skvelú kvalitu zvuku a komfort počas celého dňa. Prispôbte si zvuk podľa seba a EQ si jednoducho nastavte v mobilnej aplikácii. Výnimočnú kvalitu zabezpečuje technológia DSEE, ktorá obnovuje kvalitu skladieb zo streamovacích služieb. Energia vám len tak nedôjde, slúchadlá vydržia na jedno nabitie hrať až 50 hodín. WH-CH520 sa pripoja k dvom zariadeniam súčasne a automaticky dokážu medzi nimi prepínať. Vďaka ľahkej konštrukcii, čalúneniu a mäkkým náušníkum o nich nebudete ani vedieť.

GENESIS KRYPTON 555
Cena: od 29 €



Základom hernej myši Genesis Krypton 555 je špičkový optický senzor Pixart PAW3333. Kvalita a parametre tohto senzora uspokojia aj tých najnáročnejších hráčov. Maximálna rýchlosť sledovania kurzora 300 IPS a maximálne zrýchlenie 35G zaistia neuveriteľný výkon a plynulú odozvu v každej hre. K dispozícii je tlačidlo DPI pre šesť úrovní, ktoré umožňuje nastaviť rýchlosť kurzora podľa požadovaných preferencií v rozsahu 200 až 800 DPI.



OPPO RENO10 5G
Cena: 499 €

OPPO Reno10 je tu pre všetkých fanúšikov kvalitných fotografií a tiež pre tých, ktorí chcú svojim školákom zaobstarat' kvalitný telefón. Pretože mobilný telefón je nevyhnutnou výbavou aj pre tých najmenších. Ak sa niečo stane, vďaka nemu sa môžete rýchlo spojiť so svojím dieťaťom, sledovať jeho polohu a mnoho ďalších vecí. Prijemné 3D zakrivené línie navyše vytvárajú elegantný vzhľad a telefón sa pohodlne drží v ruke. Na našom trhu je k dispozícii v dvoch farbách – Ľadovo modrá a Strieborné sivá.

BELKIN BOOSTCHARGE POWER BANK 10K
Cena: od 39 €

Dva porty USB-A a jeden port USB-C sa postarajú o nabíjanie všetkých vašich zariadení a poskytnú až 15 W energie pre váš smartfón a dve ďalšie príslušenstvá. Pri použití všetkých 3 portov môžete nabíjať výkonom až 15 W, čo vášmu smartfónu pridá až 40 hodín výdrže batérie navyše. Sledujte filmy, prijímate videohovory a nechajte navigačné aplikácie bežať až do cieľa. Kontrolka LED indikuje, kedy je potrebné powerbanku dobiť, a priložený kábel USB-A na USB-C vám umožní začať nabíjať hneď po vybalení z krabice.



HEADSET MARVO HG9066W

Bluetooth headset Marvo HG9066W, kompatibilný s PC, PS4, PS5, Xbox One a Android, textilné náušníky, odnímateľný mikrofón a čelenka, rainbow podsvietenie, výdrž viac ako 8 hodín.



Cena: 37€



ASUS ZENBOOK S 13 OLED

Zenbooky sú elegantné a ľahké. Vysoký výkon oceníte na dokonalom displeji a oči sa nielen potešia, ale pri eliminácii modrého svetla ich budete aj šetriť. Zvuk má hollywoodské parametre.

Cena: 1 299€



CREATIVE ZEN AIR

True wireless slúchadlá Creative Zen Air splnia všetko, čo od nich očakávate. Sú ľahké ako pierko (46g), majú ANC aj Ambient mode, takže sú ideálnym spoločníkom na cestu do školy.



Cena: 41,90€



KRESLO RED FIGHTER C6

Študentské kreslo Red Fighter C6, pomáha správne držať telo, nastaviteľná výška a sklopné operadlo, hojdač mechanizmus, pevné podrúčky, povrch z PU kože, nosnosť 90 kg.



Cena: 97€



SAMSUNG GALAXY WATCH6

Hodinky vďaka nabitým pokročilým funkciám pre aktívny životný štýl dokážu na základe množstva informácií ponúknuť personalizované rady a tipy na ceste k žiaducim zmenám.

Cena: 349€



CREATIVE STAGE AIR V2

Kompaktný USB Soundbar pod monitor s Bluetooth 5.3 Stage Air V2 ponúka pôsobivý vysokokvalitný digitálny zvuk s výraznými basmi. Je tiež ideálny pre všetky typy médií - filmy, hudbu a hry.



Cena: 41,90€



ASUS VIVOBOK S 15 OLED BAPE EDITION (K5504)

Vivobook predstavuje skvelý pomer výkon/cena. A keď má kamuflážový BAPE dizajn, tak sa nedá odolať! Novinka má excelentné technologické parametre, super vyzerá a súčasťou balenia je myš, taška, nálepky a BABY MILO.



Cena (vrátane príslušenstva): 1 099€



SAMSUNG GALAXY TAB S9

Výkonný a odolný tablet novej generácie s displejom Dynamic AMOLED 2X, ktorý dokáže prispôbiť zobrazenie okolitým svetelným podmienkam vďaka funkcii Vision Booster

Cena: 1 019€



CREATIVE ZEN HYBRID

Dúfame, že váš zoznam skladieb je dosť dlhý. Pretože slúchadlá Creative Zen Hybrid majú dlhú výdrž batérie až 27 hodín so zapnutým ANC. Vystihujú ich tri slová - príjemné, pevné a luxusné.



Cena: 54,90€



D-LINK AX1500 4G+ G416 EAGLE PRO AI



Router G416 je súčasťou radu inteligentných routerov D-Link, ktoré boli navrhnuté na odstránenie problémov so slabým alebo často prerušovaným pripojením. Súčasná podpora mobilného 4G LTE/3G a pevného internetu umožní zostať nepretržite online.

Cena: 129,90 €



D-LINK DUB-2340



Potrebuje USB porty, no váš notebook má voľný len USB-C? Využite tento hub a bez inštalácie softwaru alebo ovládačov získate 4 ďalšie porty USB 3.0 Typu A a ešte aj USB Typu C. K dispozícii sú aj ďalšie huby s čítačkou, LAN alebo HDMI.

Cena: 97 €



D-LINK EAGLE PRO AI AX3200 MESH SYSTEM M32



Systém Wi-Fi 6 Mesh s umelou inteligenciou, ktorý je neustále optimalizovaný a vylepšovaný pre rýchle, efektívne a celoplošné pokrytie signálom v každej miestnosti. Zbavíte sa tým problémov s pokrývaním "hluchých miest" a výpadkov signálu pomocou jediného riešenia.

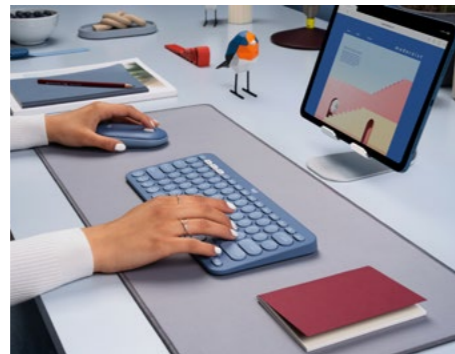
Cena: od 208 €



LOGITECH ZONE VIBE 100

Prečo sa zmieriť s nudou? Vyjadrite svoj jedinečný štýl s bezdrôtovými slúchadlami Zone Vibe 100, ktoré sú dostatočne profesionálne na kancelárske použitie a ideálne na štúdium alebo sústredenú prácu z domu. Vynikajúci zvuk s nízkym skreslením.

Cena: 88,90 €



LOGITECH K380 MULTI-DEVICE BULETOOTH

Píšete pohodlne na tablete, mobile alebo televízore. Bezdrôtovú klávesnicu K380 možno pripojiť ku všetkým bezdrôtovým zariadeniam Bluetooth, ktoré podporujú externé klávesnice. 2x AAA = 2 roky práce. K dispozícii v rôznych farbách.

Cena: 49,90 €



KINGSTON KC600 NOTEBOOK UPGRADE KIT

Notebook Upgrade Kit, okrem SSD disk Kingston KC600, obsahuje aj napájací a dátový kábel, klonovací sw, rámček pre 3,5" šachtu a externý box HDD na vytvorenie externého USB (napr. pre váš starý disk) - všetko pre jednoduchší upgrade.

Cena: od 38 €



MSI G27CQ4 E2



Herný monitor MSI série G je stelesnením výkonu a odolnosti pre každého hráča. Panel veľkosti 27" s QHD rozlíšením a zakrivením 1500R vás zaručene vtiahne do deja. Ponorte sa do sveta hier!

Cena: 289,99 €

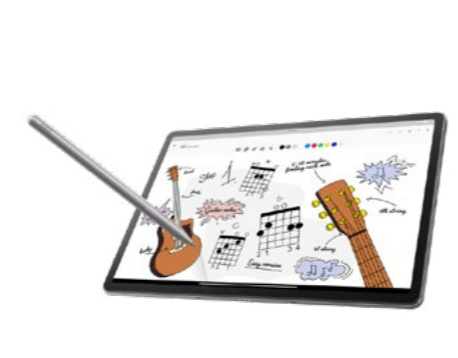


MSI VIGOR GK30 COMBO



MSI Vigor GK30 COMBO je skvelá voľba pre hráčov. Kombinuje klávesnicu s podsvietením, makrami a anti-ghostingom a myš s 6 úrovňami DPI. Výborný výkon a pohodlie pre skvelý herný zážitok.

Cena: 79,90 €



LENOVO TAB P12



Ideálne zariadenie pre študentov vďaka kombinácii možností na učenie a zábavu. Ponúka 12,7-palcový 3K displej, reproduktory JBL®, pribalené inteligentné pero a omnoho viac za prijateľnú cenu.

Cena: 399 € s perom / 499 € s klávesnicou



MY PASSPORT SSD WD

Cena: od 102 €



Odvážny kovový dizajn, ktorý je odolný aj štýlový. Disk odolá otarasom aj vibráciám a pádu z výšky 1,98 m (6,5 stop). Je dodávaný v farbách zahŕňajúcich šedú, modrú, červenú, zlatú a striebornú. Blesková rýchlosť technológie NVMe s čítaním až 1050 MB/s a zápisom 1000 MB/s umožňuje tvorcom a správcom digitálneho obsahu držať vysoké tempo produktivity.

MSI MODERN MD272P

Cena: 209,20 €



MSI monitor Modern MD272P je ideálnym spoločníkom pre nový úspešný školský rok. S jeho 27" QHD displejom a širokými pozorovacími uhlami si študenti užijú pohodlného čítania, písania a prezentovania. USB-C port s výkonom 65 W umožňuje jednoduché pripojenie notebooku k monitoru a zároveň ho rýchlo nabíjať.

Vďaka Eye-care technológiám, ktoré chránia oči pred namáhaním, a polohovateľnému ergo-nomickému stojanu bude možné študovať až do neskorých hodín. MSI Modern MD272P je nielen efektívnym nástrojom, ale aj ochrancom zdravia študentov.



MSI MODERN 15 B12M-074XCZ

Cena: 529 € + darček

Séria MSI Modern vracia smrnc do každodennej práce. Prináša elegantný dizajn v kombinácii s výkonným hardvérom, ktorý zabezpečí, že vaše každodenné požiadavky na produktivitu a komunikáciu budú splnené s rovnakou eleganciou ako pri špičkových firemných notebookoch. Teraz tak môžete byť nielen produktívnejší, ale aj udávať nové trendy.



LENOVO LOQ 3

Cena: 1 000 €

Ak sú vaša počítačové hry a nechcete na herné zariadenie minúť vysokú sumu, skvelú alternatívu ponúka nový rad herných notebookov LOQ. Za cenu od 1000 eur dostanete notebook, ktorý má prepracovaný dizajn, odolné telo a skvelý výkon, ktorému asistujú pokročilé technológie. Bez problémov si na ňom zahráte najnovšie hry a dobre vám poslušajú aj na prácu, napríklad úpravu videí. Udržiavanie optimálnej teploty pri vyššej záťaži zabezpečujú štyri tepelné trubice, dva vysokorychlostné ventilátory a veľké výduchy na odvádzanie tepla. A bonusom je 4-zónové RGB podsvietenie klávesnice.



Rekapitulácia Gamescom 2023



Tento ročník, ak hovoríme o tom najdôležitejšom z pohľadu diváka z domu, ktorý nemá možnosť chodiť po stánkoch a skúšať hry, a teda konferencii Opening Night Live, bol skôr skromnejší na nové ohlásenia. Možno by sa dalo povedať, že bol len takým súčtom hier, ktoré už boli ohlásené a ukázané a prišli sa verejnosti len pripomenúť. Iste, na tom nie je nič zlé, no ak ste boli z tej skupinky, ktorá v kútiku duše čakala trebárs ohlásenie nového Tomb Raidera alebo Resident Evil, musela vám po konferencii ostať pachuť žľče v ústach. Tak snáď na Tokyo Game Show v septembri, alebo The GameAwards v decembri.

Úvod konferencie patrilo Starfield a Toddovi "16 times the detail" Howardovi, ktorý zrekapituloval to, že hra je vytváraním vlastného dobrodružstva a vlastného štýlu hrania. Následne bola ohlásená plošinovka Little Nightmares 3, ktorá príde budúci rok aj s kooperačným hraním. Udalosť pokračovala trailerom na nádejnú čínsku sekačku Black Myth: Wukon a parádnym CGI trailerom na Killing Floor III. Trojka obľúbenej coop hry vyjde na PC, PS5 a XSERIES. Microsoft predviedol Age of Empires IV: Anniversary Edition a rovno hru vydal na konzoly Xboxu.

Po pauze vyplnenej rozhovorom so Zackom Snyderom ohľadom jeho seriálu Rebel Moon, konferencia pokračovala novým trailerom na akčné RPG Crimson Desert.

Hrateľnosť tohto singleplayerového spin-offu MMORPG Black Desert Online až nezdravo vykráda najnovšie Zelda hry. Následne svoje trailery predstavili PayDay 3, Assassin's Creed Mirage a Tekken 8, ktorý oznámil príbehový mód Arcade Quest. Na scénu potom prišlo Call of Duty: Modern Warfare III, ktoré predstavilo atmosférickú stealth misiu z úvodu hry a dlhé roky vyvíjané RPG Granblue Fantasy: Relink s hudbou Nobuo Uemaca. To vyjde 1. februára 2024. Po niekoľkých menších hrách sa pripomenul reboot kedysi plánovanej série Lords of the Fallen s názvom Lords of the Fallen a to pohľadným príbehovým



trailerom. Hra bude typickým príspevkom do Souls žánru a ničím to netají. Sonic Superstars ohlásil dátum. Vyjde 17. októbra 2023 a Sonic Frontiers ohlásil posledný update pomenovaný The Final Horizon.

Záver ONL 2023 patrilo niekoľkým menším hrám a predovšetkým expanzii Phantom Liberty pre Cyberpunk 2077, ktorý predstavil nový update, kde ako highlight figurovali naháňačky áut s policajcami a Alan Wake II, ktorý predstavil hrateľnosť za samotného Alana a novinku v podobe implementovania reálnych filmových sekvencií do hry.

Remaster Dark Forces



Dark Forces bola svojho času odpoveď LucasArts na úspech Doom a nesmierne podarený. No veď si to len predstavte - zbesilá hrateľnosť Doom v prostredí Star Wars. Ako isto uznáte, to si už samo pýtalo úspech. Pôvodná hra vyšla ešte na MSDOS v roku 1995 a o rok na to bola vydaná aj na prvý PlayStation. Časom sa z hry stal masívne obľúbený kult, ktorý mnohí dodnes považujú za modlu hier série Star Wars. Súčasní majstri svojho remesla Nightdive Studios sa chopili svojho renderovania 3D vďaka KEX Engine, vylepšené cutscény, podporu ovládačov, trofejí a achievementov. Hra vyjde na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Switch. Ešte tento rok by mal byť ohlásený dátum vydania.

Turok 3: Shadow of Oblivion



Frenetická FPSka, ktorá vyšla v roku 2000 len na Nintendo 64 a odvtedy sa po nej ako keby zľahla zem, ukončí trilógiu remasterov tejto výbornej série od Nightdive Studios. Po Turok a Turok 2: Seeds of Evil teda prichádza tretí diel, aby ako prvá hra od spomenutého štúdia bežiacia na najnovšej verzii KEX Engine priniesla podporu 4k, 120 fps, vylepšené textúry a moderné metódy nasvietenia a renderovania (napríklad AA, motion blur, ambient occlusion, dynamické tieňe), podporu ovládačov a taktiež aj vylepšenú hrateľnosť. Switch verzia ponúkne aj možnosť gyroskopického ovládania. Hra vyjde na PC (Steam), PS4, PS5, XONE, XSERIES a Switch 14. novembra. Bude zaujímavé sledovať, či sa štúdio pustí aj do Turok: Evolution, ktorý slúžil ako prequel k pôvodnej sérii.

Nový Broken Sword



Aj keď klasické adventúry dnes už hrajú druhé husle, teší nás, že z času na čas sa objavia aj nové hry. A obzvlášť, ak nový prírastok ohlasujú tradičné legendárne série. Tentokrát to je Broken Sword. Prichádzajú navyše hneď rovno dve hry - šieste pokračovanie a remake jednotky. Šiesty diel ponese názov Parzival's Stone. Hra opäť prinesie mix 2D pozadí nalepených na 3D geometriu, čo štúdio nazýva "super 2D" a známe postavy Georgea a Nica. Investigovať budeme prastarý manuskript, ktorý nás zavedie do sveta konšpirácií a kvantovej fyziky. Broken Sword: Shadows of the Templars - Reforged je remake, ktorý prinesie prekráslené pozadia, nové animácie sprítov, podporu 4K a zremasterovanú hrateľnosť. Obe hry vyjdú budúci rok na PC, konzoly a mobily.

Immortals 2 mal byť iný



Pokračovanie veľmi slušnej kopírky Zeldy Immortals: Fenyx Rising odkrylo detaily zo svojho krátko žijúceho života, ktorému bol vzaný nemilosrdným rozhodnutím Ubisoftu tlačiť dopredu hry Assassin's Creed. Z podnikateľského hľadiska to dáva zmysel sústrediť svoje sily na to, čo zarába najviac, avšak mňa ako hráča mrzí, že sme prišli o potencionálnu hernú klasiku. Zatiaľ čo Immortals: Fenyx Rising sa niesol vo viac menej komixovej grafike a hrateľnosti zameranej na puzzle, pokračovanie malo mať realističnejší nádych a hlavolamov malo byť o dosť menej. Hra sa mala odohrávať v fiktívnej verzii Polynézie, nemala vodiť za rúčku ukazovateľmi či ikonami a mali sme ovplyvňovať príbeh a prostredie ich rozhodnutiami. Mal to byť mix Elden Ring a Majora's Mask.

Nový Delta Force



Padla pomyselná (u niektorých iste aj skutočná) slza z oka aj vám? Delta Force. Kedysi slávna to séria strieláčiek, ktorá sprvu dominovala PC, aby sa potom dostala aj na konzoly, kde už ale takú diery do sveta neurobila, vstáva z popola ako Delta Force: Hawk Ops, free-to-play strieláčka, ktorá bude remakom, resp. reimagináciou Delta Force: Black Hawk Down ešte z roku 2003. Hra bude obsahovať singleplayer a multiplayer, pričom zatiaľ čo hra pre jedného hráča bude spomínaným remakom, multiplayer už bude omnoho odviazanejší, pričom sa ku slovu dostanú moderné zbrane, či až futuristický nádych. Hru pripravuje Tencent pre PC, konzoly i mobilné telefóny. Multiplayerové mapy budú rozsiahle, zamerané na vertikálne hranie a viaceré cestičky pre vozidlá.

Spolupráca Xboxu a Square



Padol definitívne herný berlínsky múr medzi Xboxom a Square Enix? Rúčajú sa zábrany a otvárajú sa hráčom nové príležitosti, po ktorých tak túžili v komentoch na sociálnych sieťach? Vyzerá to tak, že áno. Reč je o jednej hre od Square Enix a konzolách Xbox, ktoré sa dlhé roky správali ako rovnaké póly magnetov. Final Fantasy XIV, slávne MMO, prichádza na obe verzie konzoly rodiny Xbox Series. Tento port prinesie rýchlejšie načítavanie loadingov a podporu 4K. Aj keď séria ako taká sa Xboxom nikdy nevyhýbala (FF15 na Xbox vyšlo), predsa len remake Final Fantasy VII či momentálny 16 diel chýbajú, pričom hry boli ohlásené okrem PS konzol len na PC. Square sa k potencionálnym portom ešte nevyjadriilo, no s príchodom FF14 môžeme povedať, že je to už asi len otázkou času.

Automobili Lamborghini

LIŠIAK A JEHO LAMBO



Pod'me si spoločne zase raz zaspomínať na hry z kategórie totálne zabudnutých a kvalitatívne vôbec nie márných. V časoch, kedy sa kvantita herného softvéru dostávala len do svojej prvej fázy, bolo na trhu možné zakúpiť mnoho podivných projektov s nejasnou kvalitou, medzi ktorými sa však strácali aj hodnotné značky. Nedávno som si len tak listoval v katalógu exkluzívnych vydaných pre systém Nintendo 64 a tu zrazu mi oči vypíchlol názov Automobili Lamborghini. Stačil len navonok jasne identifikovateľný zhluk písmeniek a okamžite sa mi to vrátilo – spomienky na turecký sed, z ktorého mi meravili nohy, prekladané živým obrazom zaprášeneho CRT televízora a rozdrobený šedý prášok všade na rukách. Nintendo 64 malo síce koncepčne unikátne spracované analógové páčky na ovládačoch, avšak ich kvalita nebola zrovna valnej povahy. Čím drsnejšie zaobchádzanie, o to viac šedého prášku vypadávalo z útrobu gamepadu a keďže pretekárska arkáda Automobili Lamborghini bola z tých, na ovládanie náročnejších, intenzita všade

prítomného rozsypaného plastu bola ešte vyššia. Živo si spomínam, ako sme museli kupovať viac a viac ovládačov, čím bola naša konzola N64 staršia.

Podarený jazdný model

Za vývojom a vydaním videohry Automobili Lamborghini stála dnes už neexistujúca firma Titus Interactive (šlo

o komerčne známu francúzsku továrňu na priemerné arkády, ktorej definitívny krach nastal v roku 2005). Ja osobne som uvedený projekt v roku 1997 nikdy nevlastnil, no dostal sa ku mne prostredníctvom kamaráta a tak nejako sa okamžite zaradil medzi moje pravidelne hrané tituly. Aby ste tomu rozumeli, v danej dobe bol problém dosiahnuť nejakú pestrosť žánrov a preto, ak sa vám do rúk



dostalo niečo ako Automobili Lamborghini, sotva by ste hru dokázali odmietnuť. Kto v tej dobe vlastnil PlayStation, mohol sa v rámci adrenalínových pretekov uchýliť k celosvetovo známej značke Ridge Racer, avšak na Nintendo 64 onen hit od Namca nebol dostupný a preto prišiel lišiak Titus a ponúkol svoj vlastný, oveľa sofistikovanejší variant.

Dym z pneumatík

Automobili Lamborghini bol projekt nadväzujúci na koncepčne identického predchodcu s názvom Lamborghini American Challenge, ktorý vyšiel ešte na Super Nintendo Entertainment System. Primárne šlo o neskrývanú propagáciu známej talianskej automobilky Lamborghini, ktorej autá si ešte ani dnes nemôže dovoliť vlastniť drvivá väčšina populácie. Drahé, rýchle a hlavne luxusne pôsobiace autička sa v očiach detí milujúcich virtuálne pretekanie pomerne dobre predávali a inak to nebolo ani v prípade hry Automobili Lamborghini. Chudobné menu, kde ste si mohli vybrať z troch režimov (Grand Prix, Arcade a Multiplayer) vám dávalo možnosť pretekať na šiestich tratiach s pár vozidlami – postupne bolo možné odomknúť ďalšie a oveľa rýchlejšie modely. Na čo si dodnes spomínam? Fyzika a jazdný model v Automobili Lamborghini navodzovala nečakane simulačné prvky. Autá krásne sedeli na trati a keď ste si prepli pohľad na predný nárazník, pocit z rýchlosti a ovládania bol skutočne výnimočný.

Zábavný multiplayer

Vývojári išli pri svojej práci ďalej, za bežnú arkádovú predstavu krúženia s luxusnými autami po vizuálne nie zrovna oslnivých tratiach (ani na tú dobu), keďže do svojej hry implementovali aj nutné zastávky v boxoch – dotankovanie sa realizovalo priamo, pohybom páčky a rovnako tak ste si museli dokonca



vymieňať pneumatiky. Hráč mal možnosť regulovať nastavenie stupňa náročnosti svojich súperov pri režime 1 vs. AI, avšak absentovalo tu čo i len jemné vizuálne poškodenie. Taliani asi nechceli, aby sme im kazili nádherný vizuál ich autičok a to ani vo virtuálnej podobe. Akokoľvek boli trate chabé v zmysle grafiky, tak autá naopak pôsobili nádhorne a dokonca zanechávali na asfalte stopy spálenej gumy a malé obláčiky dymu. Vyššie som spomínal častý nákup ovládačov, čo bolo logické, keďže u nás doma sa víkend čo víkend organizovali veľké herné turnaje obsadené mojimi kamarátmi a drsné súboje v Mario Kart 64 a GoldenEye 64 mali svoje následky na ničenie hardvéru ako takého. V jeden moment som mal doma deväť gamepadov, z čoho použiteľných bolo tak maximálne päť. A to vlastne stačilo, keďže aj hra Automobili Lamborghini v rámci módu multiplayeru podporovala pretekanie pre štyroch jedincov súčasne. Dokonca aj v komplexnom režime Grand Prix!

Rivalita čoby hnací motor

Iste, sotva by ste jazdný model v rámci simulovania pocitu z pretekania mohli v tej dobe porovnávať s jedinečným

Grand Turismom (je zaujímavé, že prvé GT vyšlo na PlayStation takmer na deň presne, mesiac po videohre Automobili Lamborghini), avšak ani náhodou ste pri jazde v „Lambách“ rôzneho vizuálu a výkonu motora nemali pocit, že sedíte v električke s naolejovanými kolajnicami. Automobily krásne držali stopu a čím lepšie ste realizovali prejazd členitým terénom na okruhoch mimo mesta, o to viac vás bavilo skúšať prekonávať samého seba, ale aj svojich kamarátov lomeno rivalov. Bol som šokovaný z toho, ako dobre fungovala umelá inteligencia počas masových pretekov, ktorá sa vám vyložene nesnažila komplikovať život, ale rovnako tak vám ani nedala nič zadarmo. Na schému ovládania si síce bolo nutné zvykať a rozhodne nešlo o nič arkádové, no aj to bol ďalší prvok motivácie, prečo pokračovať v hraní a učiť sa byť lepším. Som dnes nesmierne šťastný za to, že som v zatracovanej ére systému Nintendo 64 mal možnosť reálne vyskúšať drvivú väčšinu hodnotných exkluzívnych užitých na tento hardvér a projekt Automobili Lamborghini do toho celého jasne zapadá.

Verdikt

Na svoju dobu nečakane podarené a zábavné preteky s presahom do simulácie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: preteky	Výrobca: Titus Interactive	Zapožičal: Redakcia
-------------------	-------------------------------	------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ Grafika vozidiel	- Spracovanie okolia tratí
+ Hratel'nosť	- Nulová využitel'nosť vibrácií
+ Zvuk	
+ Náročnosť	
+ Multiplayer	

HODNOTENIE: ★★★★★

Final Fantasy XVI

SNÚBI SA V NEJ POZORUHODNÉ MNOŽSTVO ZAUJÍMAVÝCH, SKVELÝCH ČI NOVÝCH PRVKOV, TAKŽE ANI PORIADNE NEVIETE, KDE SKÔR ZAČAŤ



Nech sa na najnovší diel tejto svetoznámej série pozerám akokoľvek, ide o vážneho kandidáta na hru roku. A to hovorí človek, ktorý je v univerze hier Final Fantasy skôr turista než dlhoročný fanúšik; nejaké porovnanie FF titulov teda preskočím, aj tak je to, podobne ako pri každej zmene v nejakej dlhoročnej sérii s ustálenými pravidlami, veľmi subjektívne.

Final Fantasy XVI však pôsobí veľmi „západne“, ak môžem použiť tento termín, a myslím to v dobrom. Nepatrím medzi fanúšikov JRPG, absolútne som nevedel, čo mám od „16-ky“ očakávať, no čím viac som ju hral, tým ohromenejší som bol.

Autorom FF XVI sa totiž jednoducho podarilo splniť cieľ, ktorý si zaumienili, a súčasne naservírovať hráčom nový diel v takej forme, že pohltí aj úplného „eléva“ a niekoho, kto Final Fantasy hry nikdy nemal v oblúbe. Ak existuje jeden jediný

diel tejto série, ktorý by som s čistým svedomím mohol odporučiť komukoľvek, je to tento. Bude to možno odo mňa pôsobiť alibisticky a zaujato (hoci verte, že doteraz som mierne v šoku z toho, ako veľmi ma baví Final Fantasy hra), ale jeden z hlavných autorov to podľa môjho názoru vystihol veľmi trefne:

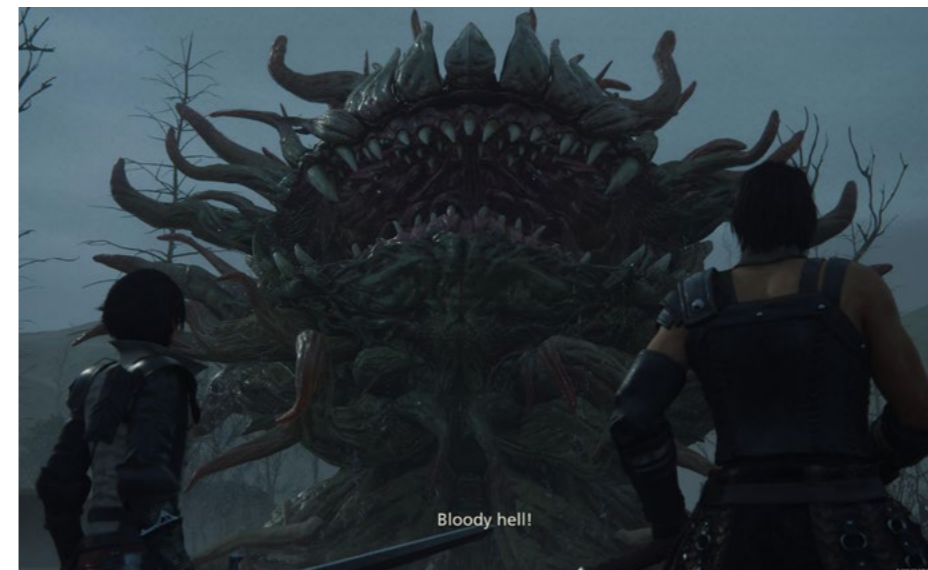
„Čo definuje Final Fantasy? Jednoduchá odpoveď: musíte mať najlepší príbeh, najlepšiu grafiku, najlepší súbojový systém, musíte mať veľa obsahu, chocobov, mooglov a skvelý zvuk. To je Final Fantasy. Ak vám bude chýbať byť len jedna vec, fanúšikovia vás za to znenávidia,“ povedal pred pár mesiacmi herný producent Naoki Yoshida v jednom z interview.

A hoci to znie neuveriteľne, ba až zasnene, Square Enix dokázal „odfajknúť“ každé jedno políčko vo svojom pomyselnom zozname. No, neviem teda, ako by

to bolo s tou prípadnou nenávisťou, ale jednou vecou som si istý: v tomto prípade vývojári si ľubý naozaj splnili.

Všetky menšie rušivé nedostatky sa strácajú v čírej mase príbehového obsahu, atraktívnych súbojov, vkusných vizuálov a unikátnej fantasticko-stredovekej atmosfére fiktívneho sveta, ktorý – ako ste už určite všade čítali – v mnohom pripomína kultovú Hru o tróny.

Práve seriál „Game of Thrones“ vývoj tohto titulu nepochybne ovplyvnil a samotní autori priznali, že ho počas vývoja aktívne sledovali. Namiesto Westerosu tu síce máme Valistheu a rolu Starkovcov tu plnia Rosfieldovci, no politické pozadie hrá v jednom aj druhom pivotnú úlohu. Tak ako sa v Hre o tróny všetci usilovali o pomoc a vládu nad „Železným trónom“, aj vo FF XVI sa stretávame so scenárom, ktorý písal dejiny fiktívne aj skutočne; mať ten najväčší pieskový hrad na celom ihrisku.



Vo svojom jadre to je fantasticky jednoduché, podobne ako naša skutočná história – väčšina vojen, konfliktov a celospoločenských zmien bola podmienená práve nedostatkom surovín, obsadzovaním nových uzemí a ekonomikou. Zatiaľ čo vo väčšine podobných fantasy hier sú vojny a mocenské snahy len akýmsi nevýrazným „podmazom“, o ktorom viete, že tam asi je, ale nejaký ho neregistrujete, vo Final Fantasy XVI sú boje medzi jednotlivými národmi Valisthey klúčovou súčasťou hlavného príbehu.

Scenáristi si dali naozaj, naozaj záležať, aby nešlo len o typický príbeh traumatizovaného fešáckeho princa, ktorý ide zachraňovať princeznu, kráľovstvo, svet alebo čokoľvek iné. Clive Rosfield – protagonistu Final Fantasy XVI – síce s účesom v štýle „idem od kaderníka“, dokonalou tváričkou a obrovským mečom navonok pôsobí ako stereotypný model východného hrdinu, v skutočnosti však ide o pomerne stráviteľnú, uveriteľnú a dobrú hlavnú postavu so sympatickým dabingom a adekvátnou hĺbkou charakteru.

Jasné, niektoré ďalšie hlavné postavy Clivea často zatieňujú – najmä jeho priateľ a do istej miery aj mentor Cidolfus „Cid“ Telamon, ktorého budete vďaka charakteristickému chrapľavému a hlbokému hlasu herca Ralphi Inesona (Hra o tróny) zbožňovať.

Cid je nielen najlepšie realizovanou postavou v celej hre, ale patrí k vôbec najlepším, a akými som sa kedy stretol. Je to možno ten typ mierne stereotypného, postaršieho sympatického vodcu, ktorý je vždy nad vecou, občas povie niečo múdre, občas niečo uštipačné a sarkastické, no keď sa objaví na scéne, okamžite si ju ukradne pre seba. To sa nedá povedať

ani o Jill, Cliveovej spolubojovníčke a partnerke, a ani o nikom inom.

Ak by každá herná postava mala charizmu Cida, už by nikdy nikto nepreskočil cut-scénu, to mi verte!

Zatiaľ čo Clive je, ako postava, decentný a mení sa naprieč rokmi, ktoré v hre plynú, pre mňa to boli skôr ostatné postavy, ktoré naratív tlačili po kvalitatívnej stránke nahor. Bezohľadný obor a dominant (o tom neskôr) Hugo Kupka, jeho milienka Benedikta, ktorá využíva svoju atraktivitu a sexualitu ako zbraň, či dôvtipný špión Gav so škótskym prízvukom, ktorého jednoducho musíte mať radi – paleta popredných postáv je pomerne pestrá a žiadna z nich nie je rušivá a nepôsobí zbytočne. A čo je obzvlášť chváľtebné – takmer každá z ich predstavuje nejakú figúrku na spoločenskej šachovnici, každá sa hýbe nejakým smerom, každá sa snaží dosiahnuť svoj cieľ.

Samozrejme, že takmer všetky postavy pôsobia atraktívne, ako keby ich vystrihli z



katalógu krásy, stále sme predsa vo Final Fantasy – ale ak náhodou nepatríte k priaznivcom takýchto JRPG charakteristík, nedajte sa tým vôbec odradiť.

Final Fantasy XVI má epizodický štýl rozprávania príbehu a celková štruktúra a ohromná dĺžka hry naozaj pôsobia dojmom, akoby ste sledovali seriál. Najmä prvé hodiny hrania sú presýtené cut-scénami a pôsobia skôr filmovo, no hoci ide o niekoľkohodinovú pasáž, vzhľadom na celkovú dĺžku hry, ktorá sa ráta – aj napriek lineárnosti, naratívnej orientácii a absencii jedného veľkého otvoreného sveta – na desiatky hodín polnohodnotnej zábavy, stále ide o pomerne krátky úsek.

Final Fantasy XVI je masívna hra, no na rozdiel od väčšiny akčných RPG, v tomto prípade tento cieľ nie je splnený vďaka zberateľským predmetom či inému balastovému obsahu. Väčšina vedľajších úloh tu síce pôsobia skôr vatovo a nezaujímavé, no aj medzi nimi sa nájdu silné momenty. Tieto bočné misie sú však aj tak skôr sporadické a prvé husle hrá za každých okolností perfektný hlavný príbeh.

Ak ste už unavení z toho, ako tu ospevujem príbeh, vydýchajte sa, lebo to hlavné ešte len príde.

Ako som už v úvode načrtnol, Square Enix vo FF XVI vybudoval úžasný a členitý svet, kde šesť rôznych národov zvädza boj o kontrolu nad nedostatkom klúčových surovín. Zatiaľ čo v skutočnej histórii ľudských dejín išlo o komodity ako nerastné zdroje, cenné kovy a drahé kamene či úrodnú pôdu, v prípade vymyslenej a vysoko fantastickej Valisthey sú všeobecným bodom záujmu obrovské ložiská magického kryštálu. Ten dokáže totiž nahradiť nielen väčšinu vecí nevyhnutných pre

život; napríklad produkovať oheň či vodu. Takéto kryštály sú navyše veľmi praktické aj pri pomocných činnostiach, ako je sušenie bielizne či chladenie mäsa, aby sa neskazilo. Nečudo, že ľudia si na tento výdobytok zvykli a prípadný nedostatok by znášali len veľmi ťažko.

A tam je práve ten príslovenčný pes zakopaný.

Kryštály a ich gigantické zdrojové ložiská nazývané „materské kryštály“, kde sa tento cenný nerast nachádza, sú obmedzené a každý zo šiestich národov sa snaží získať k takýmto miestam prístup, keďže vďaka tomu máte obrovskú výhodu oproti vašim susedom – nehovoriac o peniazoch, ktoré plynú z prípadného predaja ďalším stranám.

Okrem kryštálov sa však mágia, v tejto hre nazývaná aj „éter“ (tzv piaty element zo svetovej mytológie, z ktorej FF XVI celkovo do veľkej miery čerpá), objavuje aj vo forme tzv. „nositeľov“. Títo jednotlivci sa narodili s darom mágie a vedia ju používať aj bez kryštálov, no zatiaľ čo v iných hrách sú takíto čarodějníci obávaní či vážení, tu ich všetky národy zotročujú a využívajú ako lacnú pracovnú silu. Takíto ľudia majú menšiu hodnotu než zvieratá, nemajú žiadne práva, len povinnosť slúžiť a eventuálne zomrieť na tzv. kryštalickú kliatbu, ktorá postupne zabíja každého človeka s mágiou v krvi, premieňa ho postupne na sochu čím viac a častejšie používa svoje schopnosti.

Narodiť sa vo Valisthee s mágiou znamená prežiť život na samom okraji spoločnosti, kde si na vás každý bez dôvodu odplúvne. Akonáhle rodičia zistia, že ich dieťa inklinuje k mágii, s nechutťou sa ho vzdajú a príslušné úrady sa postarajú o to, aby ho označovali ako dobytok – neprehliadnutelné tetovanie



na tvári, ktorého odstránenie je životu nebezpečné, zaručí „nositeľom“ utrpenie po zvyšok ich neraz krátkych životov.

Paradoxne, výnimkou a absolútnym protipólom týchto „nositeľov“ sú „dominanti“, úzka skupina jednotlivcov, ktorí sa narodili s ohromnou mocou siedmich božských bytostí nazývaných „eikoni“. Každý z nich ovláda jeden element, jedného avatara, na ktorého sa dokážu aj premeniť, a kvôli svojej sile sú títo jednotlivci zväčša ospevovaní a oslavovaní. Každé z kráľovstiev chce mať na svojej strane takéhto „dominanta“, ktorý dokáže v prípade vojny sám nahradiť tisíce vojakov a je ultimátnou zbraňou.

Problémom je, že „dominanti“ sú vo svete FF XVI ako u nás atómové zbrane; každý sa bojí a zdráha využiť ich silu, pretože nepriateľ by odpovedal rovnakým spôsobom. Asi však nemusím hovoriť, že práve boje medzi „eikonmi“, resp. „dominantami“, patria medzi najbrutálnejšie momenty z celej hry. Poslednou príbehovou zápletkou – po politike, mágii a otroctve



– je tzv. „pohroma“, šíriaca sa nákaza, ktorá zožiera krajinu a postupne ju mení na neúrodnú, mŕtvu zem.

Práve táto „pohroma“ je hlavným motivátorom, ktorý dáva do pohybu väčšinu ozubených koliesok poháňajúcich celý kontinent – čím väčšia časť zeme padne za obeť tejto plagi, tým zúfalejšie jednotlivé kráľovstvá sú a tým viac sa snažia získať prevahu nad ostatnými, aby si vedeli prisvojiť nielen ich zásoby magických kryštálov, ale aj úrodnej zeme pre život, pestovanie a chov zvierat.

Práve na tomto sociálno-politicko-ekonomicky orientovanom plátne herný veterán Kazutoyo Maehiro a ďalší členovia tímu roztancovali zápletku točiacu sa okolo zrady, smrti, pomsty a nečakaných dejových zvratoch.

V tomto prípade má totiž hlavný príbeh viacero rovín; raz sa budete chcieť pomstiť osobe, ktorá vám zničila život, a keď túto dilemu vyriešite, začnete sa možno viac zaoberať inými problémami. FF XVI sa odohráva v horizonte mnohých rokov, čo hre ešte viac pridáva na grandióznosti.

Práve v momente, keď si myslíte, že sa všetko schyluje do finále, sa vám namiesto záverečných titulok takpovediac otvorí druhá polovica hry, kde budete mať úplne iný cieľ ako v tej prvej. Čas sa posunie vpred, spoločenská situácia sa zmení a vy sa odrazu ocitnete v novom prostredí. Niečo také som naposledy zažil v Days Gone a hoci ide o jav zriedkavý, o to viac si človek takýto scenáristický „preplesk“ užije.

Ako ste však už určite postrehli, pozadie tejto hry je veľmi košaté a obsiahle, no aj tento „problém“ dokázal Square Enix transformovať na devízu. Takmer



kedykoľvek môžete totiž počas hry aktivovať funkciu nazývanú „Active Time Lore“, akúsi neustále sa aktualizujúcu encyklopédiu, ktorá vám vždy ponúkne vysvetlivky a objasnenie toho, čo sa aktuálne na obrazovke deje. Ide o geniálnu pomôcku, ktorá sa po debute FF XVI zrejme stane bežnou súčasťou väčších RPG hier, pretože vďaka nej sa v hernom lóre nikdy nestratíte. Ak vám nejaký pojem z dialógu, ktorý počas cut-scény prebieha, nie je jasný, stačí aktivovať „Time Lore“ a hra automaticky rozpozná, čo sa práve deje a rieši, a ponúkne vám niekoľko tematických oblastí, kde môžete zistiť viac.

V rámci vaše základne, odkiaľ podnikáte cesty do rôznych oblastí Valisthey, máte k dispozícii knižnicu, ktorú si postupne aktualizujete, a kde nájdete informácie ku všetkým udalostiam, nepriateľom či príšerám. Tento prvok som až tak často nevyužíval, ak však patríte medzi nadšencov herného lóru a encyklopedickosti, budete absolútne nadšení.

A keď sme už pri tom, ako prepracovaný tento svet je; okrem takejto knižnice máte k dispozícii aj špeciálneho radcu, ktorý vám na interaktívnej mape vysvetlí buď to, aká je vo Valisthee momentálne vojenská situácia, alebo si môžete prelustrvať zoznam všetkých postáv aj s názornou ukážkou toho, ktoré sú mŕtve, aké majú (alebo mali) medzi sebou vzťahy a tiež si o nich môžete prečítať dodatočné informácie. Tie sa postupne, ruka v ruku s hlavným príbehom, dopĺňajú a vyvíjajú, no aj vďaka takejto mape aktuálnej politickej situácie či mape vzťahov a osudov jednotlivých postáv budete vždy v obraze.

Ak nepotrebujete mať špičkový a do bodky presný prehľad o tom, čo sa okolo vás deje, vôbec to neprekáža – no dôležité je, že takáto možnosť tu je a

FF XVI ťaží zo svojho unikátneho lóru absolútne maximum. Úprimne, takto prepracovaný a využitý koncept som ešte v žiadnej hre doteraz nezažil.

Final Fantasy XVI je temné, bravúrne fantasy a má jednoducho všetko, čo by ste čakali napríklad od pútavého seriálu na štyl Hry o tróny vrátane dospeláckych motívov, akými sú násilie a erotika. Tie sú však v hre, na rozdiel od seriálu, oveľa menej explicitné, byť stále prítomné a do určitej miery aj znázornené.

Zachádzať hlbšie do rozvetveného a nozaj veľmi dlhého príbehu by nebolo vo vašom záujme, no ide o jeden z najlepších scenárov, aké som vo videohrách za posledné roky videl. FF XVI je síce len časovou exkluzivitou pre PS5 a nie jednou z tradične úžasných first-party hier od Sony, no môže si podať ruku s takými veľkánmi ako God of War či The Last of Us. A to je veta, ktorú by som ja, ako nefanúšik Final Fantasy, za normálnych okolností nemal vysloviť – ale v tomto prípade sa nedá inak. Brillantné cut-scény, ktoré posúvajú príbeh vpred, dopĺňajú



fantastické súboje, ktoré sú rovnako zábavné ako aj štýlové. Bohužiaľ, ak patríte medzi náročných hráčov, ktorí možno nevyžadujú priamo „souls“ štýl, ale potrpia si na poriadnu výzvu, ostanete mierne sklamaní z toho, aké sú poväčšine boje nenáročné. Až na niekoľko výnimiek, ktoré sa aj tak dostavia až v druhej polovici hry, je Clive aj bez väčšej pomoci svojho eikona takmer neporaziteľný. Hra ponúka len dva režimy obtiažnosti, pričom hru sme recenzovali v tom náročnejšom, ktorý je podľa popisu viac orientovaný na akciu (oproti tomu druhému, ktorý viac fokusuje príbeh).

Už tak ľahké stretnutia s nepriateľmi si viete doslova zautomatizovať použitím špeciálnych prsteňov, ktoré získate v ranej fáze hry, a vďaka ktorým za vás bude umelá inteligencia hry napríklad vykonávať všetky naučené bojové kombá stláčaním jedného účtého tlačidla. V kombinácii s talizmanom, vďaka ktorému budete automaticky uskakovať všetkým nevykrytým útokom, sa vaša gameplay premení skôr na kino zážitok, v rámci ktorého budete stláčať jedno tlačidlo a vychutnávať si epickú „sekačku“ plnú teatrálnych efektov. Táto voľba je, samozrejme, plne na vás, a hoci to znie až ako poburujúce zľahčenie už tak rekreačnej hrateľnosti, vnímam to skôr ako výhodu, že si to môžete vybrať. V konečnom dôsledku to len posilňuje tvrdenie, že FF XVI je hrou pre všetkých, bez ohľadu na postoj k značke či skúsenosti v danom žánri.

Vo Final Fantasy XVI teda málokedy zomriete, a keď aj tak, znovu sa objavíte pri najbližšom checkpointe s doplnenou zásobou elixírov, takže sa nestane, že by vám uprostred nejakého dungeonu došli a vy by ste kvôli tomu nevedeli zdolať bossa. Hoci súboje pôsobia na prvý pohľad náročne a je pravda, že uhýbanie sa je aj tu

kl'účové a najmä pri neskorších bojoch bez neho dlho nevydržíte, nehrozí, že by vám v niektorom bode vypenili nervy alebo že by ste začali hádzať ovládač o zem kvôli tomu, že nevíete nejakú pasáž prekonať.

Výzva možno nie je, aj napriek chaoticky pôsobiacim súbojom, obrovská, a nejde asi o nič, čím by ste sa mohli kamarátom neskôr pochváliť (ako napríklad v prípade valkýr v God of War). Aj tu sa ale napriek všetkému nájdu nečakané nástrahy – napríklad v podobe vypísaných odmien na rôzne príšery, ktoré sužujú bezbranných, bohabojných obyvateľ'ov Valisthey, a ktoré sa sú poväčšine veľ'mi obtiažne na zdolanie.

Trúfam si však tvrdiť, že aj tí náročnejší fanúšikovia akčných RPG takýto „víkendový“ režim bez problémov rozdychajú, keď uvidia, ako majestátne a brutálne niektoré súboje vyzerajú. Nie vždy totiž bojujete ako Clive – občas sa vo vás totiž prebudí sila, o ktorej spočiatku nemáte ani potuchy, a ktorej demonštrácia je, ako sa hovorí, „epic-as-fu*k“.

Ak ste tieto momenty ešte nevideli v niejakom gameplay videu, nekazte si dopredu prekvapenie a zážitok. Nie je to síce, aj vzhľadom na oficiálne propracované materiály, žiadne tajomstvo, ale čím menej budete vedieť, tým viac si to užijete.

Keď Naoki Yoshida definoval Final Fantasy v superlatívoch, vsuktku verne popísal 16. diel tejto značky. Po audiovizuálnej stránke je totiž hra špičková, panorámy sú zaujímavé, dizajn prostredia vkusný a soundtrack je bohovský. Striedajú sa v ňom pokojné, relaxačné motívy s dynamickým, adrenalin pôhňajúcim rytmom bojových scén. FF XVI má jednoducho všetko a ešte aj niečo



navyše, hoci to „navyše“ nie je vždy na takej úrovni ako zvyšok hry. Zatiaľ čo akčná časť tejto akčnej RPG je prvotriedna a bez väčšej chyby, tá „erpégéčková“ nie vždy funguje, ako by mala. Áno, získavanie skúseností, nakupovanie nových schopností, odomykanie nových vetiev a štýlov, ba dokonca to, že kedykoľvek môžete tieto schopnosti resetovať a rozmiestniť drahocenné body inak, aby ste mohli naozaj vyskúšať rôzne kombinácie a techniky, je proste super a spadá to práve pod tú „RPG časť“. Problém nastáva pri RPG prvkoch, akým je zbieranie a nakupovanie lootu, ktoré je nevyužitá, zbytočné a vonkoncom nefungujúce.

Zbrane sú v podstate naviazané na hlavný príbeh a za každý hlavný „boss fight“ získate základnú surovinu, ktorú využijete na vyhotovenie novej, vylepšenej verzie vášho meča. Ten je však takmer vždy lepší než žalostne slabá konkurencia iných mečov, ktoré sa vám tiež odomykajú postupne a v bode, keď si ich budete môcť kúpiť, ich vlastne už vôbec nebudete potrebovať –

nehovoriac o tom, že ich je úplne máličko. Do toho zbierate jednotlivé materiály, ktoré vám padajú zo zabitých bežných nepriateľ'ov, a ktorých budete mať postupne stovky – bez možnosti využitia, ak nerátame predaj za pár drobných, aby ste si mohli kúpiť novú pesničku do vášho hospodského „jukeboxu“. Hospodárenie s lootom, kraftedie nových vecí a vylepšovanie výbavy vašej postavy je chabé a keby ste zakaždým automaticky dostali lepší variant meča či častí zbroje, bez nejakej RPG náplasti, vyšlo by to zhruba narovna.

Ďalším nepochopiteľ'ným prvkom je napríklad resetovanie bossov, ktorých nájdete vo voľnej prírode. Zatiaľ čo pri príbehových stretoch máte štandardne určenú, prirodzene pôsobiacu „arénu“, ak budete bojovať napríklad s príšerou, na ktorú je vypísaná odmena, musíte si dávať setsakra pozor, aby ste neprekročili hrou stanovený diameter jej „spawn pointu“. Ide o rovnakú techniku, akú využíva každá MMO RPG, keď sa počas boja až príliš vzdialite od miesta, kde sa



začal. Tam to možno úlohu plní, ale tu nie – ide len o otravný prvok a vec, na ktorú budete musieť počas stlačania a kombinovania tlačidiel zbytočne myslieť. A keď na to náhodou zabudnete, napríklad v polovici dlhšieho a náročnejšieho súboja, zdravie sa bossovi zregeneruje, on sa vráti nazad a môžete ísť odznova.

Poslednou vecou, ktorá ma na FF XVI mierne (a niekedy viac) iritovala, boli občas zbytočné a nudné „fetch questy“ a zbytočne rozt'ahaná cesta z bodu A do bodu B. Hra samotná sa síce, ak si odmyslíme príbeh, naratív a postavy a ostaneme len pri kostre, držala schémy: „Odomkla sa oblasť B, chod' tam“ -> „zabi nepriateľ'ov, sprav hlavný quest pre tamojšieho mocipána“ -> „boss fight“, no človek mal pocit, že sa stále deje niečo nové. Navyše bola táto kostra zaobelená do poriadne št'avnateho mäsa, takže vám to neprišlo nijako otravné. Vedl'ajšie úlohy sa však zväčša striktno obmedzovali na to, že ste sa mali vrátiť do niektorej z už preskúmaných miest, poraziť tam skupinu nepriateľ'ov,

ktorých ste už v minulosti zrejme porazili, a vrátili sa naspäť s určitým predmetom. A čo sa vo všeobecnosti cestovania týka, aj keď sa hra pýši pôsobivým audiovizuálom, niekedy to trmácanie sa hore-dole po prázdnej mape človeka už skrátka nebavilo.

NPC postavy na vás síce reagujú vždy inak, podl'a toho, ako ďaleko ste pokročili v príbehu, čo je super, no inak ide o pomerne sterilné mapy, kde okrem grindovania XP na neustále sa objavujúcich nepriateľ'och nemáte čo robiť. Škoda, ak by Square Enix popracoval na vedl'ajších misiách a možno aj nejakých aktivitách či zaujímavostiach, ktorými by naplnil fragmentovaný herný svet, išlo by o zážitok dokonalý.

Pravda, stále by tu ešte ostala otázka technického stavu hry, ktorý po vydaní nepatril k jej silným stránkam a doteraz nejde o nič, čím by sa mohol vydavateľ' chváliť. Podobne ako dualita režimov obtiažností, aj počet grafických nastavení je rovnako spartanský, byť v zásade dostačujúci. Na výber máte



medzi 4K/30 fps a niečo medzi 1080p a 1440p so 60 fps. Z vlastnej skúsenosti jednoznačne odporúčam prvý, ktorý uprednostňuje vizuálnu stránku. Na 30 fps sa tu dá zvyknúť, hoci miestami to kvôli „dropom“ zabolí, no súboje sú aj napriek množstvu efektov bezproblémové.

To platí pri oboch režimoch, hra je totiž nakódovaná tak, aby boli súbojové pasáže stabilné, či už ide o 30 alebo 60 fps. Poklesy rozlíšenia či snímkovania teda postrehnúť môžete, ale nižších fps sa pri bojuvaní nebojte. Kvalitatívny režim je, čo sa snímkovania týka, konzistentnejší, a najmä graficky oveľa prijateľnejší, čo je pri estetickú stránke FF XVI veľ'mi dôležité zachovať. V najnovšej aktualizácii, po takmer mesiaci, vývojári konečne pridali možnosť nastaviť intenzitu rozmazania (tzv. „motion blur“), ktorý bol po vydaní v režime 4K/30 fps takpovediac „na šabl'u“ a spôsoboval hráčom nevoľnosť.

Hoci si na PS5 sám radšej užívam 60 fps než o niečo vyššie rozlíšenie či kvalitu detailov, v prípade Final Fantasy XVI nechajte hru v defaultnom nastavení (kvalita) a neskúšajte alternatívu. Zo 60 fps sa na polovičnú hodnotu zvykľ t'ažko, no rozmazaný, nie príliš kvalitný obraz vás do toho skôr či neskôr aj tak dotlačí. Základom je neprepínať, ale zapnúť hru a viac nemeňte – bude vás to potom bolieť oveľa menej. To je však, bohužiaľ, už všeobecný a vždy aktuálny problém; pri next-gen vizuáloch nemôžete očakávať aj next-gen výkon.

Verdikt: Final Fantasy XVI je skvelá akčná hra – jedna z najlepších za posledné roky – a o niečo horšie akčné RPG. Nič to však nemení na desiatkach hodín úžasného výpravného príbehu, zasadeného do unikátneho stredovekého fantasy sveta inšpirovaného Hrou o tróny, a epických súbojov, ktoré sa hrajú a vyzerajú skrátka skvelo. To, či ste alebo nie ste milovník JRPG, dlhoročný fanúšik série alebo niekto, kto s ňou prichádza do kontaktu prvýkrát, tentoraz nehrá žiadnu rolu.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner: akčná RPG	Výrobca: Square Enix	Zapožičal: Square Enix
PLUSY A MÍNUSY:		
+ excelentný príbeh a špičkové hlavné postavy	+ skvelá grafika	+ excelentný soundtrack
- nenáročný súboje nemusia vyhovovať každému	- herná ekonomika nefunguje	
HODNOTENIE: ★★★★★		

Aliens: Dark Descent

REMAKE FILMU ALIENS?



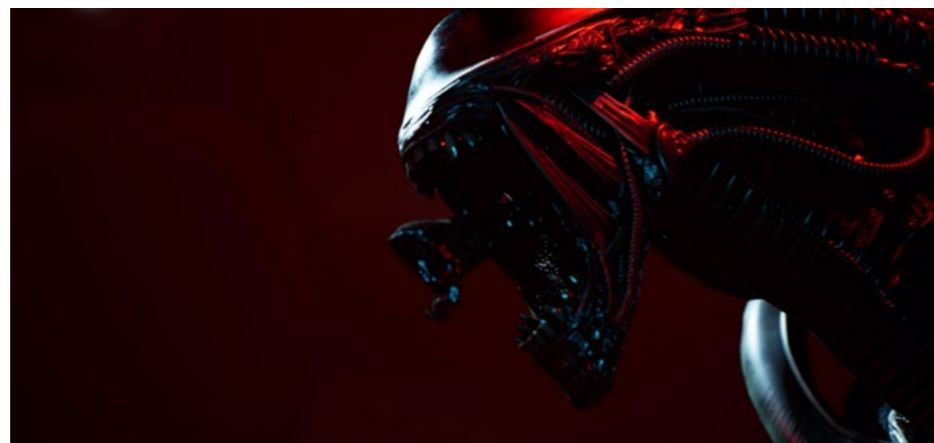
Konečne sa to v univerze Votrelca začalo hýbať aj vo videohernom priemysle. Každý pamätník (ako ja) ale vie, že nie všetko je zlato, čo sa blyští. Problém s titulmi z tohto sveta je tu takmer odjakživa. Iba maličké percento z nich stojí za niečo a ostatok nám len pripomína trend, ktorý tu je tak dlho, ako prvé hry – hra podľa filmu stojí za prd, resp. film podľa hry stojí za dva prdy. Toto je v drvivej väčšine prípadov fakt pevný ako fyzikálny zákon. Výnimiek potvrdzujúcich pravidlo je ako šafranu, no nájdú sa. Môžeme to povedať aj o novinke Aliens: Dark Descent?

Pri jej oznámení som mal zmiešané pocity. Fakt, že ide o asymetrickú stratégiu z top-down pohľadu, dost' vzbúril moje emócie. Je to takmer desať rokov od poriadnej Alien hry, pričom Isolation nasadil latku veľmi vysoko. Nikto netvrdí, že bol dokonalý, mal svoje chyby, avšak z globálneho hľadiska išlo o jeden z najlepších titulov v univerze a tak sa logicky (aj podľa konca) očakávalo pokračovanie. Čo prišlo? Hra na telefóny. Myslel som, že explodujem. Titul som hral a nebola to katastrofa, aj keď je dost'

možné, že mi myseľ zatemňoval hnev. Toto je dôvod, prečo som s ohrnutým nosom pozeral aj na Dark Descent.

Po spustení som ale trochu pookrial. Farbičky boli také, aké mali byť, muzička takisto a vývojári si dali záležať aj na prevedení lokalít, ktoré krásne korešpondovali s filmami. Vizuál samotný je na vysokej úrovni. Na ovládanie si však človek musí zvyknúť, najmä ak to

hrá na konzole. Veľmi dlhý tutoriál vás dopodrobna oboznámi, čo a ako, ale je toho toľko, že počas hrania kde-tu stále vyskočí nejaká doplňujúca informácia. Vlastne som mal pocit, akoby sa to dialo až do konca. Ide totiž o mimoriadne komplexný titul. Toto bolo tým najväčším prekvapením. Z traileru a hlavne z nechoty sledovať vývoj samotný som si viac-menej myslel, že pôjde o Colonial Marines z pohľadu zhora.



Ako veľmi som sa mýlil! Bavíme sa totiž o mimoriadne prepracovanej stratégii, ktorá na mňa občas pôsobila až prekombinovane. Spôsobené to ale mohlo byť aj tým, že takéto tituly veľmi nehrávam. Výsledkom bola moja častá smrť. Samozrejme, ja sa tak ľahko nevzdávam a postupne som pochopil mechanizmy, čoho následkom bolo výrazné zlepšenie môjho psychického zdravia.

Hneď ako skončí dlhý, možno takmer hodinový úvod, ktorý vás okrem iného uvedie aj do deja, začne sa pred vami odhaľovať, čo všetko tu vlastne je. Máte vlastnú stanicu, z ktorej sa vydávate na jednotlivé misie. Tie nemusíte vždy dokončiť. Ak dostávate veľmi „na prdel“, môžete sa kedykoľvek stiahnuť a vrátiť sa neskôr, keď budú vaše štatistiky o niečo lepšie. To je síce pekné, ale zároveň vás budú čakať aj premnoženejší a silnejší nepriatelia. Hra vám naozaj nič nedaruje.

Hľadieť musíte na vaše zdroje, vojakov, zbrane a dokonca aj ich psychický stav. To, že si tu viete odomknúť lepšie zbrane, asi spomínať nemusím, iné je zaujímavejšie. Počas misí vašim zverencom stúpa stres, čo má za následok horšie reakcie a mušku. Vojakov potom musíte dať na psychiatrické liečenie, ktoré im úroveň stresu vynuluje. V medicínskom oddelení zas uzdravujete



a hľadáte úkryt. Dost' mi to liezlo na nervy. Druhá vec, ktorú by som vytkol, je neustále sa zvyšujúca náročnosť. Čím dlhšie to hráte, tým sú lokality (aj tie prvé) nebezpečnejšie. Má to zlý vplyv nielen na psychiku vojakov, ale aj hráčov samotných. Mal som neustály pocit obrovského tlaku na mňa samotného. Zrejme to je aj účelom, nie vždy som však mal náladu na také niečo a boli dni, keď som preto titul nechcel ani zapnúť, pretože som mal dost' stresu aj bez toho. Nemýľte si to so strachom. Hra samotná nie je taká strašidelná, resp. hororová. Asi to má na svedomí štýl, akým je prevedená. Áno, lokality sú krásne a do detailu vyšpičkovane, ale ten hororový aspekt padá na asymetrickom pohľade zhora. Atmosféru to má, no nie strachu, ale skôr stresu.



vojakov po fyzickej stránke a viete tu aj označiť, ktorý dostane prednostné vyšetrenie. Samotné hranie má niekde zaujímavých mechanizmov. Okrem klasickej strelby viete použiť perky typu brokovnica – na boj zblízka, granát na hromadné ničenie či senzor pohybu na odhaľovanie polohy votrelcov. No nie vždy je strieľanie po všetkom, čo sa pohne, dobrý nápad.

Čím viac strieľate, tým viac nepriateľov na vás pôjde. Ideálna taktika je potichu napredovať, schovávať sa a vyhýbať sa boju. Tu ale atmosféru narušá veliteľ skupiny, ktorý neustále kričí hlášky typu „double-time!“, aj keď sa pohybujete pomaličky v tme

Verdikt

Musím uznať, že v prípade Aliens: Dark Descent ide o mimoriadne podarený titul, ktorý je jedným z najväčších prekvapení. Zrejme to má na svedomí fakt, že som od neho nič nečakal, pričom napokon som dostal viac.

Hororu samotného som sa veľmi nedočkal, atmosféru to má ale výbornú, len nevie, kedy ubrať plyn a nechať hráča vydýchnuť.

Ono ani vo filme Votrelci nemali postavy kedy vydýchnuť a podľa toho, čo som videl, je jasné, kde autori čerпали inšpiráciu. Tentokrát konečne trafili kliniec po hlavičke.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia, stratégia	Tindalos Int.	Playman

PLUSY A MÍNUSY:

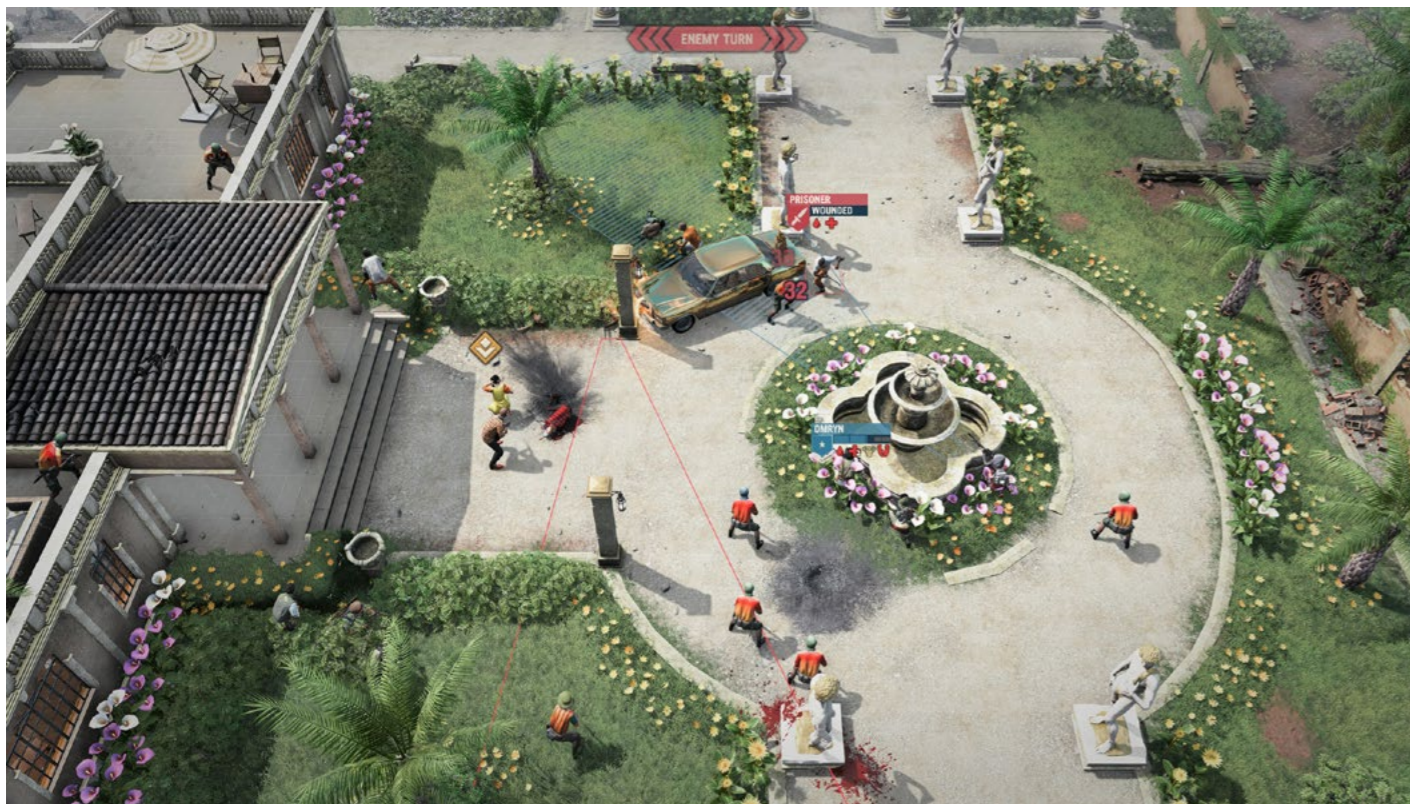
+ akcia	- neustály tlak na hráča
+ votrelci	
+ atmosféra	
+ a komplexnosť	
+ vizuál a štýl lokalít	

HODNOTENIE:



Jagged Alliance 3

OBNOVENIE TAKTICKEJ LEGENDY, V AKÉ SME ANI NEDÚFALI



Jagged Alliance 2 je moja srdcovka a patrí medzi tituly, na ktoré si nájdem čas každý rok, aj keď len na chvíľku. Taktické možnosti, chyť'avá hratel'nosť s veľkou mierou vol'nosti, perfektný výber žoldnierov a desiatky spôsobov, ako si prispôbiť zážitok z hrania – to sú devízy hry, ktoré sa nasledovníkom nikdy nepodarilo zopakovať. A to si fanúšikovia série museli prejsť riadnymi tortúrami, ako je napríklad Jagged Alliance Flashback. Niet sa čo čudovať, že na oficiálne tretí diel som sa pozeral s neistotou. Avšak štúdiu Haemimont Games sa podarilo niečo, v čo som ani neveril.

Arulco je slobodné, čas na Grand Chien

Oproti prechádzajúcim pokusom o oživenie série sa tretí diel neodohráva na fiktívnom ostrove Arulco, ale v úplne novej krajine s názvom Grand Chien. Ide o bývalú francúzsku kolóniu, kde o nadvládu bojujú niekoľko frakcií a k vyhroteniu konfliktu došlo po únose prezidenta. K moci sa tak dostala paramilitárna jednotka

The Legion a bude len vo vašich rukách zvrátiť úplný kolaps Grand Chien.

Z peňazí, ktoré dala dokopy prezidentova rodina, musíte najat' žoldnierov, oslobodiť ostrov a hlavne zachrániť prezidenta. Príbeh a celé zasadenie sa na nič nehrá a neberie sa vôbec vážne. Naopak, prítomnosťou čierneho humoru a prehnaných kliše postáv pripomína akčný film z osemdesiatych rokov.

Úvod je veľmi podobný zážitku z predchodcu. Na dobovom webe IMP si vytvoríte postavu podľa vášho psychologického profilu a na stránke A.I.M. zase objednáte služby rôznych žoldnierov. Možnosť trošku browsovať internetom v dizajne, na ktorý sme už aj zabudli, je príjemnou spomienkou, pričom potešia aj niektoré skryté odkazy, hoci je ich málo. Ponuka nájomných žoldnierov je síce menšia, no väčšina legiend ako Ivan, Shadow, Magic, Scully alebo Gus je dostupná. Keďže na začiatku sú vaše zdroje obmedzené, je nutné vyberať skôr lacnejších

a na konkrétnu činnosť zameraných bojovníkov. Nemal by vám chýbať mechanik, medik, odborník na výbušniny a ostrel'ovač.

So svojou skupinou sa následne pohybujete po mape Grand Chien a obsadzujete jeden sektor za druhým, pričom oslobodzujete mestá, získavate na svoju stranu bane na diamanty alebo prístavy. Skoro každá lokalita obsahuje niečo zaujímavé, či už sú to archeologické vykopávky, jednu z množstva bočných úloh, alebo len ukrytú debnu s vybavením.

Obsahu je veľké množstvo a trvalo mi niekoľko hodín, kým som sa vôbec dostal z úvodnej oblasti a loďou sa preplaval do ďalšej časti mapy. Možnosť, ako vyriešiť väčšinu situácií, je navyše vždy niekoľko. Tak či tak sa ale primárne bude bojovať v t'ahovom režime. Keď vstúpite do sektora, hra sa z mapy prepne do 3D režimu, ktorý poznáte z bežných t'ahových stratégií.

Tretí diel ponúka aj funkčný stealth. Každý žoldnier sa môže zakrývať, čo

síce spomalí jeho rýchlosť, ale umožní získať lepšiu pozíciu na ostrel'ovanie, prípadne nablízko od chrbta spacifikovať nepriateľa. Problémom tohto režimu je, že prebieha v reálnom čase a ak má nepriateľ podozrenie, že vás vidí, začne na ukazovateli pribúdať jeho istota a následne začne konflikt v taktickom režime. Keďže hru nemôžete pozastaviť, je náročné skĺbiť ovládanie celej jednotky, rozmiestnenie jednotlivých žoldnierov a ešte aj samotné odstránenie nepriateľa. Často tak dochádza k frustrujúcemu načítaniu hry a metóde pokus-omyl.

Jeden mínomet proti desiatim nič netušiacim vojakom

Príbeh samotného súboja sa odvíja od množstva faktorov. Na počet akčných bodov, presnosť alebo dostrel majú vplyv jednotlivé štatistiky bojovníka, ako sú obratnosť alebo svižnosť, spolu s vlastnosťami používanej zbrane a jej modifikácií. Tých je, mimochodom, tiež dostatok – od kolimátorov a puškohl'adov až po závesné granátomety, pažby a podobne. Do toho ešte treba zohľadniť aj samotnú pozíciu ako vás, tak aj nepriateľa, krytie, brnenie a podobne. Skoro z každej zbrane sa dá strieľať v niekoľkých režimoch a nechýbajú automatické brokovnice, mínomety či raketomety. Vybláznit' sa môžete naozaj do sýtosti a po niektorých bojoch zostane doslova spúšť, keďže zničiť môžete aj prostredie.

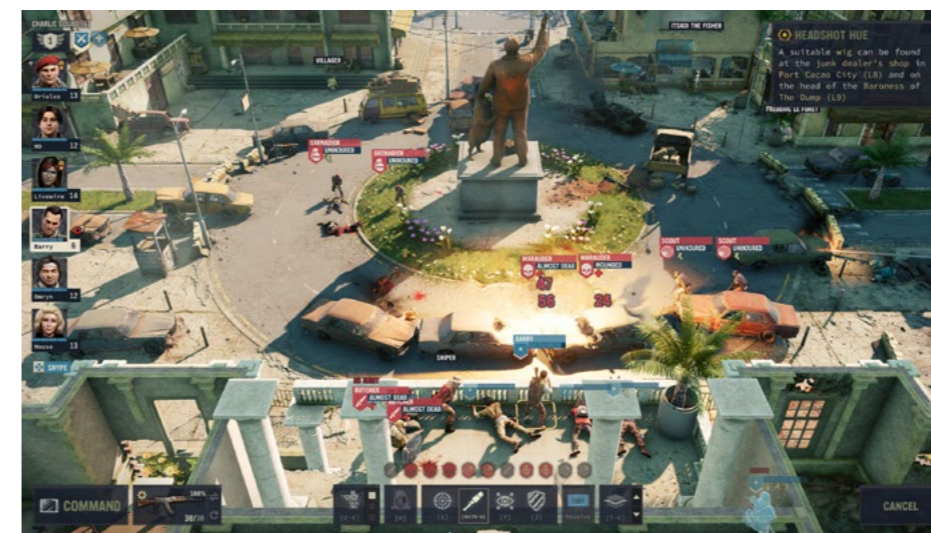
Niektorí hráči sa sťažovali na nedostatok munície, no s týmito problémami som sa nestretol. Je pravda, že už dlhšie som nehral titul, ktorý by bol tak závislý od manažmentu rôznych typov a kalibra, no každému žoldnierovi som pridelil zbraň tak, aby sa zásoby miňali rovnomerne. Jednotlivé zásobníky žoldnier aspoň nemusí mať vo svojom inventári, kde by len zaberali miesto. Hardcore fanúšikovia



druhého dielu určite budú mať trojke čo vyčítať. Chýba to a tamto, prečo to nie je ako predtým a prečo zjednodušili hento. Rozumiem tým pocitom, sám som s niektorými vecami bojoval, ale uvedomujem si, že herný svet sa za viac ako dve dekády niekam pohol a veľa zo zmien vlastne dáva logiku.

Množstvo funkcionalít síce poznáme a vieme, ako fungujú, ale v novej a modernej hre by pôsobili t'ažkopádne a zdĺhavo. Ved' si len predstavte, že by ste teraz dali Jagged Alliance 2 niekomu zahrať bez toho, aby ho poznal. Musel by stráviť hodiny spoznávaním čo, kde a ako má robiť, pretože hra vlastne neposkytuje ani tutoriál. Aj ja som chvíľu pocíťoval, že mi chýba ikonický obchod so zbraňami Bobby Ray's, kde ste mohli nakúpiť muníciu a vybavenie podľa vašich predstáv. Na druhej strane, Jagged Alliance 3 je takto trošku t'ažší kusok a musíte pracovať len s tým, čo nájdete, prípadne získate od padlých nepriateľov.

Pri takto komplexnom titule je t'ažké udržať maximálny balans a rovnováhu



vo všetkých zbraniach, vybavení a schopnostiach. Je preto logické, že každému hráčovi sa podarí objaviť určitú taktiku, ktorá funguje na výbornú. To ľahko môže zmeniť zásahov vývojárov v podobe updatu, ak niečo považujú za príliš silné alebo ľahké. Tento prístup ale vie byť na škodu vášho zážitku z hrania, pretože môže prísť zo dňa na deň a ovplyvní vami nastavený systém.

Niet sa však čo čudovať updatom, keďže tretí diel tejto legendárnej série obsahuje aj poriadne množstvo bugov. Od drobností, ako je napríklad to, že po načítaní hry máte zvoleného iného žoldnier, než keď ste ju ukládali, až po nefunkčnú kameru alebo nemožnosť prepínať si poschodia.

Hru som vypíal a znova zapíal, prípadne googliil, je toho proste dost'. Pozitívne je, že vývojári sa k tomu postavili čelom a opravy pribúdajú. Vylepšiť by si určite zaslúžilo aj herné rozhranie a najmä inventár, ktorého ovládanie je tragické, keďže sa musíte neustále posúvať medzi jednotlivými žoldniermi. No a o inventári lokality ani nejdem hovoriť. Tlačidlo automaticky zoradiť chýba ako sol'.

Veľkým plusom je podpora modifikácií a integrácia Steam Workshopu. Už v čase recenzovania boli dostupné desiatky módov, pričom väčšina boli vylepšenia alebo chýbajúce veci z predchádzajúceho dielu. Chcete narušiť balans hry a mať všetko vybavenie zabitých nepriateľov? Nech sa páči. Alebo by ste radi videli percentuálnu šancu na zásah? Bez problémov.

Moderskú scénu som vždy vnímal pozitívne a teší ma, že v prípade Jagged Alliance 3 je takto aktívna už od vydania. Nejde o level ako pri niektorých Bethesda tituloch, kde komunita doslova opravuje nefunkčné aspekty



hry, skôr je to o prispôbení zážitku svojim potrebám a pocitu. A koniec koncov, mody majú veľký dopad aj na znovuhrateľnosť, keďže vďaka nim môže byť váš zážitok z hrania úplne iný.

Zastaralý engine už moderný vizuál nevyčaruje

Vizuálna stránka je pravdepodobne najrozporupnejším aspektom. Niežby vyzerala zle, ale na to, ako sa hýbe, je málo detailná a chýba jej finálny šmrnc. Číťť to najmä na animáciách a fyzikálnom modeli, ktorý pôsobí skôr ako ragdoll efekty z éry, keď bol Havoc úplnou novinkou.

Pri rozhovoroch sa postavy správajú ako z reklamy na „táto NPC hýbe rukami, keď akože komunikuje“. Grafické nastavenia sú na strategickú hru bohaté a poteší aj dedikovaný režim pre Steam Deck.

Dobrou vizitkou nie je fakt, že v určitých momentoch dochádza k výraznému poklesu snímok za sekundu. Väčšinou sa to deje pri priblížení, keď mierite, keď sa zobrazuje filmový záber výstrelu alebo pri rýchlom pohybe kamery. Pri strategickej



hre, ktorá väčšinu času prebieha v ťahovom režime, až tak nezáleží, či beží v 144 alebo 60 fps, no trhanie obrazu pri prepade je naozaj nepríjemné.

Veľmi ma potešila hudba, ktorá si berie inšpiráciu zo svojho predchodcu, no zároveň má svojho vlastného ducha, ktorý zapadá do prostredia bývalej francúzskej kolónie. Detail, ktorý som si

ani pri dvojke neuvedomoval, je, že koľko rôznych postáv s unikátnymi hlasmi museli vývojári do hry zakomponovať.

V Jagged Alliance 3 všetky reagujú na rôzne situácie, zapájajú sa do rozhovorov alebo komentujú dianie v boji. A často ide o humorné alebo cheesy hlášky.

Verdikt

Štúdiu Haemimont Games sa po 24 rokoch podarilo vytvoriť dôstojného nástupcu legendárneho druhého dielu, ktorý môže osloviť ako hardcore fanúšikov, tak aj úplných nováčikov. Jagged Alliance 3 ponúka taktickú zábavu na dlhé večery,

pričom vypnutiu bude vždy brániť chuť, že keď ešte jeden ťah zvládnem. Oproti podobným hrám alebo predchádzajúcim pokusom oživiť značku tretí diel ponúka hlbšie možnosti, ako pristupovať ku ktorémukol'vek aspektu hry.

Škoda však veľkého množstva bugov, náročného balansovania a nie úplne vydarenej optimalizácie. Ak ste fanúšikom taktických ťahových stratégií, neváhajte. Jagged Alliance 3 čaká svetlá budúcnosť a pokračovanie rád uvidím práve v rukách bulharských vývojárov.

Juraj Vlha

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Ťahová stratégia	Haemimont Games	Dead Good PR
PLUSY A MÍNUSY:		
+ zachytenie ducha predchodcu	- bugy, bugy a bugy	
+ výborná atmosféra sveta Grand Chien	- optimalizácia	
+ veľké množstvo taktických možností	- niektoré nedotiahnuté prvky	
HODNOTENIE: ★★★★★		



RECENZIA PC

Remnant 2

POKRAČOVANIE NÁROČNEJ AKCIE S NÁHODNE GENEROVANÝM SVETOM V NAJLEPŠEJ FORME



Remnant: From the Ashes sa stal až prekvapivým hitom, a to najmä vďaka kombinácii mechanizmov zo Souls hier od From Software, zameraniu na strelbu z pohľadu tretej osoby a originálnemu svetu. Ja sám som sa k prvému dielu zhodou náhod vrátil pred niekoľkými týždňami a ponoril som sa do neho natoľko, že za pár dní som ho celý dokončil. Dobrou správou je, že to isté sa mi stalo aj pri hraní pokračovania.

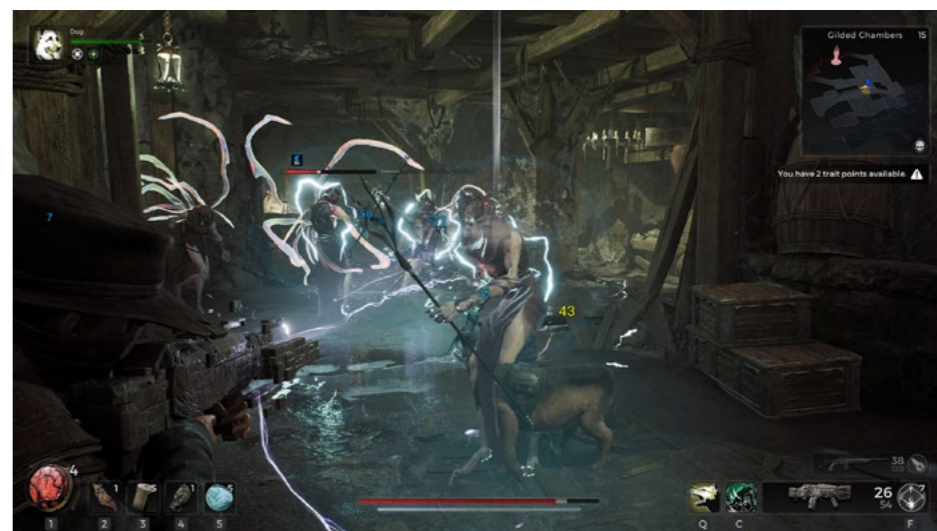
Príbeh bokom, pod' me rovno do akcie

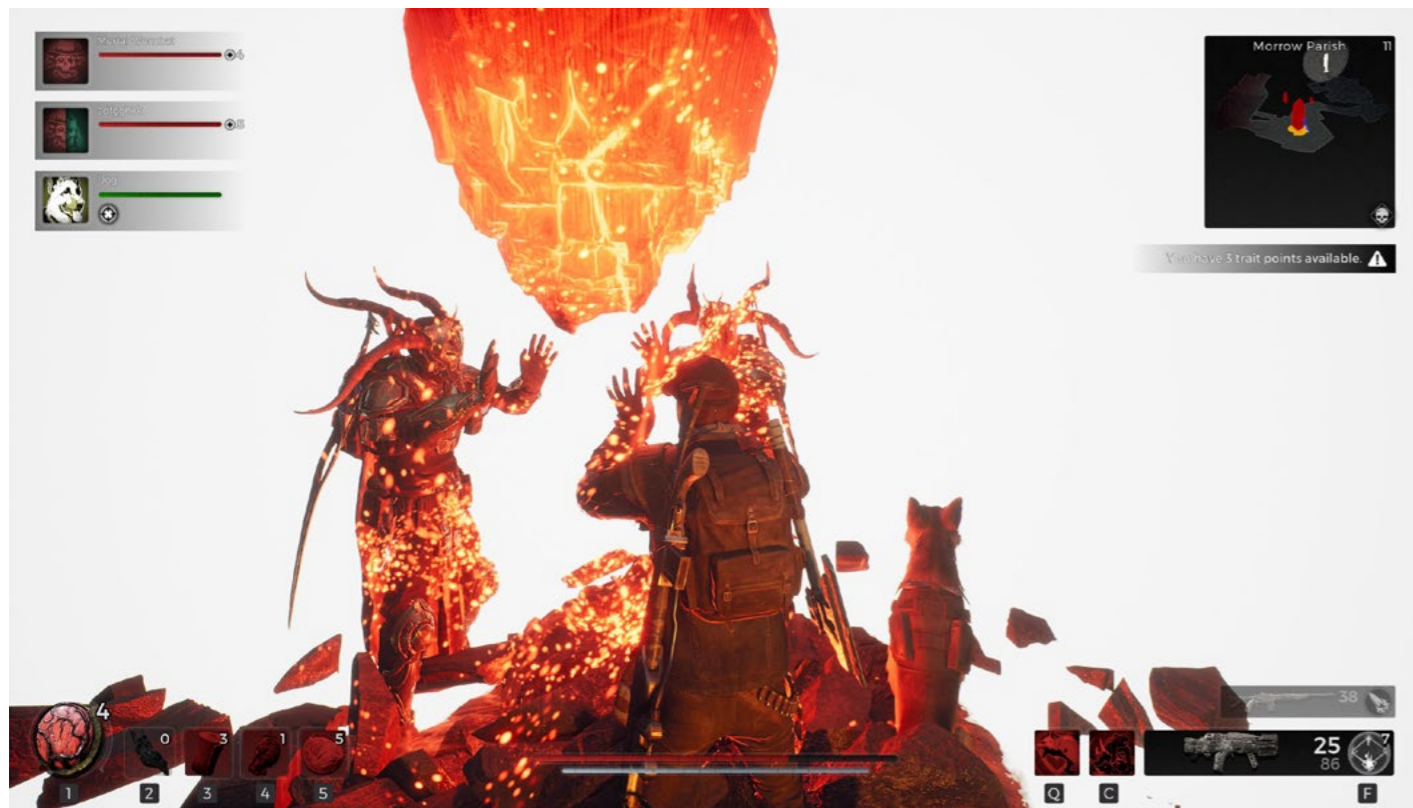
Príbeh Remnant II slúži, podobne ako v prvom dielu, len ako kulisa pre väčšie pohltanie do herného sveta. Ide o klasický scenár, ktorý ste už videli veľa krát. Nasleduje hneď po udalostiach z DLC pre prvý Remnant, Subject 2923, kde sa začal boj so zlom s názvom The Root. Vašou úlohou bude v tomto boji pokračovať a pokúsiť sa získať pre ľudstvo šancu prežiť. Trošku sa to komplikuje návštevou multiverza, ale vo výsledku

ide o priamočiaru cestu bez akýchkoľvek rozhodnutí, ktoré by mali razantný dopad na záver. Často sú zaujímavejšie menšie príbehové linky spojené s jednotlivými lokalitami, dungeonmi alebo hádankami. Stále však nejde o primárne zameranie, Remnant II nie je žiadne

ukecané RPG s rozvetveným príbehom a množstvom zaujímavých postáv.

Podobne ako v predchodcovi, značná časť kampane je procedurálne generovaná. Keďže sme na hru boli traja, vedeli sme tento fakt overiť porovnávaním našich





úvodov. Každý z nás začal v inom svete a ak sme po čase spoločne navštívili lokalitu, v ktorej jeden z nás už bol, mnoho častí bolo ináč rozmiestnených alebo boli navyše. Práve tento faktor dopomáha vytvárať chytľavú hrateľnosť, keďže je vysoká pravdepodobnosť, že jednotlivé návštevy budú obsahovať iné vybavenie a aj bossov či prekvapenia. Nie všetko v hre je ale náhodné a každý svet sa musí zakončiť súbojom s hlavným bossom pre danú lokalitu. No aj v tomto prípade existujú možnosti, ako mať odlišný zážitok. Jednotlivé svety alebo univerzá sú diametrálne odlišné ako vizuálne, tak aj nepriateľmi, atmosférou a typom úloh. Hra nemá problém prejsť z sci-fi púšte plnej robotov do pompézneho paláca obývaného okřídlenými bytosťami

a ukončiť to temnou dedinou, ktorá by pokojne mohla byť aj v Bloodborne. Keďže môžete mať s jednou postavou naraz rozohranú kampaň a aj takzvaný adventure mód, nič vám nebráni zopakovať si niektorý dungeon alebo bossfight. Odmenou tak môže byť zbraň, prsteň alebo schopnosť, na ktorú by ste počas klasickej kampane nenarazili. Prípadne je to aj spôsob, ako jednoducho vylepšiť vašu postavu. Výborné sú aj niektoré hádanky, pri ktorých si niekedy aj potrápate hlavu, lebo nejde len o stlačenie troch tlačidiel v určitom poradí. Veľa z bočných úloh alebo hádaniek má navyše rôzne druhy odmien, čo opäť zvyšuje lákavosť návratu. Zamrzí prítomnosť niektorých bugov, pričom pár je naozaj vážnych, keď napríklad nemôžete získať určité

vybavenie, alebo ešte horšie, prídete o možnosť rozdeliť body do jednotlivých schopností. Počas hrania sa nám nevyhlo aj pár drobných grafických glitchov.

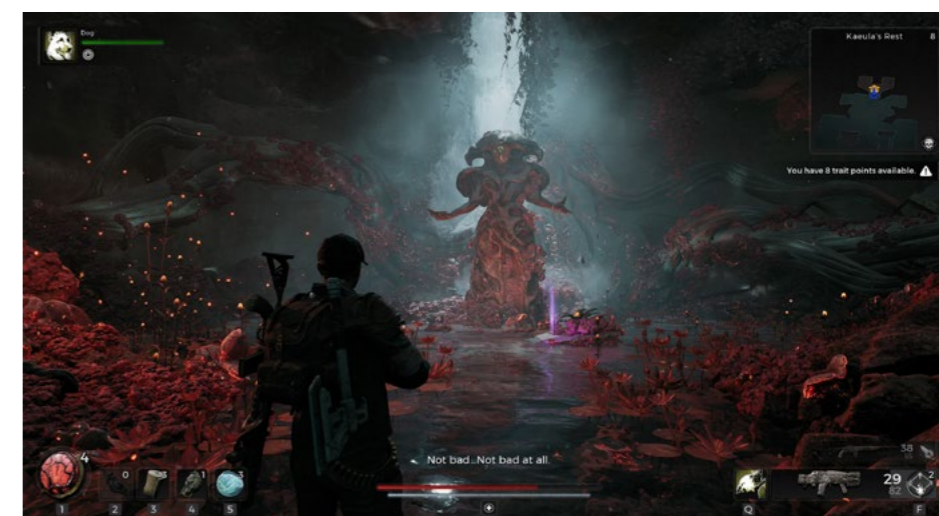
Skvelou zmenou je aj zameranie na konkrétny archetyp vašej postavy. Podľa toho, aký herný štýl vám najviac vyhovuje, môžete byť tank s množstvom života, ostrostrelec so smrtiacimi ranami, prípadne medik starajúci sa o celú partiu. To ste síce mohli aj v predchodcovi, no v Remnant II vaša postava disponuje aj unikátnymi schopnosťami a bonusmi, ktoré postupne levelujete a zlepšujete. K hlavnému archetypu si navyše môžete pridať druhý, takže kombinácií je až-až. V prípade, ak vás aktuálny výber prestane baviť alebo dostanete chuť vyskúšať nový, stačí ho zmeniť za iný, pričom počas hrania môžete odomknúť úplne nové. Body za získaný level viete investovať aj do ostatných skillov, ktoré sa neviažu k zvolenému archetypu, ako je zvýšenie maximálneho života a podobne. Tu však drieme moja najväčšia výčitka oproti prvému dielu. Počet investovaných bodov nie je neobmedzený a limit 60 je jednoducho príliš prísny. Rozumiem, že aktuálnym prístupom bude mať väčšina hráčov svoj unikátny build a nikto nebude príliš silný, no práve neustále vylepšovanie ďalej a ďalej z prvého dielu mi chýba. Miernych zmien sa dočkalo aj vaše vybavenie. Aj keď zbrane stále viete vylepšovať, brnenie nie a neexistuje už ani bonus z vybavenia rovnakého setu. Zaujímavým prídavkom je možnosť

zmeniť relic, ktorý slúži na doplnenie života a funguje podobne ako estus flask z Dark Souls. Relicov je na výber osemnásť a ich účinky sú rozličné. Od klasického doplnenia života cez aktivovanie štítu na krátky čas až po urýchlenie dobíjania špeciálnych režimov vašich zbraní. A aby toho nebolo málo, každý relic disponuje tromi slotmi, ktoré môžete naplniť fragmentami s drobnými bonusmi. Keď všetky možnosti vylepšení a rozličných kombinácií dáte na kopu, je toho naozaj poriadne veľa. O nudu alebo nedostatok nového obsahu počas hrania nie je núdza.

Najväčšiu zábavu, samozrejme, zažijete s viacerými hráčmi. V jednej hre sa môžete stretnúť traja a aby hra nebola príliš jednoduchá, úmerne zvyšuje silu a život nepriateľov. No podobne, ako je to napríklad aj v trilógii Dark Souls, táto cesta je určite ľahšia než sólo režim. Samotná náročnosť nie je pre veteránov soulslike titulov nič extra a aj sami určite dokážete bez problémov Remnant II prejsť. Pomôcť v tom určite môže aj správny výber archetypov, napríklad Handlera, ktorý cestuje s verným psom. V prípade, ak by išlo o vaše prvé stretnutie s podobnými kúskami, určite sa nájde pár frustrujúcich častí a musíte sa naučiť trpezlivosť. No získaná odmena po ťažkom súboji vždy preváži nad negatívami.

Unreal Engine 5 nás zdraví, ale našim mašinám nedá vydýchnuť

Remnant II je po Layer of Fear len druhou väčšou hrou postavenou na Unreal Engine 5. A je to veru vidieť. Niektoré lokality sú úchvatné ako detailmi, tak aj kvalitou. To isté platí pre hru svetla, čiže rôzne efekty. Za zmienku takisto stojí aj dizajn a spracovanie nepriateľov. Najväčší rozdiel oproti predchádzajúcej generácii tohto populárneho enginu však



tkvie v technológii s názvom Nanite. Táto novinka vo verzii 5.2 umožňuje vývojárom pracovať s prostredím tak, že nie je potrebné vytvárať textúry viacerých úrovni kvality podľa vzdialenosti hráča. Nežiaduci efekt pri takomto postupe poznáme ako pop-up, ľudovo povedané doskakovanie textúr. V Remnant II nič také neexistuje a v podstate sa podarilo eliminovať akékoľvek problémy spojené s dohľadnosťou, dopadom na výkon a kvalitou obrazu. Ide o obrovský skok, ktorý by mohol nastoliť trend do budúcnosti.

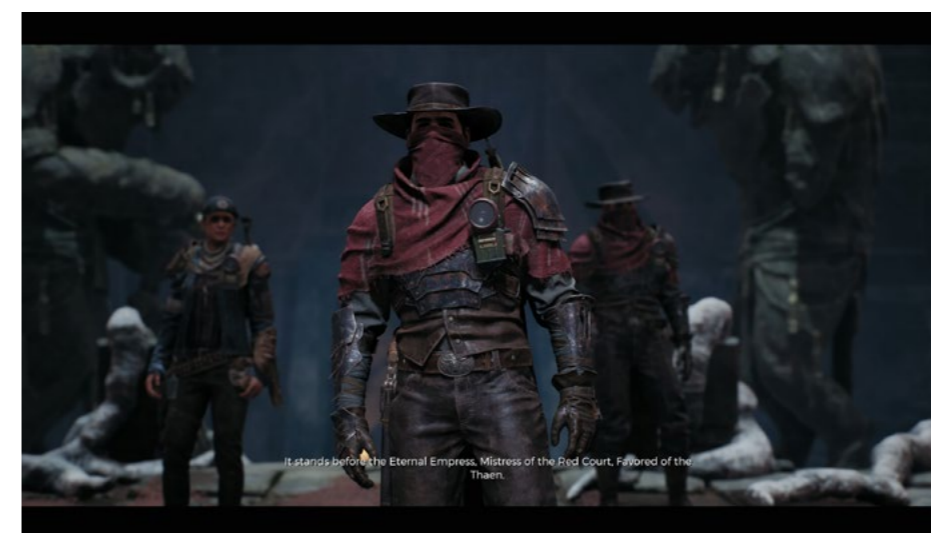
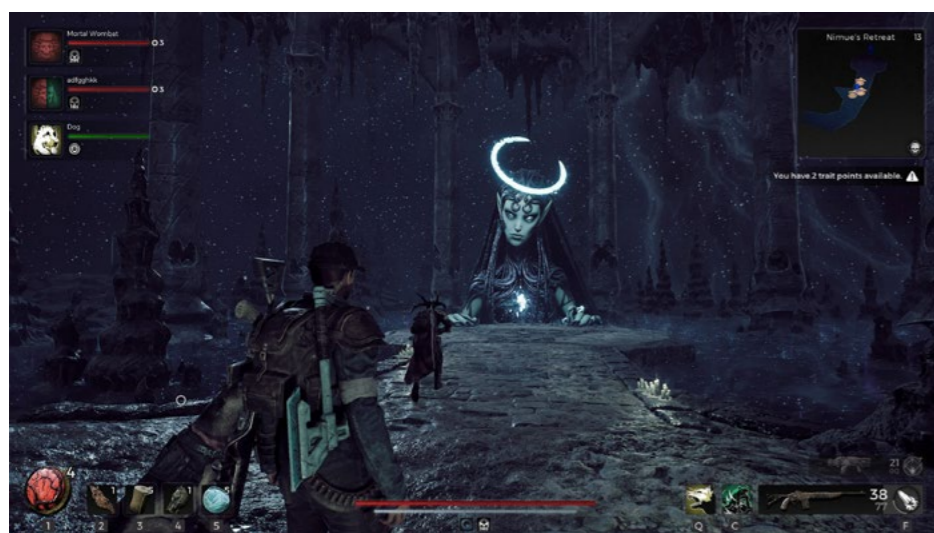
Čo by sa ale trendom do budúcnosti nemalo, je optimalizácia. Napriek tomu, že hra nedisponuje raytracingom, požiadavky sú až príliš vysoké a výkon nízky. Aj na najlepšom hardvéri je ťažké udržať 60 snímok za sekundu, pričom konzolové verzie utrpeli asi najviac. Na mojom PC s RTX 3070 Ti som musel mierne ubrať úroveň detailov a v 1440p som rovnako zažíval pády pod 60. A to všetko so zapnutým DLSS. Problémom je aj nekonzistentnosť frameratu, ktorý sa hýbal od 110 až po 50. Vývojári však o týchto problémoch vedia, reagujú na ne a pracujú na oprave. Po audio

stránke ide o skvelý titul. Všetky zvuky ohlasujúce rôzne udalosti, ktoré ste mali možnosť počuť v jednotke, sú späť a pomáhajú budovať napätie na začiatku súboja – alebo naopak, dajú vám priestor na vydýchnutie po tuhej bitke. Výborne znejú aj jednotlivé zbrane či schopnosti. Často sa s nimi viažu aj unikátne animácie či napríklad zvuky pri nabíjaní. Puška, ktorá má na sebe desiatky prapodivných hýbajúcich sa prstov, je naozaj unikát. Dabing postáv je priemerný, pričom veľa rozprávania aj tak neabsolvujete. Škoda však biednej mimiky postáv v cutscénach, ktorá naozaj nedosahuje kvalít enginu.

Verdikt

Remnant II je oproti svojmu predchodcovi krokom k lepšiemu skoro po všetkých stránkach. Zdokonalená bola už tak zábavná hrateľnosť a hlavne pribudlo viac možností a herných systémov. Tempo je stále vysoké a vôbec nebudete mať pocit, že ste natrafili na hluchý moment. V kooperácii ide o garantovanú zábavu, ktorá vydrží poriadne dlho, keďže veľký dôraz je kladený aj na znovuhrateľnosť, pričom prvé prejdienie vám zaberie približne 20 až 25 hodín. Na Remnant II sa navyše aj veľmi dobre pozerá a hra skvele znie. Pozor však na optimalizáciu a niektoré bugy, ktoré by však mali byť rýchlo vyriešené

Juraj Vlha



ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: Akčné RPG	Výrobca: Gunfire Games	Zapožičal: PGS
PLUSY A MÍNUSY:		
+ zábavná a dynamická akcia	- zlá optimalizácia	- vysoké hardvérové nároky
+ skvelé audiovizuálne spracovanie	- bugy	
+ množstvo možností ako hrať		
HODNOTENIE: ★★★★★		

Pikmin 4

HRA PRINÁŠA DÁVKU INTELIGENTNEJ HRATEĽNOSTI UŽ PO ŠTVRTÝKRÁT, A AJ PO ŠTVRTÝKRÁT SME VEĽMI RADI



Ked' pred 23 rokmi v záverečnom hodnotení recenzie stratégie Sacrifice (mimočodom jednej z najviac nedocenených hier všetkých čias) v časopise SCORE jeden z recenzentov napísal, že si stojí za tým, že týmto vzniká nový žáner kombinujúci real-time stratégie a akčné hry z pohľadu tretej osoby, nemohol vtedy ani len tušiť, ako veľmi sa... mýlil. Dnes už totiž vieme, že nič také sa nestalo a do podobného experimentu sa odvtedy pustil len málokto. Alebo, ak mám na plné ústa povedať, prakticky nikto. Medzi tých málinko vývojárov by som kludne mohol zaradiť niekoho, o kom ste si to doteraz ani možno nemysleli. A nie, nezbláznil som sa. Hovorím o sérii Pikmin od Nintenda. Priznávam, že Pikmin je síce taká veľmi (ale VEĽMI) odľahčená verzia Sacrifice, ale premisu predsa zdieľajú spoločnú. Hry sú obe v reálnom čase, obe sú to špecifické stratégie videné z pohľadu tretej osoby a v oboch vyvolávajú a kontrolujete

svoju hordu oddaných bojovníkov, ktorí pre vás doslova vykonávajú čokoľvek.

Séria začala ešte na GameCube (pre zaujímavosť rok po vydaní Sacrifice) a hneď si tam získala srdcia hráčov natoľko, aby na tú istú platformu vyšla aj dvojka. Trojka sa následne objavila až na Nintendo Wii U. Na ňom bohužiaľ následkom zle odkomunikovaného marketingu, hra ako taká zapadla, avšak na kvalitách neustratila nič. O tom sme sa mohli našt'astie presvedčiť aj v remasteri Pikmin 3 Deluxe vydanom na Switchi. Táto konzola sa napokon dočkala aj svojej vlastnej pôvodnej hry Pikmin a ja môžem len uznanlivo pokývať hlavou. Hra je totiž rovnako dobrá a krásna ako jej predchodcovia.

Štvrtý diel Pikmina je veľmi príjemnou hrou po každej stránke. Príjemné bolo, že sa o hre pred vydaním nehovorilo príliš veľa. Hru tiež nedoprevádzala veľká mediálna masáž, čo je dosť paradoxné,

keďže hra bola vo vývoji od roku 2015. Hra je skromná, láskavá na dotyk, hrejivá na pohľad. Až ju mám chuť označiť za ideálnu pre dospievajúce publikum, keďže nie je ani príliš násilná a zároveň nie je vôbec hlúpa. Pikmin 4 je rovnako kvalitný titul ako predchádzajúce hry série, ktoré zdobila premýšľavá hrateľnosť, inteligentná herná náplň, a tak trocha detská hravosť. Iste, tak ako aj predtým, aj v tejto hre sú totiž vtipné situácie a celkovo humor na hranici infantilnosti, čo nemusí sadnúť každému.

Pikmin 4 sa veľmi nelíši od svojich starších bratov. Získavate Pikminov, malé tvoríky s rôznymi špecifickými schopnosťami, ktoré potom využívate na zber surovín, získavanie sparklia a boj proti nepriateľom. Z času na čas vám tiež pomáhajú pri prekonávaní environmentálnych logických úloh a skúmate početné množstvo dungeonov plných nástrah. Samozrejme to celé nejako súvisí s príbehom hry. Tentokrát



je vašou úlohou zachrániť hlavného hrdinu prvej hry kapitána Olimara stroskotaného na planéte pripomínajúcej Zem, pričom musíte zachrániť aj záchrannú jednotku, ktorej sa podarilo stroskotať pri pokuse o pomoc na rovnakom mieste. Vôbec po prvýkrát v sérii nie je herná postava dopredu daná, ale musíte si ju na začiatku vytvoriť. To znamená, že v podstate skôr hráte sami za seba prostredníctvom svojho avatara, než ako tomu bolo predtým, keď ste hrali za Olimara, Louiho či Brittany.

Túto hru tvoria pomerne veľké otvorené oblasti s množstvom priestoru na prieskum, pri ktorom vám pomáha mapa. Pomáha vám umne, nie tak, aby ste mali pocit, že vás hra vedie za rúčičku. Musím pochváliť tvorcov za ich pojem o imerzii (ponorení sa do hry). Počas hrania nemáte neustály pocit, že hra je stále vlastne len hra. Je tu minimalistický HUD, ktorý sa objavuje a taktiež mizne podľa toho, kedy ho potrebujete. Neexistuje tu žiadna minimapa a už vôbec nie quest markery. Máte síce quest log a questy môžete označiť a trackovať, no tým dosiahnete len to, že budete mať na obrazovke trvalo napísané, aký quest sledujete. Mapa je pokrytá fog of war a zobrazujú sa vám na nej len tie veci, ktoré odhalíte prieskumom mapy, ako vchody do dungeonov, či zdroje, ktoré môžete spracovať a premeniť na sparklium. Aj keď stále síce nejde o mnou vysnívané „immersion“ nastavenia – napríklad neviete si odfiltrovať ikony z mapy – tak na hru tohto žánru a pre špecifické vekové publikum je to určite uspokojivé. Aj to dokazuje, že hra dbá na to, aby neponižovala inteligenciu svojich hráčov.

Sparklium je špeciálna látka, ktorú zbierate pre svoju loď, aby ste jej zvyšovali účinnosť radaru, a tým si odomykali nové prostredia. Sparklium obsahujú rôzne bežné predmety ako loptičky či ovocie, ktoré Pikmini zbierajú a odnášajú na špecifické miesto. Vtip je v tom, že máte len obmedzený počet Pikminov a každá vec vyžaduje iný počet Pikminov,



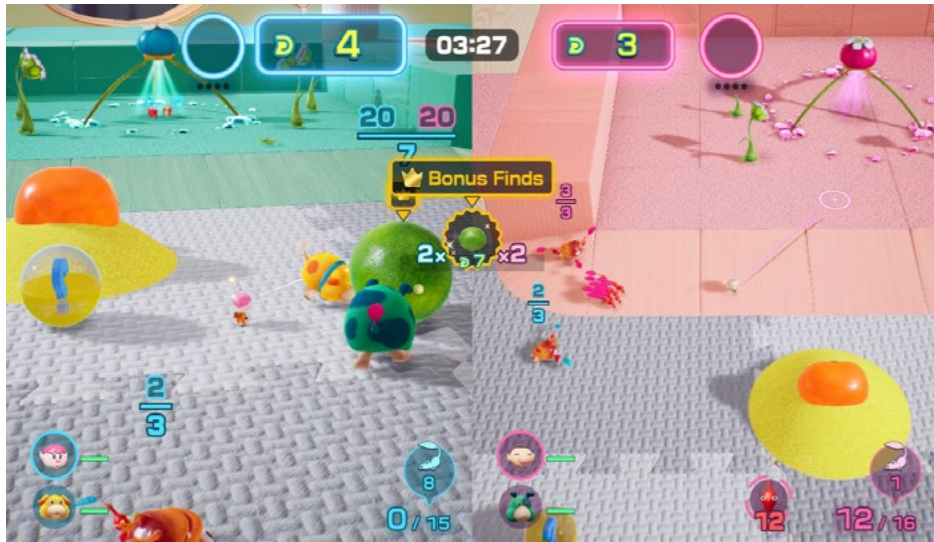
aby ju odniesli. Čím ťažšia, tým viac týchto bytostí vyžaduje. Navyše sa ku každému zdroju neviete dostať hneď. Tu prichádzajú na scénu schopnosti Pikminov. Červení sú dajme tomu základní, no modrý dokážu zmraziť vodu, čo vám umožní po nej kráčať, žltí sú zasa nabití elektrinou a tak ďalej. Hra elegantne kombinuje nástrahy v prostredí a núti hráča využívať jednotlivé typy, aby bol zážitok s hrou čo najpestrejší. Navyše máte k dispozícii časomieru. Totižto skúmať môžete len počas dňa a musíte toho stihnúť čo najviac, aby ste mali šancu vrátiť sa do bezpečia pred nástrahami noci. Ak sa vám to nepodarí, teda hlavne, ak sa vám nepodarí pred nocou skryť Pikminov, stanú sa, bohužiaľ, potravou pre nejakého toho nočného tvora, nakoľko Pikmini ako takí sú už od prírody veľmi hlúpi a nevedia sa sami o seba postarať. Čiže áno, Pikmini vám môžu aj umrieť.

Počas postupu hrou budete zachraňovať nielen členov záchranej misie ale aj iných obyvateľov planéty, čím sa vám budú odomykať buď vedľajšie úlohy alebo nové fičury. Trebárs po zachránení poručka Russa sa vám sprístupní výroba užitočných zariadení, keďže Russ ich bude vedieť vyrobiť zo surového materiálu. Taký dron, ktorým vyletíte do výšky, aby ste si prezreli okolie z vtáčej perspektívy,

dodal hre hneď úplne nový rozmer. Aj keď sa vám to možno najprv pri pohľade na obrázky, hlavne ak nepoznate túto sériu, nezдалo, tak verím, že teraz už chápete, že Pikmin 4 je veľmi prepracovanou a komplexnou hrou s veľkou hĺbkou.

Jednou z novinek vo štvrtom pokračovaní je bytosť Oatchi, čo je v podstate pes s veľkým tučným telom a len dvoma labami. Na toto zlaté stvorenie budete môcť vyskočiť ako na koňa a využívať ho na rýchly presun po prostredí, pričom na neho spolu s vami naskočia aj všetci Pikmini pri vás. Oatchi je taktiež veľmi silnou bytosťou, čiže sa počas potuliek uplatní aj pri boji proti nepriateľom či rozbíjaní prekážok. Oatchimu môžete odomykať nové schopnosti ako skákanie či plávanie, aby ste ho využili ako plt'ku. Spočítajte si dva a dva dohromady a vyjde vám, že Oatchi je viac než len kamarát do dažďa. Je výrazným dielom úspechu každej výpravy do dungeonu.

Tak ako Pikmin 3 aj toto pokračovanie obsahuje kompetitívny herný mód, tu nazvaný Dandori Battle. Ono to je zároveň mód a zároveň pevná súčasť príbehovej časti hry. Z času na čas totižto môžete natrafiť na boj proti protivníkovi v podobe nazbieraného čo najväčšieho počtu bodov získaných za doručenie



zdrojov sparklia do zberne. Odohráva sa to celé na jednom bojisku, kde proti vám vykonáva to isté protivník. Toho môžete aj napadnúť, rovnako ako jeho Pikminov a znepríjemňovať mu jeho zber. Je to zábava, hoci to niekedy dokáže byť aj frustrujúce. Predsa len, kto druhému jamu kope, sám do nej padne. Označil som to ako mód preto, lebo Dandori Battle si môžete spustiť aj z hlavného menu bez nejakej nadväznosti na príbeh. Dandori Battle pokračuje v trende kompetitívnych herných prvkov, ktoré na začala už druhá časť, kde sa to volalo 2-Player Battle nasledovanou trojkou s jej Bingo Battle.

Azda tým najvýraznejším novým prídavkom sú nočné missie. Už skôr som písal, že denné prieskumy musíte stihnúť do večera, inak si na vašich Pikminoch môžete pochutnať noc, avšak v noci predsa len budete môcť hrať a to počas nočných expedícií. Nočné expedície sú novým prvkom v sérii, ktoré pridávajú hre ďalšiu úroveň hĺbky. Keďže musíte denné misie skončiť do večera, pretože pani noc vypustí do sveta svoje mátohy, úlohou týchto expedícií je týmto mátoham čeliť,

zatiaľ čo zbierate liečivú esenciu glow sap z takzvaných Lumiknollov. Práve tieto Lumiknolly sa budú snažiť nočné mátohy zničiť. Osobne by som to skôr označil ako minihru, v ktorej drieme strategický potenciál série ale predsa sa hrá o niečo inak ako zvyšok hry. Nočné expedície dodávajú hre pekne na variabilite.

Pikmin 4 ako taký vlastne nemá slabinu. Všetko, čo robí, robí výborne. Predsa len, robí to už po štvrtýkrát, že áno? Tento diel prirodzene nie je úplná kópia predchádzajúcich, a teda prináša aj svoje veci, no zachováva punc toho, čo robilo predošlé diely tak dobré. Napriek tomu sa nemôžem zbaviť dojmu, že by si séria už zaslúžila aj niečo iné, niečo viac výrazne nové, nielen minoritné prídavky, či úpravy už existujúcich prvkov. Možno pridať na príbehovosti a charakteroch postáv? Možno dať dronu väčšiu úlohu v hratel'nosti? Alebo možno len chcem niečo, čo séria ani nepotrebuje. Niekde ten dusivý pocit ale vo mne stále trochu pretrváva. To ani nie je nejaká vážna kritika, skôr asi len chcenie,



aby mal Pikmin rovnaký cveng ako tie najznámejšie série od Nintendo.

Každá hra série bola chválená za jej grafické spracovanie a ani štvorka nie je výnimkou. Nepovedal by som síce, že hra vyzerá doslova úžasne, ale jej poloumelecký/polorealistickej artštýl je natoľko dobre spracovaný, že sa pri hraní budete kochať. Pekné textúry, kvalitné nasvietenie i grafické efekty ako hĺbka pol'a a podobne. To si ale žiada daň v podobe 30 fps, v ktorých hra beží a to niekedy môže zmášané oči navyknuté na 100+ fps nepríjemne zaskočiť.

Prečo som vlastne na začiatku recenzie spomenul Sacrifice, teda okrem toho, aby som zdôraznil žánrovú unikátnosť Pikmina? Bolo to preto, lebo Sacrifice mám rád, a povedal som si, že to je vhodné, keďže veľ'a hier tohto špecifického žánru neexistuje. Ono to nie sú rovnaké hry, ale keď sa zamyslíte, ich porovnanie nie je až tak mimo. Keď dohráte štvrtého Pikmina a potom možno aj prvú a druhú časť, ktoré tiež len nedávno vyšli na Switchi, respektíve trojku, ktorá sem prišla z Wii U pred tromi rokmi, potom by ste mohli očkoma pozrieť aj na Sacrifice. Tá hra a ten žáner celkovo si totižto zaslúži omnoho väčšiu pozornosť, než v súčasnosti má. Možno port na Switch?

Aj keď asi Pikmin 4 nebude nikdy patriť medzi tie najžiarivejšie hity konzoly Nintendo Switch – séria jednoducho nemá taký cveng ako Zelda či Mario – čo sa kvalít týka, bezpečne a pol'ahky ich nielen dobieha, ale sa im aj vyrovnáva, a to sa pritom ani vôbec nezadýchá. Pikmin 4 je veľ'mi príjemná a predovšetkým inteligentná hra, ktorú ocenia predovšetkým hráči majúci radi pomalšie tempo a premýšľavú hratel'nosť. Nenechajte sa odradiť mierne infantilným nádychom, pod špecifickým artštýlom sa totiž skrýva zábavný, pohlcujúci a podmanivý mix prieskumnej adventúry, stratégie v reálnom čase a puzzle, ktorý zaujme na dlhé hodiny.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Nintendo EPD	Comgad
PLUSY A MÍNUSY:		
+ inteligentná hratel'nosť	- už by to asi chcelo viac noviniek	
+ plná hĺbka	- 30 fps dokáže trhať oči	
+ hromada dungeonov na prieskum		
+ novinky v Pikmin 4		
HODNOTENIE: ★★★★★		

RECENZIA PS5

Madden NFL 24

24 NOVINIEK?



Ďalší rok v podaní športových hier z produkcie Electronic Arts znamená, samozrejme, tradičné prepnutie koncových čísloviek a týka sa to aj simulácie amerického futbalu. Séria Madden preto vstupuje do ročníka 24, a akokoľvek sme od nej opäť neočakávali žiadne zásadné novinky, nakoniec k nejakým zmenám predsa len došlo. Ešte než vám začnem referovať o kvalitách diela samotného a postupne vypisovať tie dôležité zmeny a ich dopad na gameplay, je vhodné spomenúť, že EA konečne prestáva ignorovať jednu konkrétnu skupinu ochotne platiacich zákazníkov. Fanúšikovia NFL hrajúci na stolných počítačoch totižto konečne dostávajú next-gen podobu Maddenu, ale to je len jedna z prvých dôležitých vylepšení, o ktorej teraz bude reč.

Za predpokladu, že už ste mali možnosť čítať nejakú z mojich starších recenzií na uvedenú sériu, tak určite viete, že pre mňa neexistuje atraktívnejší šport, ako je americký futbal. Taktické možnosti

tohto kolektívneho a drsného športu ma už od mala vyložene fascinujú a nebojím sa ich prirovnávať k šachovej partii, čo je súčasne analógia podporujúca relevanciu videoherných adaptácií. Hier z prostredia amerického futbalu je však žalostne málo, aj keď musím jedným dychom dodať, že posledný rok ich paradoxne pribudlo najviac za celú dekádu – odporúčam napríklad pixelartovú simuláciu LEGEND BOWL. Je však jasné, kto má na vytvorenie interaktívneho amerického futbalu najviac finančných a technických prostriedkov (ehm, EA), a preto môžem s pokojným svedomím povedať, že nový Madden je súčasná špička v možnostiach hrania sa pod plnou licenciou NFL, čo síce znie ako obrovská poklona, avšak v tomto prípade viac pasuje známa fráza: medzi slepými je aj jednooký kráľom. Áno, nový Madden je, dalo by sa stručne povedať, lepší než ten starý, avšak, ak by sme na aktuálnu sezónu nazreli z historického pohľadu, tak nový Madden je zase raz len slabším odvarom dnes už dávno zabudnutých ročníkov a plne

dopláca na latentnú snahu EA vymaniť sa z vlastného začarovaného kruhu. Je tu pochopiteľne niekoľko pozitív, avšak súčasne aj negatív, a ja sa vám teraz pokúsím na príklade ročníka 24 jasne dokázať, prečo je séria Madden skôr urážkou než poctou americkému futbalu.

Táto hudba nie je pre dedov

Na každú sezónu v podaní EA pripadne heslo: jeden krok dopredu a tri kroky dozadu. Dal som si tú prácu a potom, ako som sa sám pri hodnotení minulého ročníka nechal tak trochu, ako sa povie, opit' rožkom, som teraz poctivo zaspomínal na časy dávno minulé, aby som vedel text recenzie dostať do správnych hodnotiacich kolají. Moje atrofované spomienkové receptory si zrazu začali spomínať na hry ako ESPN NFL 2K5 (rok 2005) či na jeho priameho konkurenta Madden NFL 2005, ktorého som sám vlastnil vo verzii na Nintendo GameCube. Iste, mohli by sme teraz spomenúť práve



ten efekt opíjania sa rožkom, keď engine z roku 2005 nemôže zákonite konkurovať enginu zo súčasnosti (ehm, Frostbite 3), avšak, aj keď dáme bokom technický pokrok v rámci animácií a vizuálnych efektov, zrazu si začneme uvedomovať, že ten obsah starý takmer osemnásť rokov, ktorý Madden ako aj 2K svojho času prezentovali, bol nielen markantnejší, ale aj oveľa zábavnejší. Tu by som rád upozornil, že ja, ročník 1984, dnes len tak-tak zvládam vstrebať hudobný vkus súčasnej generácie a úplne chápem, prečo je nový Madden prepĺnený zvukmi trap žánru a melódií ťahajúcich sa ako sopeľ z nosa, avšak nemyslím si, že súčasný hudobný vkus by mal mať výhradné právo definovať audiolinku takej očakávanej a stále starými hráčmi sledovanej značky, ako je práve Madden NFL. Pokojne nech je úvodný song taký, aký je, ale pochybujem o tom, že by niekomu prekážalo, ak by sme mali, my zo starej školy, možnosť vybrať si v menu z tej stovky pôvodných a plne licencovaných melódií, aké NFL videohry sprevádzajú už viac než dve dekády. EA na nás starších jednoducho v tomto smere doslova kašle a už taký chudobný soundtrack k svojej novej NFL hre d'alej absolútne neriedi žánrovou pestrosťou. Je síce trocha neštandardné začať recenziu na športovú simuláciu hodnotením jej audiolinky, avšak na navodenie správnej atmosféry pri akomkoľvek adrenalinom hnanom videohernom zážitku je hudba alfou a omegou a nový Madden ju má doslova katastrofálne jednosmernú a z môjho pohľadu nezáživnú.

Mínus stovky funkcií

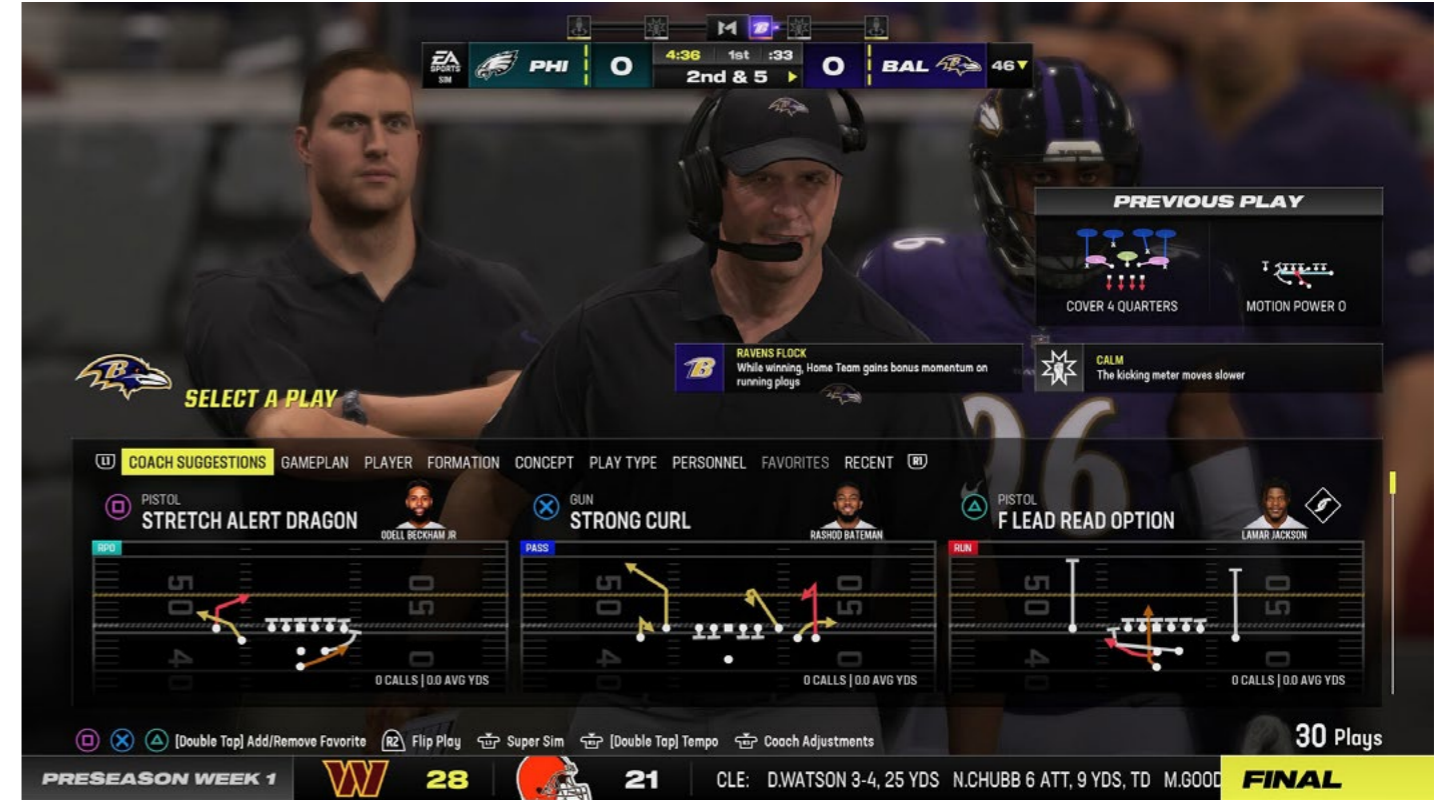
Keď už som sa rozhodol o tú komplikovanejšiu cestu hodnotenia jedinej aktuálnej videohry s NFL licenciou na trhu, podme to pojať bez akýchkoľvek



častočne správnym smerom. Áno, na „prvú dobrú“ síce grafická stránka hry dokáže očariť a ruka v ruku s čistým gameplayom vás, ako fanúšikov NFL, vie dotlačiť k zábave a chuti hrať sa, avšak musíte byť nesmierne tolerantným jedincom, aby ste EA dokázali odpustiť vynechanie všetkých tých stoviek funkcií, aké sme videli pred desiatimi rokmi v praxi a o akých vieme, že fungovali viac ako len dobre. Pokračujme preto tým, čo sa do hlavného a až neštandardne spomaleného menu vlastne vrátilo.

Superstar

Veľký návrat kariérneho režimu nazývaného Superstar kvitujem s potleskom, avšak aj v ňom sa, ako už asi tušíte, skrýva veľa nedotiahnutých nápadov a hlavne rovnaká miera ignorancie zo strany EA. Hráč má možnosť vytvoriť si svojho unikátneho športovca a dostať ho z neznámych vôd do maximálnych výšin. Na tomto by, samozrejme, nebolo nič neštandardné, avšak na výber pozície sa myslelo len z pohľadu toho, kto sa chce stať quarterbackom, running backom, wide receiverom, linebackerom alebo cornerbackom. Pre sporadického hráča interaktívneho amerického futbalu je to asi ponuka viac ako štedrá, avšak divili by ste sa, koľko je na svete ľudí, čo by si radšej vybrali tight enda, defensive linemena, defensive enda alebo kickera. Ak medzi nich patríte, Superstar režim pre vás nebude zrovna tou správnou šálkou kávy. Tak či onak, oceňujem slušne spracovaný edit postáv a priame napojenie na draft a NFL Combine – pre menej informovaných doplním, že Combine je akási preddraftová atletická šou, keď sa adepti na NFL (prevažne amatérski športovci prechádzajúci z univerzitnej do prvej ligy) snažia predviesť pred agentmi v dokonalej



forme a ukázať im, čo dokážu na ihrisku, ale aj mimo neho. V hernej podobe ide o sériu minihier, v ktorých je cieľom správne stláčanie gombíkov a následné kvízy pred novinármi. Kvízy sú zostavené z desiatky otázok v rámci histórie amerického futbalu a musím povedať, že boli príjemným osviežením celkovo slušne spracovaného Combine modusu.

Neodpustím si však opäť námietku na isté nedotiahnutie potenciálu, keďže následný draft vôbec nezohľadňuje výsledky, akých váš avatar dosiahne v Combine a, čo je horšie, vedenie slávnych klubov neváha predať svoje najväčšie hviezdy, len aby vás („chudáka z Hornej Dolnej“) dostali do tímu. Čím dlhšie budete kariéru drviť, o to viac nelogických

krokov samotnej hry vám bude vyskakovať rovno pred nos, a to vlastne platí pre všetky modusy v testovanej hre.

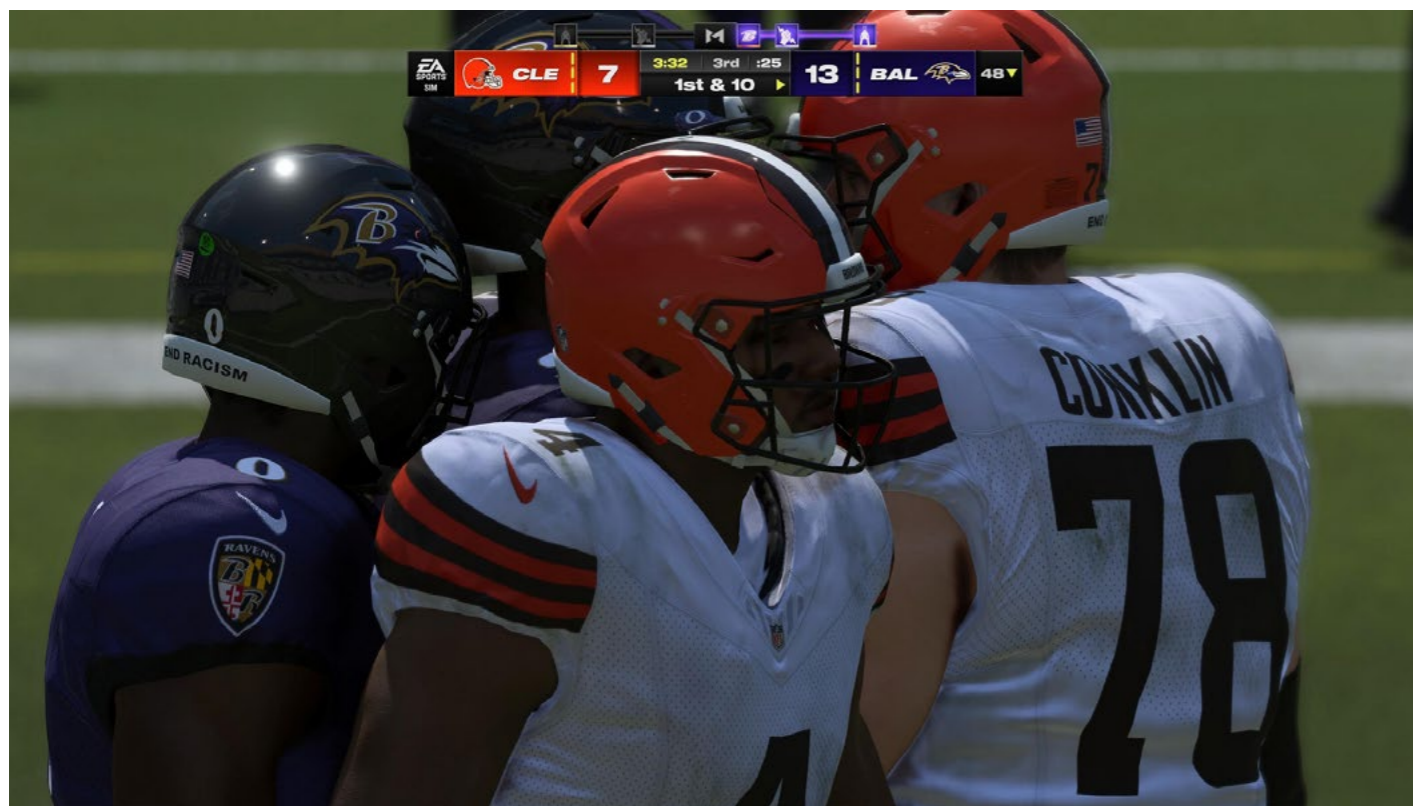
Franchise

Kto by si v rámci modusu Superstar nemohol pre seba vybrať tú vyvolenú pozíciu na ihrisku, môže skúsiť prepnúť na Franchise. Ten je spracovaný v rámci obsahu do troch rovín, ktoré sa odvíjajú od tréningu, vizualizácie a nárastu skúseností vami vytvoreného tímu. Je zaujímavé, že do výberu štadiónov pribudli nové mestá, ako napríklad Tokio, avšak ich vizuálny part je vo výsledku sotva atraktívny a ide zase len o to generické blikanie do očí záujemcu, ktorý sa má nabažiť sériou šablón určených



pre výber tak, aby čo najrýchlejšie zabudol, že niekedy existoval aj nejaký Madden, ktorý umožňoval nielen kreatívnu tvorbu dresu, loga, heliem, čísla, ale ktorý rovnako kládol dôraz na editáciu vlastného štadiónu a priestor na úpravu takmer úplne všetkého. Tréningový kemp a, samozrejme, ani klasický tréning opäť nie sú žiadnou novinkou, aj keď tentokrát vsádzajú na implementáciu minihier operujúcich s presnosťou hodu loptou alebo orientáciu v priestore.

Je zaujímavé, že v menu tréningu sa dá nájsť náznak spomienok na staré dobré časy, keďže je tu možnosť zapnutia efektu veľkých hláv, avšak tým to celé aj končí. Vami dosiahnuté výsledky sú podávané „suchou“ formou a bez akejkoľvek motivácie pokračovať a skúšať prekonať vlastné rekordy – ono sa to tu ani nedá, keďže všetko stojí a padá na splnení cieľa. Zisk EXP bodov vás nebude dostatočne dlho motivovať na to, aby ste pokračovali ďalej, keďže je tu vysoká šanca, že všetky tréningové programy začnete postupom času vnímať ako neskutočne jednoduché alebo technicky nedokonalé. Použijem zase tú analógiu s jedným krokom vpred a tromi vzad. Je síce super, že vývojári zapracovali na niekoľkých novinkách v rámci rokovania s agentmi alebo možnosti sťahovať sa hore-dole po mestách, avšak súčasne zabudli na budovanie dostatočnej hĺbky samotnej hrateľnosti. Spomínate na to prirovnávanie k alobalu? Tak tu to sedí zo všetkého najviac.



Len im nič neplat'te

Pôvodne som chcel hodnotenie Madden Ultimate Team modusu vlastne úplne vypustiť, keďže jeho relevancia v predmetnej hre je vyložene okrajová, nakoniec však napíšem aspoň pár slov. EA má s receptom, ako systematicky vyt'ahovať z hráčov viac grošov, teda nadštandard platby za plnú hru, bohaté skúsenosti, avšak je dobré sledovať, že v prípade Maddenu sa im to ani náhodou nedarí tak dobre ako v prípade ich simulácie tradičného futbalu. Iste, hráč tu má možnosť namotať sa na plnenie každodenných výziev a v rámci sezóny je doslova zahliťný rôznymi úkonmi, vo finále to ako celok nezdá tak konzistentne pokoje, ako by EA určite chcela, a ten tlak na dodatočné platenie za balíčky je tu sotva polovičný než u série FIFA. Napriek tomu všetkému sú dodatočné platby prítomné na každom vašom kroku, a preto vás prosím, neplat'te im nič navyše, inak sa celá séria Madden v hernom prostredí nikdy od tohto „zla“ výraznejšie neodtrhne.

Pod'me sa teraz pozriem trochu na umelú inteligenciu a jej prínos do gameplay mechaník úradujúcich priamo na ihrisku. AI začlenená do hry Madden NFL 24 disponuje viacerými vrstvami a chvíľu mi trvalo, než som priamo v praxi overil celý progres voči minulému ročníku. Začnem rovno obranou, ktorá v rukách umelej inteligencie zvláda čo-to naznačiť už po pár úvodných

zápasoch, a to dokonca aj v očiach nekúsených hráčov. Za asi najväčší progres považujem schopnosť obrany zareagovať na opakujúce sa scenáre útokov, z ktorých sa vám najskôr podarí vyt'ahovať výrazný postup smerom ku koncovej zóne. Je tu, samozrejme, stále dôležité hrať minimálne s nastavením PRO/Simulácia, keďže v arkádovom režime si AI dáva takmer úplne pauzu a do popredia ide výrazné zjednodušenie. Potešilo ma, ako súper prehadzuje svoj play calling systém pokojne aj na poslednú chvíľu, len aby zareagoval na moje nečakané prepínanie taktiky. Je o to viac smutné, že v EA nedokázali rovnako nastaviť AI aj pre útočné scenáre a hráč tak musí neraz sledovať, ako sa jeho súper opakuje alebo ako tréner zahlási

time out v čase, keď by ho v realite nezahlásil ani ten najväčší šialenec. Pripomínam už vyššie neraz uvedenú frázu: jeden krok dopredu a tri dozadu.

Nepresnosti rôzneho charakteru

Systém prihrávok z pozície QB ponúka trojitú formu ovládania, z ktorej som paradoxne aj ja ostal u tej najnovšej, ktorá využíva dĺžku držania predmetného tlačidla – môžete však pokojne zostať u klasiky alebo skúsiť minulo-ročnú (ne) novinku z Maddenu 23. Vyššie som spomínal, že aj keď nová NFL hra zlyháva v mnohých ohľadoch, nemožno jej uprieť vysoký stupeň zábavy, ktorý je skrytý priamo v gameplay podobe.



Systém zrážania prihrávok z rôznych pozícií obrany je krásnym príkladom toho, že nejaký progres sa EA predsa len podaril. Rovnako tak nutnosť si pri behu chrániť šišku pred vyrazením, keďže k tomu môže kedykoľvek dôjsť, a to z rôznych pozícií (špeciálny tím sa o to permanentne snaží).

Konečne máme aj rozumne použiteľný onside kick, z ktorého sa mi podarilo neraz vyt'ahovať výrazné momentum a preklopenie prevahy smerom na moju stranu. Účelové nepresnosti (vyrazenie lopty, zrazenie prihrávky, nepodarený prienik cez obranu) tu ruka v ruke vyvažujú nepresnosti v štatistikách, ktoré sú založené na poslednej sezóne NFL (v čase, keď pripravujem tento článok, už netrepežlivo odpočítavame posledné dni do štartu tej novej). Napríklad taký Lamar Jackson, môj vôbec najobľúbenejší súčasný hráč NFL, má váhu svojich skúseností premietnutú do štatistik s výrazným skreslením, ktoré je spôsobené jeho posledným zranením, a to nie je v zozname vôbec sám.

Touchdown

Keby máme rozprávať sa o kvalitách/nekvalitách Madden NFL 24 aj naďalej, tak spoločne doslova začneme kopat' do už tak zraneného šteniatka. EA sa v snahe vyleštit' svoju simuláciu amerického futbalu dostalo do momentu, keď zabudlo na konzistentnosť zábavy a všetko stavia na tom, aby to hlavne pekne vyzeralo a zvyšok už vlastne nie je taký dôležitý. Napriek tomu všetkému to nie je ani náhodou technicky dostatočne vyladené a osobne je mi úplne jedno, že hráči nosia aktuálne helmy a ich pohyb je údajne oveľa viac realistickjší (ehm, no... nie je), keďže na obrazovke neraz vyzerajú, ako keby mali v zadku vrazenú násadu od metly a v hrudníku im rástlo



mimozemské embryo. Spracovanie trávnikov je ako cez kopírovací stroj a neveril som vlastným oči, keď som si našiel video zo spracovania povrchu ihrisk v Maddene z roku 2010, ktoré ako keby z oka vypadlo tomu aktuálnemu. Napriek tomu viem, že minimálne niekoľko virtuálnych sezón v testovanej hre ešte vydržím, pretože jednak NFL milujem natoľko, že si dokážem nahodiť klapky na oči a zmieriť sa s jeho chabým obsahom a spracovaním, a jednak aj preto, že budúci obsah bude korešpondovať s reálnymi situáciami v skutočnej lige. Pre majiteľov minulého ročníka však nemám pádne argumenty na to, aby som tých uchopiteľných 24 novíniek náležite predal (na tie hlavné som vás v texte vyššie upozornil, avšak vynechal som hlúposti, ako je napríklad vol'ba oslavovania TD alebo 3 vs 3 zápas s nelogickým bodovaním).

Pre skalných, ktorí radi trpia

Dlho som uvažoval nad výškou finálneho hodnotenia, až som sa rozhodol takto. Dávam 3 body z 5, z čoho však

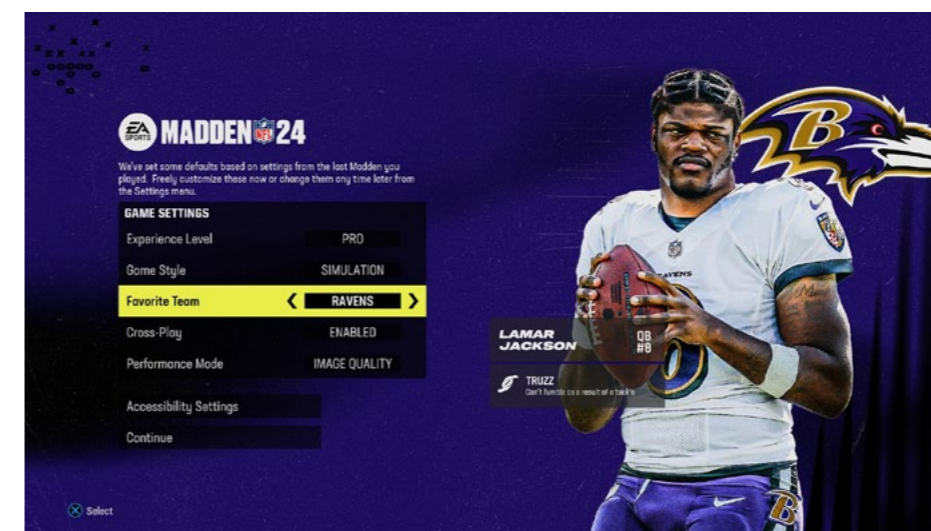
reálne jeden bod nadhadzujem ako oddaný fanúšik skutočného a súčasne virtuálneho amerického futbalu. Je mi však smutno z toho, kam EA značku založenú renomovaným trénerom a skutočnou legendou, Johnom Maddenom, dokázalo dotlačiť – spravili si z toho pračku na peniaze poháňanú mnou prízvukovaným jedným bodom zastupujúcim ochotu skalných fanúšikov im toto celé tolerovať. Pritom po nich nikto nechce, aby objavovali koleso alebo prepisovali technické limity. Z pozície milovníka NFL jednoducho túžim aspoň po takej kvalitnej simulácii, akú nám ponúkala dnes už sedemnať rokov stará verzia bežiaca na konzolách s výkonom varnej kanvice. Apropos, v úvode som spomínal skutočnosť, že Madden 24 dostáva next-gen podobu aj vo svete stolných počítačov. Ja osobne som dostal na test len verziu pre PlayStation 5, avšak, čo som mal možnosť čítať reakcie ľudí vlastniacich alebo testujúcich novú Madden na PC, tak sotva v ich prípade môžeme hovoriť o nejakej spokojnosti so stabilitou – aj tu budú vývojári pl'uť do éteru jednu záplatu za druhou.

Verdikt

Jeden krok dopredu a tri dozadu

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
simulácia športu	EA Tiburon	EA
PLUSY A MÍNUSY:		
+ AI obrana	- soundtrack len pre generáciu Z	
+ taktické možnosti	- engine	
+ v istom smere hrateľnosť	- ignorovanie vlastnej histórie	
+ licencia	- málo inovácií	
+ crossplay		
HODNOTENIE: ★★☆☆☆		



ASUS Vivobook S 15 OLED BAPE Edition

Spoločnosť ASUS predstavila notebook Vivobook S 15 OLED BAPE Edition, ktorý vznikol v spolupráci so streetwearovou módnou značkou A BATHING APE (BAPE). Limitovaná edícia notebooku zaujme nadšencov streetwearu aj technicky zdatných jednotlivcov. Svetová premiéra bola streamovaná, keďže ide o vôbec prvý rad notebookov vybavených exkluzívnym kamuflážnym vzorom BAPE.

Vivobook S 15 OLED BAPE Edition má trendovú estetiku inšpirovanú ikonickým maskáčovým dizajnom BAPE. Kamufláž v dvoch podmanivých farebných vyhotoveniach – zelenej a modrej zdobí aj figúrku, myš, tašku a súbor nálepiek, ktoré sa dodávajú ako neoddeliteľné príslušenstvo.

Vivobook S 15 OLED BAPE Edition púta vzhľadom, ale stále zostáva najmä výkonným zariadením s certifikáciou Intel Evo™ a s procesorom 13. generácie Intel Core™ i9-13900H, ktorý garantuje

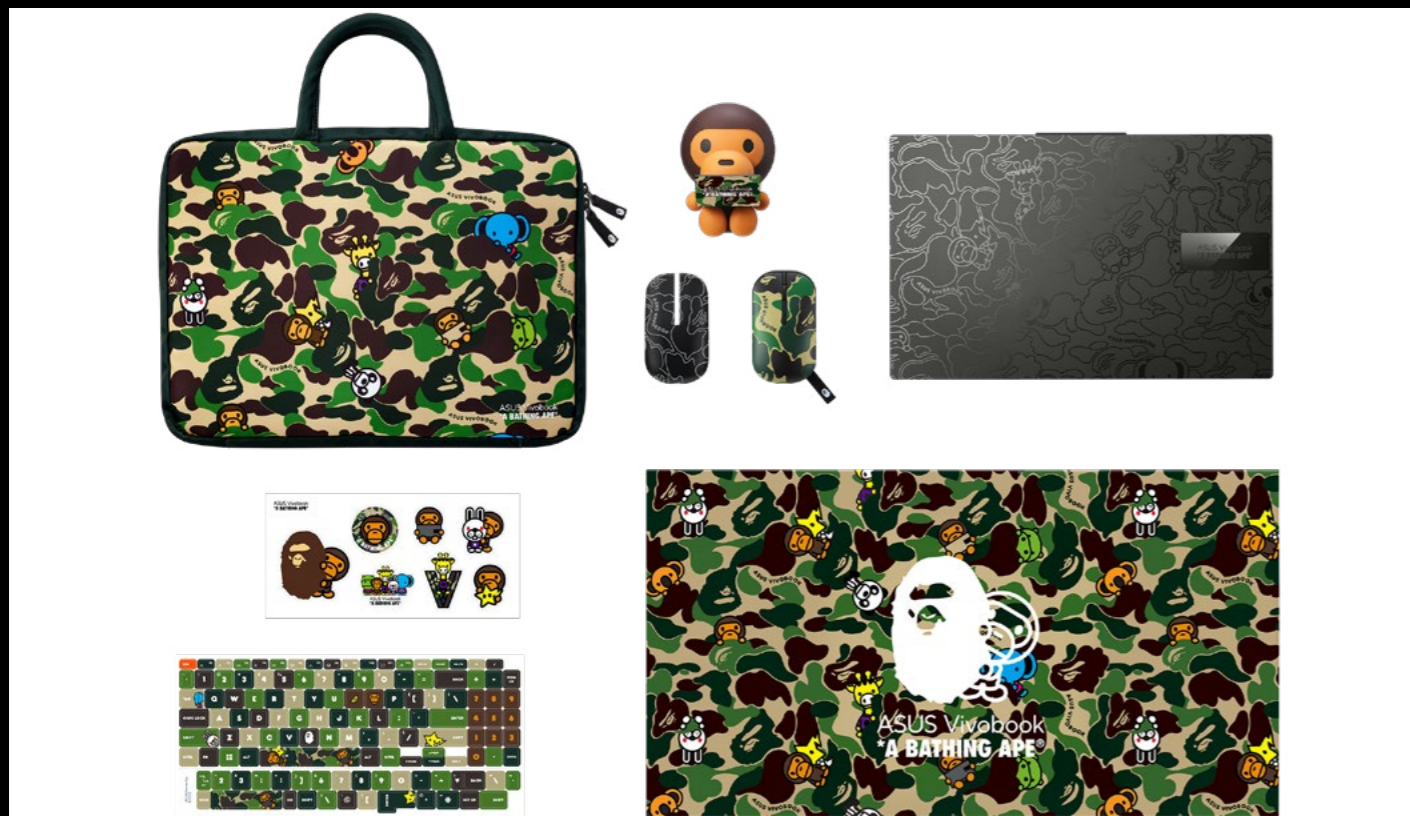
bezkonkurenčnú rýchlosť a efektívnosť. 16 GB pamäte LPDDR5 a ohromujúci 2,8K 120 Hz displej OLED sú zárukou vizuálne pohlcujúceho a responzívneho zážitku. S batériou s výdržou 75 Wh používateľa zvládnu úlohy bez ohľadu na to, kde sa nachádzajú. Pokročilé pripojenia WiFi 6 (802.11 ax) a Bluetooth 5.2 zabezpečujú rýchlu a spoľahlivú konektivitu pre online spoluprácu, streamovanie a hranie hier.

Spoločnosti BAPE a ASUS dokazujú, ako si vážia svoje komunity a zároveň ako sa v tejto spolupráci môžu organicky prelínať móda a technológia. Limitovaná edícia Vivobook S 15 OLED BAPE Edition je k dispozícii ako modrý balík s notebookom Cool Silver a zelený balík s notebookom Midnight Black. Oba majú kovové veko so zložitým lineárnym kamuflážnym vzorom BAPE x ASUS. Exkluzívne dizajnové prvky BAPE sú na touchpade, spodnej časti zariadenia a v oblasti opierky dlaní. Aby vyvolal ozajstný „wow“ efekt, Vivobook S 15 OLED BAPE Edition

sa dodáva s exkluzívnym balíkom príslušenstva s modrou alebo zelenou kamuflážou. Tento podmanivý dizajn vznikol špeciálne pre túto spoluprácu a základom je klasický kamuflážny vzor BAPE ABC. Do vzoru je plynulo integrovaný aj názov ASUS Vivobook a prezentuje tak harmonické spojenie identít oboch značiek. Oblíbené figúrky BABY MILO Friends vnášajú do projektu radosť a rozmarnosť a samotná ikonická postavička BABY MILO drží Vivobook ako odkaz na produkt.

Kamuflážový dizajn zdobí aj tašku, ktorú vytvorili ASUS Design Center a BAPE. Vďaka otváraniu 180° a viacerým vreckám má taška prehladný úložný priestor na myš, napájací adaptér a ďalšie príslušenstvo.

Kompaktná myš má vymeniteľné vrchné kryty: každý balík má jeden čierny kryt a modrý alebo zelený kryt podľa farebného vyhotovenia notebooku.



Kingston IronKey Keypad 200C s USB Type-C



epoxidu, ktorý bráni v prístupe k polovodičovému prvku a prakticky znemožňuje vybratie súčastí bez ich poškodenia.

Nezávislosť na operačnom systéme a zariadení

Vďaka internej dobíjacej batérii je možné disk KP200C odomknúť pomocou vstavanej klávesnice bez použitia externého napájania alebo softvéru, a pripojiť ho k ľubovoľnému zariadeniu s rozhraním USB Type-C s podporou technológie Mass Storage. To dáva používateľom max. flexibilitu naprieč rôznymi typmi platforiem a operačných systémov.

Možnosť použitia Multi-PIN kódov

Používatelia majú možnosť nastaviť používateľský alebo správca/ský/používateľský režim. Funkciu správcu je možné použiť na obnovu PIN kódu používateľa a pre prístup k diskovej jednotke v prípade, že dôjde k zabudnutiu PIN kódu používateľa alebo k zablokovaniu jednotky po dosiahnutí maximálneho počtu 10 neúspešných pokusov o prihlásenie.

Režimy ochrany proti zápisu (Global/Session Read-Only)

Správca a používateľ môžu pre aktuálnu reláciu nastaviť režim umožňujúci iba čítanie dát, čo chráni jednotku pred potenciálne škodlivým softvérom v nedôveryhodných systémoch. Správca môže nastaviť režim zabráňujúci zápisu aj pre všetky relácie. Toto nastavenie trvá, kým nie je zresetované.

KP200C ponúka zabezpečenie na armádnej úrovni s certifikáciou podľa FIPS 140-3 Level 3 (aktuálne prebieha vystavenie oficiálneho certifikátu) s alfanumerickou klávesnicou pre ľahké zadávanie prístupového PIN kódu, takže sa dá odomknúť bez externého napájania a softvéru, nezávisle na operačnom systéme. Ponúka 256-bitové hardvérové šifrovanie XTS-AES s ochranou voči prelomeniu hesla Brute Force a ochranou BadUSB s digitálne podpísaným firmvérom pre bezkonkurenčnú úroveň zabezpečenia cenných dát.

Vlastnosti a funkcie disku Kingston IronKey Keypad 200C:

Certifikácia pre FIPS 140-3 Level 3 (vydanie certifikátu prebieha)

KP200C spĺňa nové bezpečnostné špecifikácie FIPS 140-3 Level 3 pre armádne účely, ktoré zverejnil NIST. Disk prešiel úspešne certifikačným laboratórnym testovaním a teraz prebieha revízný cyklus pre konečné schválenie zo strany NIST. Ide o vylepšenú verziu špecifikácií FIPS 140-2 Level 3, ktorá ďalej zlepšuje bezpečnostné parametre disku a jeho odolnosť proti neoprávnenej manipulácii. Disk má 256-bitové šifrovanie XTS-AES spolu s ochranou proti útoku typu Brute Force a BadUSB a s digitálne podpísaným firmvárom. Jeho obvody sú pokryté vrstvou špeciálneho odolného



Lenovo Smart Paper

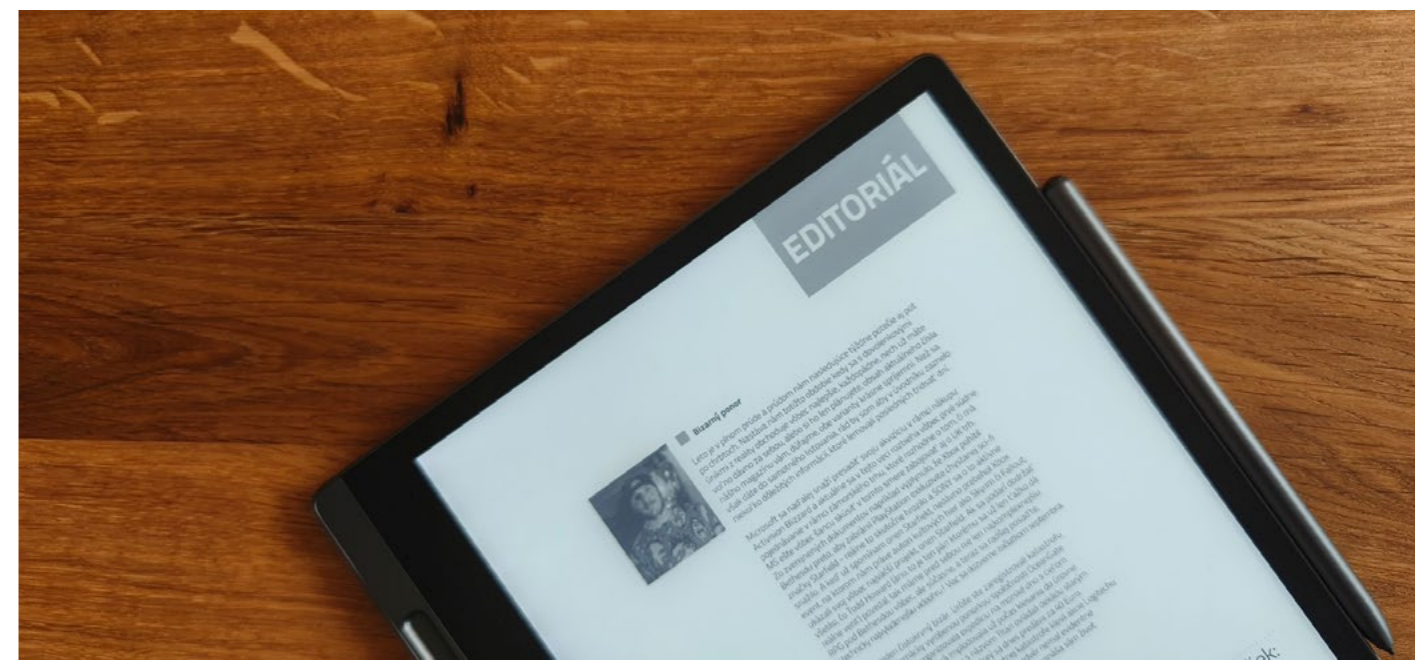
IDE O TEN POCIT



Akokoľvek nás valec moderných trendov núti posúvať mieru interakcie do čoraz hlbšej digitálnej formy, stále existuje niekoľko bočných chodníčkov, kadiaľ sa môže vybrať úzka skupinka, nadnesene povedané, spiatocníkov a necítiť sa vyložene na okraji spoločnosti. Dnes je štandardom tvoriť text pomocou klávesnice, či už tej virtuálnej, alebo fyzickej, ale posledné roky sa na trhu objavujú akési skratky do minulosti využívajúce technológiu e-ink. Prvé, čo vám v súvislosti s e-ink napadne, sú klasické čítačky kníh, avšak druhotným a nemenej dôležitým využitím elektronického papiera sa stávajú tablety, do ktorých je možné priamo zapisovať rukou poznámky (prevod na tlačенý text je samozrejmosťou). Povieť si – ved' to dokáže aj klasický tablet s LCD obrazovkou a ešte si na ňom môžeme prezerať webové stránky. Pointou týchto špecifických tabletov je však snaha o navodenie pocitu, že reálne

tvoríte text tak, ako keby ste ceruzou ryli do čistého papiera – cítite to fyzické trenie, ktoré bežné dotykové pero nedokáže napodobniť, a máte zo svojej práce lepší pocit. Je to pár mesiacov, čo som sám mal možnosť testovať unikátny produkt značky reMarkable, a akokoľvek som bol ešte pred rozbalením tohto hardvéru skeptický, nakoniec sa ukázalo, že ona filozofia odrezania sa od digitálneho smogu, ktorú uvedený startup prezentuje, má vysoký stupeň relevancie a navyše úroveň pocitu z písania po jeho povrchu by sa dala naozaj prirovnať k procesu písania bežným perom/bežnou ceruzou po klasickom papieri. Ideu reMarkable sa dnes snažia kopírovať mnohé spoločnosti, napríklad Huawei s ich MatePad papierom alebo Amazon s ich Kindle Scribe, avšak vôbec najnovším, takto profilovaným produktom sa stáva Smart Paper od Lenova. Pod'me si teraz o jeho kvalitách povedať trochu viac.

Vopred avizujem, že sa sem-tam neubráním porovnávaniam s vyššie uvedenou konkurenciou a špeciálne s druhou generáciou reMarkable, ktorú osobne považujem v rámci tohto okrajového segmentu za akýsi pomyselný strop, avšak myslím, že to v zmysle záverečného hodnotenia bude mať pre vás jasnú pointu. Spoločnosť Lenovo si pre svoj elektronický papier vybrala cestu bohatého príslušenstva a okrem samotnej čítačky/samotného zápisníku vám do krabice nezabudla pridať odolné puzdro, dotykové pero a adaptér s kabelážou. Cenovo vás tento balíček vyjde na cca 500 eur, čo sa v porovnaní s reMarkable fakticky dá označiť za identické ohodnotenie, avšak keďže konkurencia ponúka istý nadštandard (klávesnica, dotykové pero s funkciou gumy, platenú aplikáciu v mobile a PC), nebude vhodné v tomto prípade vynášať nejaké konečné verdikty. Začnime preto



dizajnom, ktorý Lenovo vždy zvládalo na výbornú, a inak to nie je ani u ich hybridného tabletu. Celokovové šasi s hrúbkou sotva 6 milimetrov pôsobí naživo maximálne prémiovým dojmom a s váhou na hranici 400 gramov nebudete mať problém sa premávať kade-tade po svete. Bočný USB-C vstup nabíja batériu s kapacitou 3 625 mAh, čo vám v praxi ponúka dostatočne dlhú dobu na interakciu – je tu veľa premenných, hlavne v spôsobe používania intenzity podsvietenia, každopádne ak by sme to celé pretavili na efekt čítania kníh, tak plne nabitý akumulátor vám dá viac než päťdesiat tisíc zobrazených stránok, a to je viac ako dost'.

Krásny dizajn

V balení nájdete aj päťicu vymeniteľných hrotov so špeciálnym vyt'ahovačom, za čo výrobcu chválím. A prečo sa musia meniť hrotov? Samotné dotykové pero sa totižto nijako nenabíja a navodenie čo najsilnejšieho efektu písania je tu prepojené s degradáciou predmetných hrotov. Po nejakom čase, záleží na tlaku, aký budete často na hrot vytvárat', sa jeho špička



zoderie a nejde ani tak o to, že by ste na obrazovku už nemohli prenášať svoje výt'vory, ale skôr sa onen pocit z interakcie znižuje na jalovú a nezábavnú úroveň. Na tomto istom princípe funguje aj mnou spomínaný reMarkable 2 a počas testu jeho konkurencie od Lenova som zistil, že onen pocit z písania je na oboch zariadeniach takmer identický. Píše sa po 10,3-palcovej e-ink obrazovke s rozlíšením 1872 x 1404 pxl, ktorej kvalita je na vysokej úrovni, aj keď' platí, že prehliadanie webových

stránok (čo mimochodom reMarkable svojou filozofiou kompletne zakazuje a neumožňuje), je skôr bolestivým zážitkom – čiernobiele prostredie, akokoľvek si ho podsvietite, internetu vôbec nesvedčí a pozerat' na niečo takomto videá je doslova šialenosť' zrovnať' ná s opustením vlaku v plnej rýchlosti. Menu skúšaného Lenovo tabletu môžem označiť' za prehľadné a vďaka jeho minimalistickým ikonkám sa v ňom dokážete rýchlo zorientovať' – celé to beží na Android jedenásteke. Prístroj poháňa čipset SoC RK3566 za pomoci 4 GB operačnej pamäte (čo je výrazne viac než má reMarkable 2), cez to všetko sú reakcie oboch zariadení fakticky identické – limity displeja.

Prevod písaného textu na tlačенý funguje obstojne

Čo sa mi na displeji Lenovo Smart Paper, mimo príjemného pocitu z písania naň, vyložene páčilo? Možnosť' nastaviť' si v ňom viac ako dvadsať' stupňov teploty farieb a rovnako tak aj úložisko s kapacitou 64 GB – do takejto virtuálnej kapsy ste už schopný' natlačiť' obrovské množstvo





kníh a dokumentov. Dotykové pero má na tele tabletu vyhradený svoj vlastný žľab a pomocou magnetického prichytenia tam okamžite zapadne. Samotné puzdro je na daný prvok prispôsobené, a preto sa pri prenose tabletu nemusíte obávať, že by ste pero mohli stratiť.

Konkurencia v podobe reMarkable 2 to má riešené podstatne horšie a tam sa mi neraz stalo, že som musel po pere pátrať v batohu plnom iných vecí. Interné rozhranie vám dáva možnosť spárovať hardvér som svojím Google účtom, čím automaticky získate prístup do mailovej schránky – asi jediné praktické využitie online pripojenia mimo sťahovania kníh a prenášania dokumentov. V menu absentuje odkaz na Google obchod, a tak nie je možné rozšírenie o nové aplikácie – ja osobne to neberiem ako nejakú chybu, ba naopak. Konzument kupujúci si koncept elektronického papiera na to, aby si doň robil poznámky alebo aby vypíňal zmluvy a tvoril skice,

nepotrebuje mať žiadnu formu ďalšieho rozptyľovania – na digitálny smog máme mobilné telefóny a klasické tablety. Cez to všetko Lenovo v tomto smere cez svoj elektronický papier ponúka viac možností, ako sa dostať na sieť, a to aj v noci, keďže obrazovka je plne podsvietená (podsvietenie je na slušnej úrovni), čo paradoxne niekto môže vnímať ako negatívum.

Nájde si svoje miesto

Ak ste sa doteraz tak trochu škrabali na hlave a súčasne dumali nad tým, pre koho je vlastne niečo takéto určené (špeciálne pri tej vysokej cene), tak by som v závere rád naznačil niekoľko funkčných scenárov, kde sa aj Lenovo Smart Paper dokáže uplatniť. Ide o sofistikovanú elektroniku postavenú na pomerne spiatočníckom displeji, ktorú docenia novinári, publicisti, architekti, lekári, IT pracovníci, kreatívna sorta, umelci, matematici, terapeuti, fyzici, jednoducho všetci tí, čo si dnes a denne potrebujú robiť

kvantum poznámok a už ich nebaví ničť našu planétu a nakupovať skutočný papier. Pokiaľ nie ste ani náhodou jedinec, čo si stále niečo a niekam čarbe, nemá pre vás ani Smart Paper, ani reMarkable 2 a vlastne ani nič v ich koncepčnom duchu relevantné využitie – špeciálne ak sa domnievate, že ide o prenosnú elektroniku určenú na nejakú socializáciu. Ba naopak, toto je hardvér zostrojený viac na izolovanie sa od bežného digitálneho sveta a už vôbec by som o ňom neuvažoval výhradne v súvislosti s možnosťou čítania kníh, keďže na také niečo existujú oveľa lacnejšie zariadenia, než je práve Smart Paper od Lenova. Osobne by som bol asi radšej, ak by Lenovo po vzore reMarkable svoj tablet úplne uzatvorilo, čím by v tomto článku už toľkokrát opakovanú filozofiu potierania digitálneho smogu jasne deklarovali, ale cez to všetko ich produkt beriem ako jeden z možných a hlavne funkčných variant, ktorý je schopný nájsť si miesto aj medzi pestrou konkurenciou.

Verdikt

Lenovo prináša prémiový digitálny papier, ktorý ponúka viacero funkcií, čím čiastočne prekonáva aj konkurenciu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 500€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- niektoré funkcie sú vyložene zbytočné
+ obsah balenia	- subjektívne
+ odolnosť	- by som interné rozhranie uzatvoril
+ pocit z interakcie	
+ batéria	
HODNOTENIE: ★★★★★	



RECENZIA HARDWARE

Endorfy Scrim BK

LUXUS BEZ POZLÁTKA



So značkou Endorfy som sa prvýkrát stretol, keď som pre známeho zháňal náhradu za pribalený chladič k procesoru AMD Ryzen. Podľa hodnotenia užívateľov bol najlepšou voľbou, hlavne s ohľadom na cenu, chladič Endorfy Fortis 5. Odvtedy som ich úspešne a k spokojnosti užívateľov nainštaloval tri.

Prečo tento úvod? Produktov je na trhu nepreberné množstvo, no len málokto z nich sú nejakým spôsobom výnimočné. Väčšina z nás hľadá to najlepšie, čo sa týka pomeru cena-výkon. Určiť tento pomer pri hernej stoličke je zložitejšie, ale pokúsim sa o to.

Montáž

Hmotnosť balenia je viac ako 25 kg a skladá sa z nemalého množstva dielov. Preto vysoko odporúčam montáž vo dvojici, rovnako ako jej prenášanie. Dvom priemerne zdatným užívateľom trvalo poskladanie približne 20 minút.

Vzhľad a parametre

Herná stolička je potiahnutá kombináciou látky s jemným vlasom, veľmi príjemnej na dotyk, a syntetickej kože, ktorá pôsobí kvalitne a predpokladám u nej dlhú životnosť. Opiery na ruky sú

z kvalitného plastu, nastaviteľné v každom smere. Posunúť ich môžete do boku, dozadu a tiež otočiť ich doprava i doľava v uhle cca 30 stupňov, čomu som najprv nerozumel, až neskôr som si uvedomil, že to je prirodzený uhol držania opretých predlaktí pri relaxe a pri práci.

Na vnútornej strane vpredu sú tlačidlá pre nastavenie polohy dozadu a dopredu, v strede pre nastavenie do strán. Samozrejmosťou sú páčky na vonkajšej strane opierok pre nastavenie výšky. Už týmito vlastnosťami sa stolička radí do vyššej triedy. Sedadlo je vyplnené PUR penou a je extrémne pohodlné. Kovový kríž je to, na čom stojí celá stolička. Použitý materiál ju odlišuje od porovnateľných stoličiek, kde je v mnohých prípadoch použitý iba tvrdený plast.

Kolieska sú plastové, avšak pôsobia odolne. Premiestňovanie sa na stoličke je bezproblémové, vozil som sa na nej po koberci celou izbou.

Súčasťou je aj opierka hlavy a bedrovej časti, ktorá je výrazne väčšia ako u iných výrobcov. Obidva vankúšiky sú ergonomické a príjemné na dotyk. Bez nich som si po chvíli nedokázal sedieť na stoličke predstaviť.

Stolička má hojdač mechanizmus, ktorý je fixovaný ľavou páčkou pod sedadlom. Pravá páčka je určená na nastavenie výšky, pričom rozpätie medzi minimálnou a maximálnou výškou dozaista pokryje široké spektrum užívateľov. Určená je aj tým vyšším medzi nami, pretože je o niečo väčšia a vyššia ako stoličky v tejto kategórii.

Jej nosnosť je 120 kg, čo môžem potvrdiť, so svojimi 104 kg som ju zatiaľ dostatočne.

Každodenný život s Endorfy Scrim BK

Tu opíšem svoje skúsenosti so stoličkou a tiež ju porovnam s mojou súčasnou – Arozzi Mezzo V2 Fabric White. Je veľa rozdielov v prospech Endorfy. Veľkost, použité materiály – kovový kríž a plasty, možnosti nastavenia opierok na ruky, opierky na hlavu a chrbát... Pozitívum Arozzi je v použitom textilnom materiáli, ktorý ani po troch rokoch nie je nijako opotrebovaný.

Sedenie na stoličke je pohodlné, ako pri práci, tak pri relaxe, či sledovaní filmu. Výborná ergonómia a veľa možností nastavenia z nej robia zaujímavú voľbu pre tých, ktorí, ako ja, trávajú na stoličke dlhé hodiny.

Záver

Mesiac so stoličkou Endorfy Scrim BK ubehol ako voda a mne sa len ťažko bude opäť zvykať na moju Arozzi.

Z môjho pohľadu luxusná stolička za, podľa mňa, primeranú cenu ma presvedčila, že ľudia z Endorfy to vedia i na tomto poli.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Endorfy	Cena s DPH: 299€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kovový kríž	- pre niekoho cena
+ kvalitný plast	
+ látka a koženka	
+ možnosti nastavenia	
+ veľkost	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Samsung Galaxy Z Flip5

LÁSKA NA PRVÉ ZOHNU



Skladacie telefóny zažívajú aj nad'alej postupný rast popularity, ktorý by sa s miernym prehánaním dal odôvodniť progresom v oblasti vývoja tohto stále vyložene okrajového segmentu mobilov. Samsung z pozície vôbec najväčšieho výrobcu skladačiek môžeme aj preto označiť za inovátora a dôkazom toho je aj piata generácia Flip/Fold modelov, ktorá sa nedávno dostala na trh. Aktuálne mám možnosť dlhodobo testovať nové Galaxy telefóny, a ako prvý vám dnes zhodnotím ten logicky komerčne úspešnejší, a to Samsung Galaxy Z Flip5.

Prečo komerčne úspešnejší? Klasické vďaka, ak sa budem držať tej dizajnovej premisy, kupujú nie len ženy, ale v rovnakej miere aj muži - ide o štýlový a kompaktný dizajn, do akého sa viete zamilovať ešte skôr než si ho poriadne ohmatáte. Galaxy Z Fold je naopak

telefón určený primárne pre manažérov, respektíve konzumentov snažiacich sa danú, oveľa väčšiu investíciu, ospravedlniť zapojením telefónu do pracovného procesu.

Nový Flip5 sa na našom trhu predáva za sumu cca 1 200 eur a to v štyroch farebných prevedeniach a dvoch pamäťových verziách v zmysle úložiska (256 GB a 512 GB). Operačná pamäť je jednotná, a to 8 GB, čo znamená, že zákazník prejavujúci záujem o tento konkrétny mobil si nemusí lámať hlavu nad tým, či ísť do drahšej alebo lacnejšej verzie - jediné čo treba, je vybrať si farbu a veľkosť internej pamäte.

O výkone mobilu budem hovoriť v tomto článku neskôr, stále však platí, že telefón vybavený 8 GB RAM, s ktorým nechcete robiť náročnú postprodukcii, vás v tomto aspekte nemôže sklamať. Na margo ceny

treba dodať, že Samsung nad'alej pokračuje vo svojich vernostných programoch, a preto ak teraz máte doma nejaký ich starší model, ideálne vlnovej lode alebo skladačky, pri kúpe nového Flipu5 si uvedenú sumu 1 200 eur viete osekáť nižšie, a to vôbec nie v zanedbateľnej miere.

Chudobná výbava

Samsung z pozície najväčšieho juhokórejského konglomerátu pokračuje na vlnu takmer nulovej výbavy a či už dáte vyššie proklamovanú cenu na stôl alebo si ju vďaka ich vernostnému balíčku orežete o pár stoviek, absencia adaptéru alebo aspoň základného obalu vás bude stále budiť zo sna.

Oceňujem však, že na 6,7 palcovom AMOLED displeji je už v základe nalepená



fólia zabraňujúca jeho poškodeniu, čo by dnes už malo byť štandardom u telefónov vo všetkých cenových reláciách.

Nechajme výbavu výbavou a pod'me k tomu podstatnejšiemu. Spomínam si na recenzovanie prvej generácie Z Flip5 a na tú obrovskú brázdú v strede panelu a rovnako tak na tú Mariánsku priekopu, čo by metaforu na medzeru pri zatvorenom stave. Piata generácia už v tomto pokročila do takej miery, že pri zaklapaní telefónu môžeme hovoriť

o dokonalej symetrii, ktorú podtrháva luxusne pôsobiace kovové šasi s oblými hranami - iste, nejaká odchýlka tu je, ale ide o okom sotva postrehnuteľnú medzierku.

Zhodou náhod som v čase recenzovania Flipu mal na stole aj testovaciu vzorku novovo identickej skladačky od spoločnosti Motorola a musím povedať, že kvalitatívny nepomer v prospech Samsungu mi doslova vypichol oči. Tak či onak, držať v ruke Flip5 je skutočne zážitkom. Ide o hardvérový šperk, aký budete chcieť nosiť

na verejnosti, a keďže sa jedná naozaj o šperk, bude nutné ho leštiť a leštiť a leštiť.

Sklený povrch na seba vždy viaže odtlačky prstov, a preto sa kúpou nového Flipu, v prípade ak nechcete šperk baliť do obalu, odsúdite na nekonečné leštenie. Zariadenie prichádza s kompletnou odolnosťou voči vode (IPX8), čo je obrovský skok nad hlavou vyššie spomínanej konkurencie. Ochrana proti prachu je však nad'alej v procese prípravy a budeme si na ňu musieť ešte počkať. Kovové šasi však nevzga, krásne lícuje a proces otvárania a zatvárania je takmer dokonalý - je tu prítomné menšie cvakanie pántov, avšak je sotva počuteľné.

Vonkajší panel sa zväčšil na 3,4 palca (staršia verzia mala len 1,9 palca) a interakcia s ním vám tak zjednodušuje rýchle reakcie na správy ako aj odbúravanie takzvaného digitálneho. Aj napriek tomu vonkajší displej zvláda zobrazovať niekoľko dôležitých aplikácií a necháva vás v nich interagovať. Najviac asi vyzdvihnem komplexnosť kalendáru či app s počasím, ktoré majú na prednej časti zatvoreného mobilu relevanciu. Akúkoľvek aplikáciu aj bez podpory od Samsungu si viete teoreticky premietnuť na tú menšiu z dvoch obrazoviek, avšak užívateľský komfort je tu silno nekonzistentný. Navyše spôsob ako softvér tretích strán dostať na prednú kapotu je krkolomný a rovnako absentuje v zmysle komfortu (je nutné inštalovať





špeciálne doplnky pre app). Maximálna obnovovacia frekvencia je 60 Hz a spolu s rozlíšením 720 x 748 pxl je to na danú veľkosť úplne v poriadku. A keď už spomínam Samsung nastavbu na Android 13, tak výrobca vám garantuje 5 rokov podpory, čo znamená 4 veľké aktualizácie.

Páči sa mi, že si Samsung Galaxy Z Flip5 dokážem otvoriť len palcom a rovnako tak jednoducho, napríklad pre ukončenie hovoru, ho zase efektne zaklapnúť. Samotné otvorenie nám odhaľuje 6,7 palcový AMOLED panel s rozlíšením 1 080 x 2 640 pxl a atypickým pomerom strán 22:9. Telo telefónu je preto natiahnuté do výšky a krásne padne do ruky.

Svietivosť dokázal Samsung vytiahnuť nad úroveň 1 700 nits, vďaka čomu je obrazovka čitateľná aj pod priamym náporom slnečných lúčov. Trocha ma sklámala obnovovacia frekvencia, ktorá nemá schopnosť dynamického stupňovania a skáče len od 60 do 120 Hz. Inak som bol s panelom maximálne spokojný, ale to nie je žiadny šok, keďže

Samsung predmetný aspekt svojich vlajkových lodí zvláda vždy výborne.

Podme sa pozrieť pod kapotu. Mobil poháňa čipset Qualcomm Snapdragon 8 Gen 2 prispôbený pre Galaxy a jeho chod v menšom šasi síce zapríčiňuje badateľné nárasty teplot, ale nejde o nič, čo by výrazne komplikovalo používanie alebo kazilo plynulosť operačného systému. Už spomínaná operačná pamäť v podobe 8 GB RAM je, ako som povedal, dostačujúca. Obmedzený priestor štýlové konceptu nepojal väčšiu batériu, a preto tu máme len 3 700 mAh, ktorá z Flipu5 robí jednoduchý mobil v prípade náročnejšieho štýlu používania. Ak patríte medzi sporadických "vyklápačov", dokážete sa s menšou a asketickou sociálnou náturou dostať na dva dni. Nabíjanie sa realizuje s káblom maximálne 25 W a bezdrôtovo 15 W - je to pre vás málo? Nekupujte si veľčko.

Cvak cvak

Na samotný záver som si nechal zhodnotenie fotomodulov, ktoré je možno

až trestuhodne papierovo takmer identické s predchádzajúcou generáciou. Samsung ponúka duo 12 Mpx snímačov, kde hlavný (f/1.8) využíva optickú stabilizáciu a sekundárny (f/2.2) širokouhlý záber.

Vnútorňá selfie kamera má v úvodzovkách len 10 Mpx, avšak, keďže koncept veľčka umožňuje fotiť svoju tvár pohodlne aj pomocou hlavných snímačov, selfie všeobecne nemusíte využívať vôbec.

Tak ako pri staršej generácii Flipu, tak aj v tej aktuálnej preto platí, že fotenie cez deň vás nebude nijako urážať a pokojne ho môžete realizovať aj v interiéroch, akonáhle však začne padať šero, kvalita a celkové podanie snímku sa výrazne zhorší.

Apropos video. Testovaný telefón logicky neexceluje ani v tomto aspekte a ponúka 4K pri 60 FPS, čo je na archíváciu bežných video momentiek zo života viac ako dostačujúce.

A v tomto momente by sme to celé mohli utáť so záverečným zhrnutím. Skladacie telefóny vo veľčkovom štýle majú aj u nás rastúcu popularitu a kvalita spracovania nového Flipu ju náležite prehĺbi aj pre ďalší kalendárny rok. Je to viac šperk než bežný mobil.

Verdikt

Vlajková loď všetkých veľčkových skladačiek.

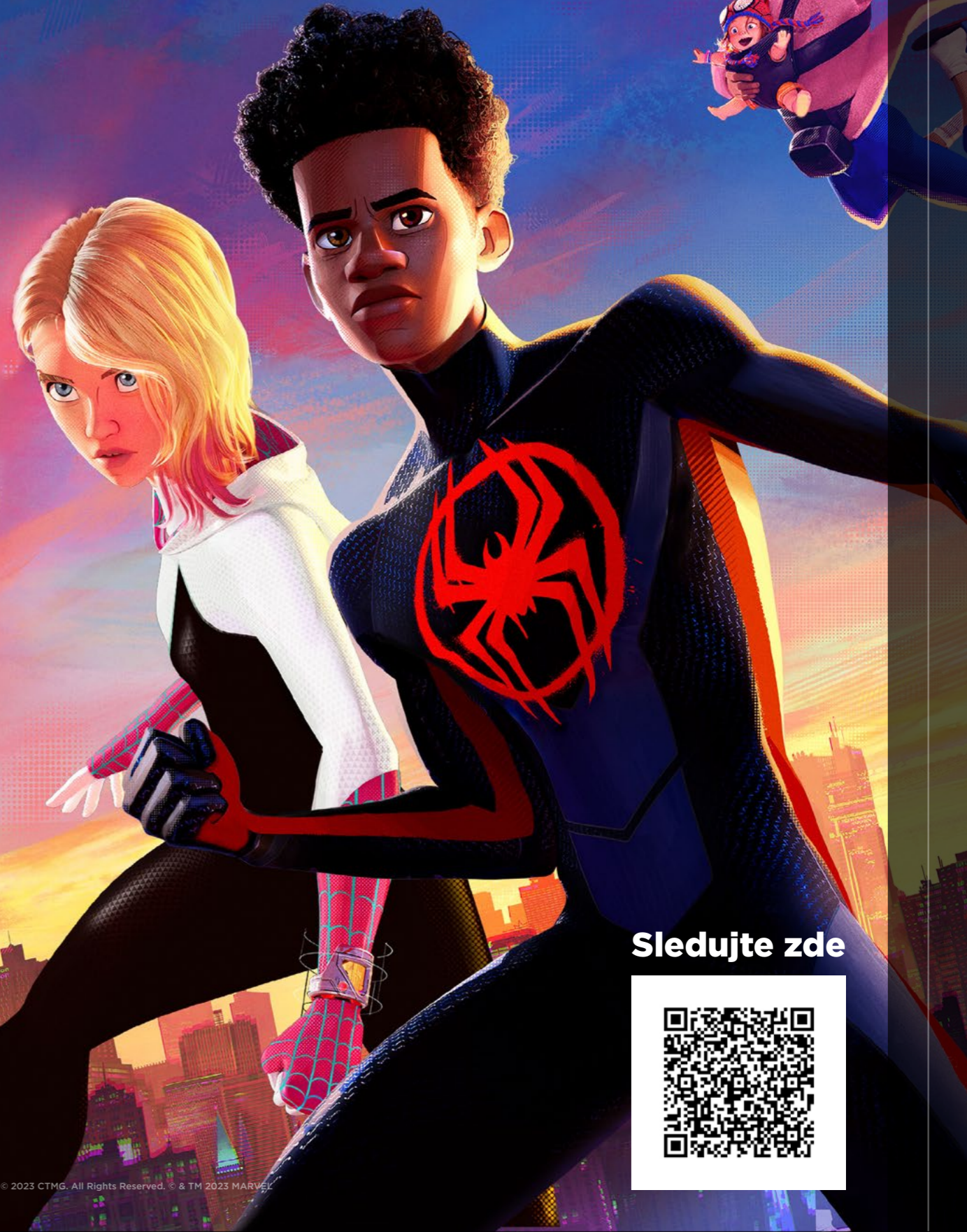
Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Samsung	1 200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Nádherný dizajn	- Batéria
+ Displeje	- Cena
+ IPX8	
+ Podpora softvéru	
+ Zvuk	
HODNOTENIE: ★★★★★	



SPIDER-MAN

INAPRIČ PARALELNÍMI SVĚTY



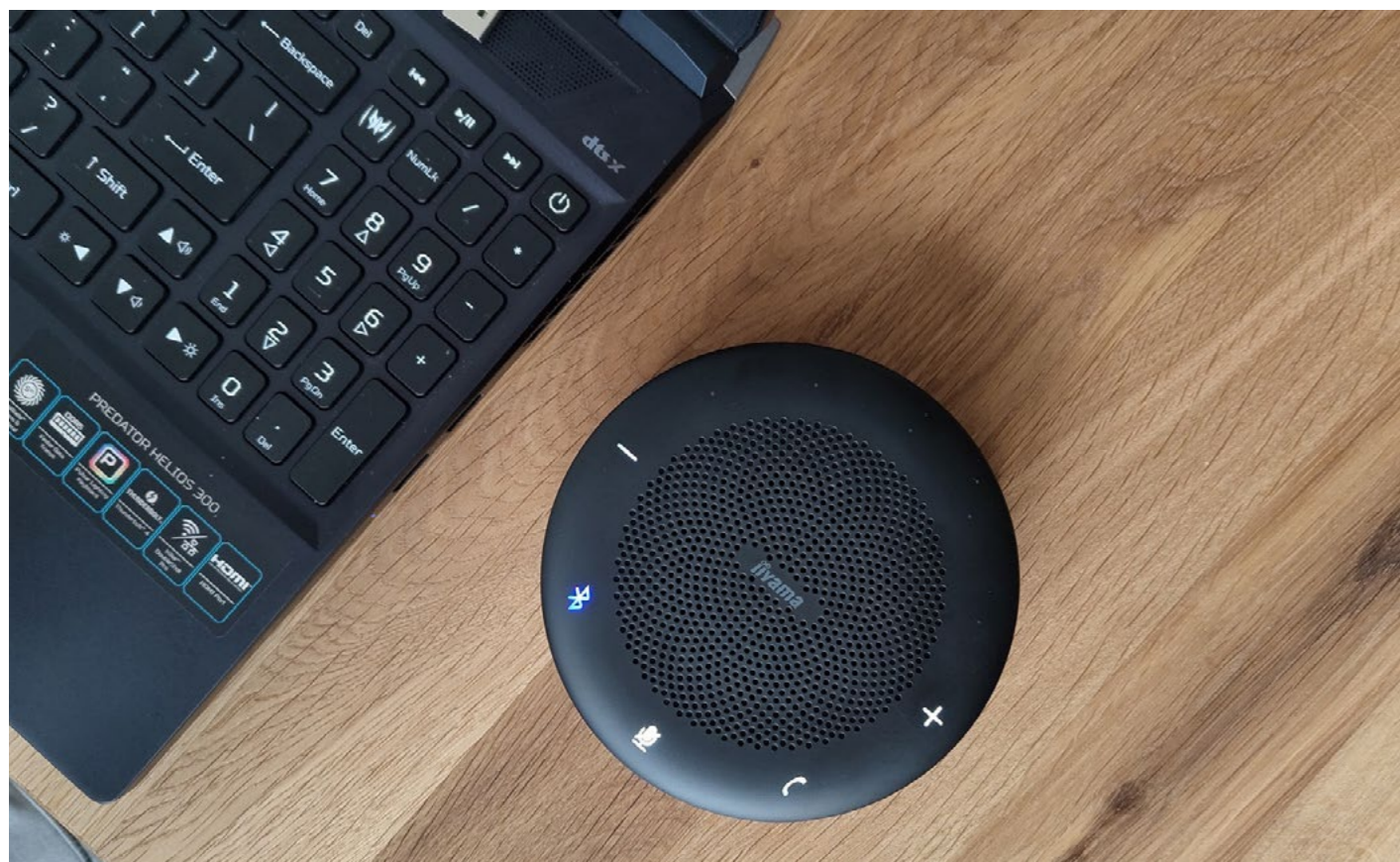
Sledujte zde



© 2023 CTMG. All Rights Reserved. © & TM 2023 MARVEL

iiyama UC SPK01M

DEBATA NA ÚROVNI



Spoločnosť iiyama sa v našom neustále obmieňanom portfóliu článkov v minulosti objavila už viackrát, avšak doteraz sme vám v tejto súvislosti referovali výhradne o kvalitách ich kancelárskych a herných monitorov. Aj keď sa v zásade valná časť hardvérovej produkcie od predmetnej japonskej spoločnosti (po tej Číne trochu nezvyk, čo?) skutočne krúti okolo zobrazovacej techniky, v ich talóne sa nachádza aj pár, takzvaných odbočiek, kam spadá napríklad konferenčný reproduktor UC SPK01L schopný sa uplatniť nielen v malých či veľkých firmách, ale za určitých podmienok súčasne aj u vás doma. Keďže sa pri výbere článkov pre náš a váš magazín snažím čo najviac osviežovať zavedené kanály, ak to tak môžem povedať, rozhodol som sa lokálneho distribútora pre iiyama oslovit' s možnosťou otestovať práve túto špecialitu a vás tak, dúfam, obohatiť o novú skúsenosť. A kto vie, možno si práve túto hračku vďaka nám sami zadovážite.

Diskutovať sa dnes dá mnohými spôsobmi. Od bežného telefonického rozhovoru, cez video stretnutia v rámci sociálnych kanálov, až po hromadné video mítingy s predajcami hrncov. Spoločným menovateľom je túžba po čo najčistejšom prenose vášho hlasového prejavu, bez toho, aby protistrana počula štekot susedovho psa, či deti šantiacie na záhrade. Posledné roky bola valná časť pracujúcej populácie uväznená za múrmi svojich obydlií a dopyt po komunikačných zariadeniach letel vyššie než kondor na Ritaline. Headsety, kamery, mikrofóny - všetok podobný hardvér bol v jednom čase vysokou nedostatkovým náradím a aj keď dnes už prežívame v tomto smere skôr nejaké tie dojazdy, konzumenti sa po predchádzajúcich skúsenostiach už automaticky snažia investovať viac do kvality, než do hardvéru schopného fungovať sotva pár mesiacov. Preto ma zaujímala kvalita vyššie spomínaného BT komunikátora od japonskej značky iiyama,

ktorý má, podľa popisu, zabezpečovať viacsmerový zber hlasu zo vzdialenosti až troch metrov, v maximálne čistej podobe a bez ozveny. Je tento PR opis však skutočnosťou, alebo len správne zvoleným marketingovým t'ahákom?

Bez ozveny?

Predmetný komunikátor sa cenovo pohybuje aktuálne na hranici 100 eur. Už po rozbalení som jasne cítil, že výrobca tieto peniaze požaduje za kus solídne spracovanej elektroniky a nie za nejakú plastovú nádobku na vzduch. Zariadenie má váhu približne 400 gramov a jeho šasi je vyrobené z na dotyk príjemného kovu guľatého tvaru. Zo spodnej strany je nalepená gumová linka, ktorá zabraňuje putovaniu tohto disku kade tade po stole, no rovnakou mierou pomáha aj spomínaná váha. V balení sa okrem nabíjacieho USB-C kábla a samotnej jednotky (nenájdete tu



adaptér) nachádza už len malý USB kľúč určený na prepojenie s PC. Iiyama UC SPK01M má na tele niekoľko dotykových bodov, pomocou ktorých môžete zvyšovať úroveň hlasitosti, prijímať alebo pokladať telefonáty a párovať nové zariadenia. Z bočnej strany vykúka fyzický spínač pre zapnutie/vypnutie a rovnako tak audio vstup na priame prepojenie. Komunikátor je možné pripojiť súčasne až k trom zariadeniam, avšak stávalo sa mi, že akonáhle som cez BT a USB kľúč prepojil prístroj s telefónom a počítačom súčasne, audio komunikácia fungovala vždy len na jednom z nich a druhé nebolo schopné v reálnom čase pochopiť, akým spôsobom chcem počas hovoru prenášať zvuk.

Pod'me teraz k hodnoteniu toho najdôležitejšieho aspektu a teda onej



čistoty prenosu hovoreného slova. Testovanú vzorku som umiestnil do našej kancelárie - stredne veľkej a z väčšej časti prázdnej miestnosti, kde je potenciálne nebezpečenstvo výskytu ozveny. UC SPK01M podľa popisu sníma prichádzajúci hlas až zo vzdialenosti troch metrov a to pri rozsahu 360 stupňov. Túto skutočnosť môžem potvrdiť.

Počas mesačného testu bolo cez predmetnú vzorku realizovaných veľa telefonátov, či už skupinovej alebo 1on1 povahy, a ani v jednom prípade druhá strana nemala dôvod st'ážovať sa na kvalitu prenášaného zvuku. Sám som však absolvoval viacstupňové testovanie práve z pozície druhej strany, s tým, že ma zaujímala toľko proklamovaná schopnosť potlačenia šumu a ozveny pomocou umelej inteligencie. Výsledok prekvapil. Úroveň celkovej čistoty bola tak enormná, že mi nejaký čas trvalo pochopiť, cez čo vlastne hovor realizujem - do mikrofónu je možné hovoriť súčasne a vialasne, s tým, že na druhej strane je všetko učesané a počutelné v HD kvalite. Pritom nie je nutne komunikátor/reproduktor nejako špeciálne kalibrovat', či nastavovat', jednoducho ho zapnete, položíte kde treba a môžete začať hovoriť s celým svetom.

Batéria vydrží...

Interná batéria má kapacitu 2 200 mAh a papierovo dokáže vydržať niečo málo cez osem hodín. Predmetný údaj sa však v praxi nepodarilo počas testu dosiahnuť a mne produkt vydržal necelých sedem hodín v chode. Tak či onak, dobíjanie energie sa dá realizovať priamo cez USB-C vstup, alebo je dokonca možné hardvér položiť na Qi plochu a doplniť mu šťavu bezdrôtovou formou. Musím sa priznať, že okrem vybavovania hovorov cez rôzne aplikácie v PC, som komunikátor od spoločnosti iiyama využíval aj ako externý reproduktor pre počúvanie hudby. Síce na tento druh audio prezentácie nie je nejaký špeciálne vybavený, avšak dokáže vyvinúť oveľa lepšiu zvukovú linku, než akýkoľvek reproduktor v notebookoch (maximálna hlasitosť na úrovni 85 dB). Suma sumárom: Produkt vidím relevantný aj v prípade, ak máte stredne veľkú až veľkú obývaciu izbu s masívnym jedálenským stolom. Do jeho stredu môžete položiť práve tento komunikátor a povýšiť tak rozhovory s rodinou, či vybavovanie pracovných stretnutí na úplne novú úroveň. O uplatnení v kancelárii som hovoril už vyššie v texte a tu je využiteľnosť iiyama UC SPK01M rovnako vysoká.

Verdikt

Všestraný komunikátor vhodný nielen do kancelárie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: iiyama
Cena s DPH: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Spracovanie
- + Čistota prenosu hlasu
- + 3 zariadenia súčasne
- Nič

HODNOTENIE:



TrueLife Care Q10 BT

ZÁKLAD DOMÁCNOSTI



Prvý rodinný bezdotykový teplomer som osobne kúpil takmer pred desiatimi rokmi a to bolo ešte v čase, kedy som jednoducho vôbec netušil, či ho využije aj niekto iný okrem mňa samotného a už vôbec som nevedel, že mi neraz výrazne zjednoduší život. Jednalo sa o kvalitný produkt značky Brauer, ktorý pomocou infračerveného lúču vedel trafiť reálnu teplotu takmer úplne presne, ako klasické ortuťové tyčinky z čias komunizmu. Ako však roky pribúdali, jeho kvalita išla rapídne dole a jedného dňa, nech som sa snažil akokoľvek, nás, toho času už verný rodinný pomocník, navždy opustil. Touto cestou by som mu však rád podakoval za tie kritické momenty, kedy zvládol informovať o stave teploty nielen mňa, mojej manželky, ale aj našej dcéry. Brauer bolo nutné nahradiť niečím novým a tentokrát som využil svoju prácu a požiadal distribútora o zaslanie testovacej vzorky bezdotykového teplomeru

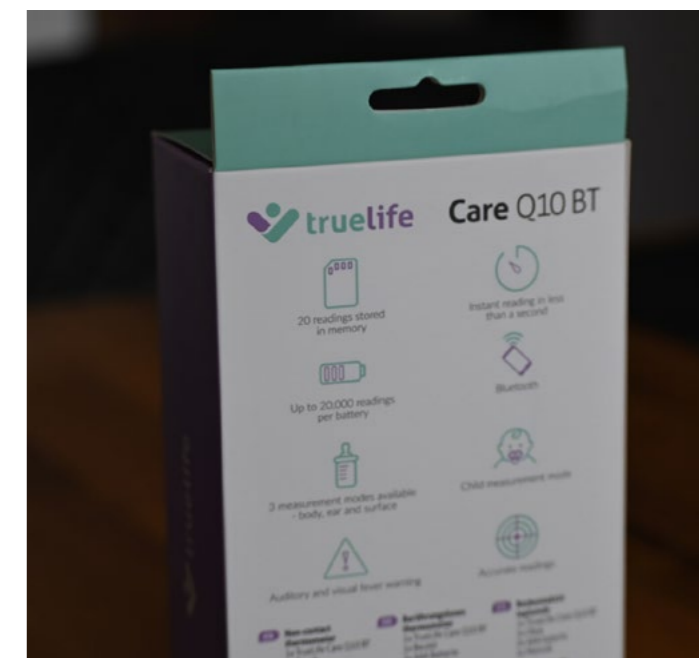
značky TrueLife Care s dodatkom Q10 BT, o ktorom si teraz povieme viac.

Predmetný teplomer pracuje na, rovnako tak ako náš zosnulý Brauer v časoch svojej najväčšej slávy, základe využívania infračervenej technológie. Pomocou neho viete zmerať teplotu na čele, v uchu ale aj na povrchu predmetov – čo sa týka posledného bodu hlavnej funkcie, využíval som ho sem tam na overenie teploty piva a rovnako tak aj testovaného hardvéru, špeciálne notebookov v režime vysokého výkonu. Iste, na trhu existujú dva druhy takto koncipovaných bezdotykových teplomerov a na jednej strane máme plne profesionálne merače, aké sa dnes a denne používajú v nemocniciach a na tej druhej, naopak, produkty ako TrueLife Care Q10 BT. Môžete namietat, že je lepšie siahnuť po klasickom ortuťou plnom teplomere, avšak práve tieto bezdotykové verzie vám vedia teplotu

zmerať takmer okamžite a dať vám tak rýchlo aspoň približný odhad toho ako na tom ste a či je nutné začať panikáriť. Počas testovania predmetnej vzorky som samotné záznamy porovnával s profesionálnym teplomerom značky Schneider, ktorý vám možno už nejedna sestrička v nemocnici priložila k čelu a odchýlky boli v prevažnej časti grafu merania minimálne (pohybovali sa od 0,5 stupňa Celzia po maximálne 0,9 stupňa Celzia). TrueLife Care Q10 BT dnes viete kúpiť za sumu cca 50 Euro a onen Schneider sa pohybuje tesne pod hranicou 300 Euro – to len pre vašu predstavu cenových rozdielov voči tým teplotným.

BT funkcia je cenným bonusom

Pomocou spárovania s aplikáciou od TrueLife a previazania teplomeru s vašim mobilom/tabletom, si viete zhromažďovať údaje z meraní v rámci



jedného horúčkového obdobia a sledovať tak prípadný pokles alebo naopak nárast teplôt. Všetko funguje maximálne intuitívne a po sekunde čakania na výsledok sa za ďalšiu sekundu údaj preniesie aj do app. Testovanú vzorku vnímam ako perfektného pomocníka pre čerstvých rodičov, ktorým na ich potomkovi záleží tak prehnane, že mu chcú monitorovať teplotu sekundu od sekundy a výsledné údaje ukazovať pediatričke alebo pediatrovi aby ich mohol následne upokojiť. Funkcia merania v uchu je vďaka zaujímavému dizajnovému nápadu, kedy dokážete koniec teplomera jednoducho odopnúť (je na magnetoch) a zase vrátiť nazad, intuitívna a keď váš potomok presiahne vek 12 rokov, môžete

prepnúť z modusu „dieťa“ na „dospelý“ – asi dobre viete, že deti majú vždy vyššiu teplotu než dospelá časť populácie a preto má prepínanie týchto modusov zmysel, už len aby sa alarm neozýval tam kde nemá. Na malom, ale prehľadnom a podsvietenom LCD displeji teplomeru sa vždy zobrazuje len to najdôležitejšie a dizajnovo dobre zvládnutý úchyt zariadenia, vám padne perfektne do ruky.

Súčasťou balenia, mimo dvoch AAA batérií, ktoré aj po dvoch mesiacoch testovania stále fungujú (výrobca udáva, že energia týchto dvoch článkov by mala byť schopná zmerať teplotu až 20 000 krát), je aj na dotyk príjemné textilné vrecúško so

st'ahovateľnou šnúrkou. Vďaka nemu ostane váš verný teplomer vždy chránený pred poškodením a aj znečistením. Nebudem to ďalej zbytočne nat'ahovať, aby sa vám náhodou nezvýšila teplota skôr než dočítate tento text a prejdem ku záverečnému hodnoteniu. TrueLife Care Q10 BT dokázal adekvátne nahradiť náš starý a dnes už v kremíkovom nebi zaslužené odpočívajúci Brauer – úplne ho vidím, ako s harfou usadenou v plastových rukách leží na obláčiku a len tak roztapašne brnká do strún. V danej cenovej relácii ide o užitočného pomocníka určeného do malej, ale aj početnej rodiny, ktorého výhodou je variabilita v rámci merania, rýchlosť merania (1 sekunda), expresný prevod údajov do aplikácie, minimálna odchýlka voči profesionálnym bezdotykovým teplomerom a maximálne jednoduchá obsluha.

Dávam osem spotených čiel z desiatich a jasné odporúčania smerujúce priamo pod pazuchy každého, kto už musel oplakať svoj starý dotykový merač horúčok tak ako ja.

Verdikt

Užitočný pomocník do každej rodiny.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TrueLife	Cena s DPH: 50€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Cena	- Nič
+ Dizajn	
+ Rýchlosť merania	
+ Obsluha	
+ Aplikácia	
HODNOTENIE: ★★★★★	



Endorfy Arx 500 ARGB

OVERENÝ DIZAJN, KTORÝ JE TERAZ VYLEPŠENÝ RGB SVETIELKAMI



Ako sme už písali v recenzii na skrinku Endorfy Arx 500 Air, ktorá je takmer totožným, len menej svetielkami obdareným bratom tohto produktu, nie každý počítačový nadšenec potrebuje skrinku veľkostíou konkurujúcu šatníkom či chladničkám. Preto existujú tzv. midi-tower riešenia, do ktorých patria obe skrinky. Avšak trh s počítačovými skrinkami je stále presýtený, a tak pri výbere môžu rozhodovať aj tie najmenšie detaily. Nestačí, aby pekne vyzerala, ale musí byť aj dobrá v chladení, poskytovať dostatočný priestor pre budúce vylepšenia hardvéru a tiež by nemala stáť priveľa. Spoločnosť Endorfy sa už pomaly, ale isto stáva ustáleným hráčom v tomto segmente, preto po recenzii modelu Endorfy Arx 500 Air prichádza aj pohľad na Endorfy Arx 500 ARGB.

Značka Endorfy možno ešte stále pre mnohých nebude známa, no za týmto

menom sa schovávajú na našom trhu už pomerne známe značky SilentiumPC a SPC Gear. Ich materská spoločnosť Cooling sa spojila pod globálnu značku Endorfy, pričom všetky nové produkty zamerané nielen na hráčov už budú dodávané pod týmto názvom.

Obal a jeho obsah

Skrinka dorazila v tradičnej kartónovej škatuli s čiernou grafikou na povrchu, takmer totožnej ako Endorfy Arx 500 Air. Dôležité je, samozrejme, to, čo sa ukrýva vnútri. V sendviči z polystyrénu sa nachádza bezpečne uložená skrinka, ktorá po vyťahnutí odhaľuje plne priesvitnú bočnicu z temperovaného skla, ktorá je chránená fóliou proti poškrabaniu. Nie som najväčším fanúšikom obyčajného polystyrénu pri ochrane skriniek, ale Endorfy získava plusový bod za mäkkú

penu umiestnenú na tej strane skrinky, ktorej dominuje spomínaná bočnica. Vnútri skrinky sa nachádza už len krabička s doplnkami a manuál.

Prvé dojmy a spracovanie

ARGB svetielka sú stále považované za bonusovú vlastnosť a preto sa cena Endorfy Arx 500 ARGB drží tesne nad hranicou 100 eur. Výzorovo na Arx 500 ARGB síce stále nie je nič prevratné, no už na prvý pohľad je na nej vidieť dôraz na detail, kvalitné spracovanie a zameranie na chladenie, nie na dizajnové nezmysly. Skrinka poteší tunelom na ukrytie zdroja, ktorý je zvrchu perforovaný pre lepšiu cirkuláciu vzduchu a je ukončený v dostatočnej vzdialenosti pred prednými pozíciami ventilátorov, takže osádzanie radiátorov nebude žiaden problém. Potešia tiež filtre proti prachu na vrchnej



a spodnej časti, ktoré však nebránia prietoku vzduchu, a predné čelo, ktoré je celé z perforovaného plechu s obstojným odstupom od ventilátorov. Endorfy Arx 500 ARGB ponúka aj všetku funkcionality na uľahčenie a spretrenie života, na ktorú si už mohli skúsenejší stavitelia zvyknúť, ako sú napríklad väčší odstup vrchnej hrany matičnej dosky od „stropu“ skrinky, vďaka čomu sa do vrchnej časti zmestia aj radiátory AIO chladenia, priehľadné bočné okno z temperovaného skla, štvorica 140 mm ARGB ventilátorov či zabudovaný ovládač pre všetky ventilátory.

Vizuál a rozvrhnutie

V Endorfy opäť stavili na rokmi overený a osvedčený dizajn v štýle funkčný čierny

kváder s pár nenápadnými logami, no pár ukrytými vychytávkami. Takýto prístup mi vôbec neprekáča, počítačové skrinky (na pár výnimiek) nebývajú hviezdou večera a väčšinu ľudí zaujíma to, čo sa ukrýva v ich vnútri. Mierne odlišné je na tejto skrinke umiestnenie tlačidiel a portov v prednej časti, ktoré nie sú priamo vpredu hore, ale lemujú pravú hranu skrinky, čo môže byť menej praktické pri umiestnení skrinky pod stolom alebo napravo od monitorov, samo o sebe by však nemalo byť veľkým negatívom.

Po stránke vnútorného rozloženia je Arx 500 ARGB určená najmä pre tradičné dosky formátu ATX, hoci sa do nej, samozrejme, dajú osadiť aj menšie mATX a ITX dosky. Grafické karty sú obmedzené

maximálnou dĺžkou 350 mm, chladiče CPU maximálnou výškou 179 mm a ATX zdroje majú priestor až 300 mm. Čo sa týka podpory diskov, Arx 500 Air síce ponúka iba jeden 2,5"/3,5" slot, ale zároveň aj ďalších 6 pozícií pre 2,5" disky.

Na záver nesmiem zabudnúť na celkovo 7 pozícií pre ventilátory (3 vpredu, 2 hore, 1 vzadu, 1 v dolnej časti), a to v 120 aj 140 mm rozmere.

Po stránke predného I/O prekvapilo už spomínané menej tradičné rozloženie, no stále ponúka dvojicu USB 3.0 portov, dva 3.5 mm Jack porty pre mikrofón a slúchadlá a tiež USB-C port, ktorý je v dnešnej dobe už takmer nutnosťou.

Zhrnutie

Pod rukami nám prešlo už zopár skriniek od spoločnosti Endorfy a oproti iným modelom konkurenčných spoločností síce priveľmi nevyčníkajú, no ani sa nenechávajú zahanbiť. Mierne zamrzí, že v modeli ARGB je len štvorica ARGB ventilátorov a cena je o 10 eur vyššia ako pri Air s piatimi obyčajnými ventilátormi, no inak tejto skrinke nemáme čo vytknúť.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Endorfy
Cena s DPH: 105€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné prevedenie
+ funkčný dizajn
+ jednoduchá inštalácia
- iba 4 ventilátory za vyššiu cenu

HODNOTENIE:



Xiaomi Mesh System AX3000

RÝCHLO AŽ ZBESILO



Sieťové zariadenia Xiaomi sa odjakživa vyznačovali perfektnými parametrami za prijateľnú cenu. Nie je to inak ani pri tomto produkte. Pod'me sa spolu pozrieť na to, čo dokáže.

Parametre

Začnime tým najdôležitejším, a to maximálnou teoretickou rýchlosťou Wi-Fi pripojenia, ktorá predstavuje až 2 976 Mbps – 2 (5 GHz) + 5,74 Mbps (2,4 GHz). Použitý je výkonný procesor Qualcomm Dual-core A53 1 GHz a 256 MB pamäte umožňuje pripojenie až 254 zariadení.

Zariadenie podporuje technológiu OFDMA, ktorá umožňuje smerovaču odosielať údaje

viacerým zariadeniam jediným prenosom, čo zabezpečí efektívnejší prenos a nízku odozvu. Kl'účovou vlastnosťou Xiaomi Mesh networking-u je spolupráca so smerovačmi na dosiahnutie bezproblémového sieťového pokrytia pre väčšie domácnosti a na udržanie pripojenia odkiaľkoľvek.

Podporované sú protokoly zabezpečenia WPA-PSK, WPA2-PSK a WPA3-SAE, ktoré zabezpečujú prenos dát a zabraňujú pripojeniu neznámych ľudí na vašu domácu sieť.

Každá Mesh jednotka obsahuje 1x Gigabit WAN Port a 3x Gigabit LAN Port. V balení nájdete: Xiaomi Mesh System AX3000 x 2, Adaptér x 2 a Ethernet kábel.



Život s Mesh-om

Jednu jednotku som pripojil k routeru na jednom konci bytu a druhú umiestnil cca v 1/3 vzdialenosti od opačného konca. Všetko oddeľuje niekoľko stien a priečok.

Môj router TP Link Archer AX53 na 1 Gbit/s pripojení stráca so vzdialenosťou dych (rozumej: rýchlosť), a tak nastúpil Mesh systém, aby mu nahnal vietor do plachiet. Tam, kde TP Link ponúkol pri 70 m2 na opačnom konci rýchlosť do 200 Mbit/s, Mesh atakoval hranicu 500 Mbit/s. „A to se, Horste, vyplatí!“

Pripojenie bolo stabilné, s nízkou odozvou. Po ukončení testovania sa mi s ním len ťažko lúčilo, zvykol som si na rýchlosť a komfort takéhoto pripojenia. Kto vie, možno sa raz ešte stretneme.

Xiaomi Home

Na konfiguráciu, správu a nastavovanie zariadenia slúži software Xiaomi Home, ktorý je chrbtovou kosťou zariadení Xiaomi. Konfigurácia je intuitívna a zvládne ju i mierne pokročilý užívateľ.

Záver

Ak potrebujete pokryť veľký priestor rýchlym a kvalitným pripojením, je pre vás tento Mesh systém to pravé orechové.

Vysoké rýchlosti, stabilita a bezkonkurenčné pokrytie je to, čo od takéhoto zariadenia očakávate. V tomto prípade to i dostanete.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi Cena s DPH: 139€

PLUSY A MÍNUSY:

+ rýchlosť
+ pokrytie
+ ľahká konfigurácia
- cena

HODNOTENIE:



Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

D-Link DUB

SEDEM STATOČNÝCH USB DOKOV



Počas tých rokov, čo testujem hardvér a softvér rôzneho druhu, som si už dávno zvykol na to, že distribútori sa sem-tam natoľko nudia, že nemajú problém poslať na recenziu vlastne čokoľvek, čo im ich klient hodí na hlavu, alebo čo im zaberá miesto pri vchode na toaletu. V bežných technologických redakciách vo svete sa málokedy nájde priestor na podrobné pitvanie kvality USB kľúčov, kabeláže a rôznych redukcií, ale keďže onen spomínaný distribútor, v tomto prípade produktov značky D-Link, mňa osobne dobre pozná, nemal problém na mňa hodiť naraz hneď sedem USB-C dokovacích staníc, či presnejšie povedané; replikátorov rôznych portov. A keďže ja sa nikdy nezľaknem žiadnej výzvy, špeciálne ak ide o testovanie hardvéru, začal som sa v tom bohatom balíčku hrabať a tu sú moje dojmy z dlhodobého používania "siedmych statočných USB dokov".

Spoločným menovateľom všetkých skúšaných dokov nesúcich nápis D-Link je USB-C koncovka a pevné hliníkové šasi vo viac či menej podobnom dizajne. Nenápadné placky s krátkym pogumovaným káblom sú odstupňované rôznou výbavou a ako prvé mi napadlo, zatiaľ čo som rozbaloval verziu DUB-2327, že priame využitie prítomnosti HDMI vstupu v ňom by mi doma a v práci mohli výrazne zjednodušiť život. Aktuálne totižto na recenzovanie videohier používam najvýkonnejší herný PC handheld na scéne a tým je ROG Ally. Keďže však ASUS nateraz, na rozdiel od konkurenčného Valve s ich Steam Deckom, neprišiel s praktickým dokom na prepojenie Ally s monitorom alebo PC, práve DUB-2327 od D-Link bol z môjho pohľadu jasnou voľbou – prečo mám pocit, že posledná veta znie ako z trápnej reklamy na mletú kávu? Tak či onak, ROG

Ally som s veľkou TV prepojil nasledovne: keďže tento Windows handheld neobsahuje ani miniHDMI port, bolo nutné do jeho zdieľaného video portu zasunúť USB-C koncovku, do doku D-Link vložiť jeden koniec HDMI a ten druhý zasunúť priamo do televízora – znie to možno takto čierne na bielom trochu komplikovane, ale v skutočnosti je to maximálne jednoduché. DUB-2327 podporuje prenos až po 4K pri 30 Hz a najväčším benefitom sa tu stáva, že do kľúčka nie je nutné inštalovať žiadny separátny adaptér na zapojenie do elektrickej siete.

Nie len pre Ally

Hneď ako som overil kompatibilitu s konzolou od ROG, napadlo mi zopakovať ten istý postup zapojenia aj so Switchom. Čo myslíte, fungovalo to? Ak poznáte logiku Nintendo, tak asi tušíte, že oni to



majú vždy pošetrené tak, aby ste si museli kupovať len ich originálne príslušenstvo – aj preto to samozrejme nefungovalo. Aby som bol však fér, tak na trhu dnes už existuje veľa funkčných náhrad za klasický Switch dock, a preto ak by ste sa chceli zbaviť toho plastového čuda, čo v prvej generácii nemalo problém poškríabať obrazovku hybridného Nintendo, existuje už aj na to funkčný spôsob.

Dajme teraz hrať ako také bokom a podme sa pozrieť na ďalšie spôsoby využitia väčšiny funkcionalít v rámci testovanej „sedmičky statočných“, ako som celú testovanú vzorku začal familiárne nazývať. Už som vám hovoril o identickom dizajne a pevnom kovovom šasi, ktoré má drsnú povrchovú textúru, a preto ho len tak nič nepoškríabete a dokonca znesie aj drsné zaobchádzanie – neraz mi testované vzorky zleteli na kachličky, avšak nijakým spôsobom ich to nepoškodilo. Preferencie užívateľov filtrujú voľbu samotných replikátorov, ale prevažuje tu pochopiteľne USB-A (3.0) a USB-C (Thunderbolt 3). Máte možnosť si vybrať čisto len zástup

USB-A rozbočovačov alebo siahnuť po ethernetovom adaptéri – ako vidíte, vyberie si tu každý z vás.

Z textu vyššie sa to asi dalo jasne vyčítať, každopádne mne osobne z celej sedmičky D-Link dokov/ portov/ rozbočovačov – nech už to budeme nazývať akokoľvek, najviac vyhovoval model DUB-2327. Jeho cena sa v čase písania recenzie pohybuje tesne pod hranicou 50 eur a za túto sumu vám D-Link ponúka všestranného a praktického pomocníka, či už na doma, alebo na cesty. Pri svojej práci dnes už aktívne využívam mnohé zariadením rozdielne kúsky elektroniky, ktorých spoločným menovateľom je buď prenos dát cez USB, alebo prostredníctvom pamäťových SD kariet.

V ruksaku v tomto smere nosím fotoaparát, mikrofóny a dokonca aj kompaktného drona. Zo všetkých troch zariadení potrebujem na konci dňa vytáhať nahraný materiál a čo najskôr ho pretvoriť zo surového stavu do využiteľnej podoby. Dnes už je problém zohnať prenosný laptop vybavený



vstupom pre SD karty a ak budete mať šťastie, nájdete maximálne tak microSD slot. Na prenos dát hore-dole sa vám preto hodí práve niečo ako je DUB-2327, ktorého využiteľnosť sa násobí aj vďaka už spomínanému HDMI portu. DUB-2327 disponuje konkrétne dvojicou USB-A, jedným USB-C (PD 3.0), HDMI a hlavne microSD a dokonca plným SD slotom na karty. Ako píšeme vyššie; pre mňa a moje povolanie je to maximálne užitočný a praktický kolega, ktorého si viem strčiť do vrecka, a ktorý ma neotravuje hlúpymi otázkami.

Než sa rozhodnete pre kúpu jedného z D-Link HUBu na základe plánovaného prepojenia s notebookom, určite je vhodné si najprv overiť, či váš laptop podporuje prenos obrazu cez USB-C, každopádne, dnes už tento aspekt spĺňajú aj bežné notebooky. Ako vidíte, moje popisovanie sa s testom sedmičky funkčne podobných rozbočovačov a dokov nedopadlo vôbec zle a ak ste doteraz ani len netušili, že si chudobnú výbavu svojho prenosného počítača viete rozšíriť pomocou kvalitného a spoľahlivého hardvéru, tak budem rád, ak sa vďaka textu vyššie pozriete na ponuku od spoločnosti D-Link.

Verdikt

Spol'ahliví a cenovo dostupní pomocníci pre vaše každodenné potreby.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH: (závisí od modelu)
D-Link	24,90 až 40,90 €
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Široký výber portov	- Nič
+ Spol'ahlivosť	
+ Zapojíš a ideš	
+ Cena	
+ Odolnosť	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Endorfy Thock TKL Wireless CZ/SK Red

LOKÁLPATRIOTISTICKÁ A FANTASTICKÁ



Prednávdnom sme sa v recenzii pozreli na zúbok klávesnici Endorfy Thock Wireless Compact, ktorá od nás dostala vynikajúce hodnotenie. A v testovaní produktov od tejto spoločnosti pokračujeme – druhým pánom na holenie v poradí je Endorfy Thock TKL Wireless CZ/SK Red, herná mechanická klávesnica čiernej farby s českou a slovenskou lokalizáciou.

Vzhl'ad

TKL (tenkeyless) je vlastne plnohodnotná klávesnica bez numerickej časti. Je určená pre tých, ktorí nepotrebujú numerickej časť, vďaka čomu ušetria miesto na stole pri zachovaní komfortu písania na plnohodnotne veľkej klávesnici. Má samostatné kurzorové klávesy rovnako ako sekciu PgUp, PgDn a ďalšie. A práve táto šesťdielna časť skrýva skratky na prepínanie až šiestich profilov podsvietenia.

Nad kurzorovými klávesmi sa nachádzajú dve kontrolky: úroveň nabitia a CAPS LOCK, a tá pre zablokovanie Windows klávesov proti náhodnému stlačeniu v zápale hriana. Svetlivosťou i umiestnením príliš výrazná kontrolka je jediná vec, ktorá mi výraznejšie prekážala. Na rozdiel od Compactu, kde sú kontrolky umiestnené „skrýte“ na pravej prednej strane. Zaujímavou vlastnosťou je na červeno podsvietená ľavá časť medzerníka ako indikácia nabíjania.

Parametre

Spínačom Kailh Box Red sa budeme venovať v samostatnej kapitole. Rozmery klávesnice sú 361,5 x 140 x 42,5 mm, kábel s pozlátenými koncokami má dĺžku 1,8 m. Úctyhodných 1 105 g zabezpečí, že klávesnica bude držať na stole ako prikovaná. V útrobach určite skrýva kov, pričom povrch je z kvalitného plastu.

Klávesy sú programovateľné, samozrejmosťou je podpora Anti-Ghostingu (bráni stlačeniu viacerých klávesov blízko seba) a N-Key rollover (umožňuje stlačenie niekoľkých klávesov naraz). Ďalej sa tu nachádza aj možnosť zablokovania Windows klávesov.

Sedem dní večerného používania, štyri dni celodenného – to je na podsvietenú klávesnicu slušný výkon. V balení nájdete aj USB prijímač, nástroje na vyberanie klávesov a spínačov, a praktický manuál.

Prvé dve menované veci sú šikovne skrýte na spodnej strane klávesnice, rovnako ako nožičky na nastavenie jej výšky. Zariadenie je kompatibilné s Windowsom 10/11, Linuxom i MacOS.

Príjemným doplnkom je Bluetooth pripojenie až na tri rôzne zariadenia.



Ďalšie spôsoby pripojenia sú pomocou kábla a bezkáblovo s 2,4 GHz prijímačom.

Miesto pre pripojenie kábla je horšie dostupné, kábel špecifickú konštrukciu, nie je možné použiť kábel iný, ako originálny. Jeho zastrčenie si vyžaduje veľa trpezlivosti a cviku. Po dvoch týždňoch zasúvania mi to už celkom išlo. Človek musí nájsť ten správny grif.

Spínače

Spínače si zaslúžia samostatný odsek. Klávesnice Endorfy a sú dostupné s hnedými, čiernymi a červenými spínačmi. V nami recenzovanom produkte sú použité Kailh Box Red, lineárne spínače, ktoré

majú zosilnený stem. Keď je potrebná okamžitá odozva a nízka ovládacia sila.

Podsvietenie

Klávesnice Thock majú ARGB podsvietenie, takže si ho viete ľahko prispôsobiť. Pomocou priloženého softvéru môžete okrem iného zvýrazniť každý kláves inou farbou, zmeniť farbu strategických klávesov, alebo nastaviť jeden efekt pre všetky klávesy. Efekty je možné meniť i priamo z klávesnice. Softvér však je kompatibilný iba s Windows 10/11 a funguje iba pri pripojení pomocou kábla. Má množstvo funkcií, k tradičným patria nastavenie podsvietenia a efektov, programovanie klávesov, makrá.

Palm rest

Podložka pod zápästia, určená pre tento typ klávesnice, je podľa mňa primárne vhodná pre dlhodobé písanie. Jej inštalácia bola jednoduchá, stačilo odlepiť gumené podložky a vymeniť na klávesnici plastové úchytky za magnetické, ktoré držia podložku na mieste. Použitým materiálom je eko koža, vnútornou výplňou je pamät'ová pena. Jej rozmery sú 359,5 x 72 x 18,8 mm. Príjemný materiál umožňuje dlhé hodiny písania bez citel'nej únavy rúk.

Záver

Keď sa mi zariadenie dostalo pod ruky, bola to láska na prvý klik. Toto bola moja najobľúbenejšia klávesnica z testovaných, pričom ako primárnu som ju používal viac ako mesiac. Nemám k nej žiadne zásadné pripomienky. Endorfy Thock TKL Wireless CZ/SK Red je nefaľovaná herná klávesnica, ktorú vrelo odporúčam na každodenné používanie, a to i na kancelárske účely.

Pavol Košík



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Endorfy
Cena s DPH: 72,90€

PLUSY A MÍNUSY:

- + hot-swap Kailh Box Red spínače
- + bezdrôtové a bluetooth pripojenie
- + CZ/SK lokalizácia
- umiestnenie USB-C konektora na klávesnici a kábel

HODNOTENIE:



Canon PowerShot V10

VLOGOVACIA KAMERA PRE NÁROČNEJŠÍCH, NO NIE PRE EXPERTOV



Vlogovanie alebo natáčanie videí z bežného života nie je výsadou len pre pár vyvolených. Samozrejme, niektorí youtuberi či používatelia iných sociálnych sietí dokážu zo zaznamenávania svojho denného života vytážiť aj nejaké peniaze, ale stále viac ľudí berie možnosť vlogovať, ako šancu zachytávať pekné momenty pre budúce generácie. Na natáčanie vlogov nie je potrebný hneď filmový štáb a kamera za tisíc a viac eur, ale často postačí aj kvalitnejší mobil alebo foťák. Na kvalitnejšie videá je už potrebné zariadenie, ktoré zvládne aj 4K rozlíšenie a ponúka šikovné funkcie, ako rýchly autofocus či automatické úpravy obrazu.

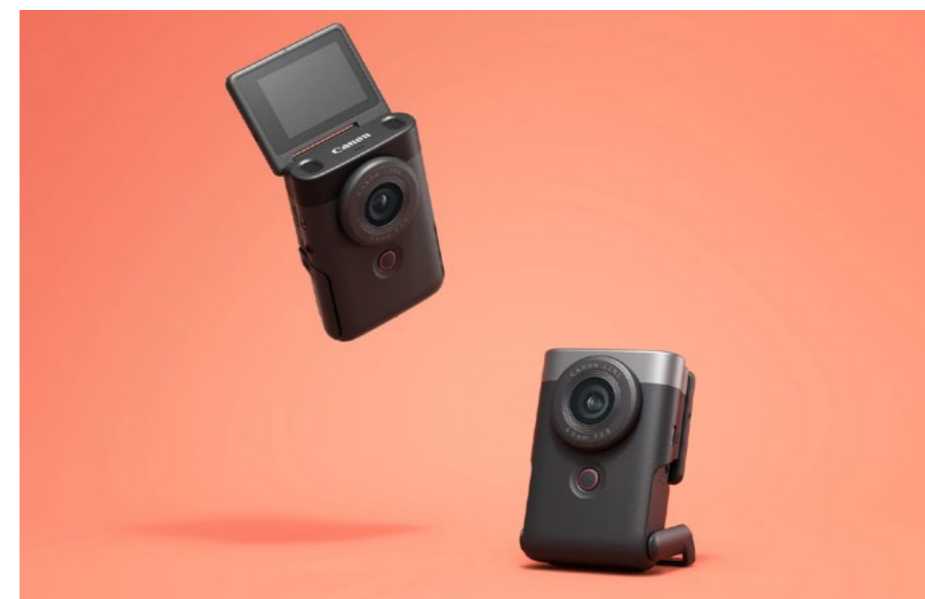
Spoločnosť Canon je známa najmä svojimi DSLR a bezrkadlovými foťákmi, no dokážu uspokojiť aj po stránke natáčania videí. Preto ma neprekvapilo, keď prišli na trh so zariadením Canon PowerShot V10, ktoré by malo poslúžiť najmä nadšencom natáčania a vlogovania.

Obal a jeho obsah

Canon PowerShot V10 je v základnom prevedení dodávaná v jednoduchom obale a s postačujúcim príslušenstvom.



V balení sa nachádza samotná kamera s neodnímateľným objektívom bez manuálneho zoomu a gumenou krytkou, pútko na ruku, USB-C kábel, exoskelet s viacerými pozíciami na



štandardné skrutky statívov a držiakov, chrániče mikrofónov proti vetru a nakoniec aj kapsička na prenášanie.

Prvé dojmy a spracovanie

Canon PowerShot V10 pôsobí kvalitným dojmom takmer okamžite a po navlečení a zacvaknutí exoskeletu dokonca aj robustne. Telo v sivo-čiernom prevedení zdobí z prednej strany mierne vystupujúci objektív a veľké červené tlačidlo na zapnutie/vypnutie nahrávania. Na zadnej strane sa nachádza výklopná dvojpalcová obrazovka na báze TFT kryštálov. Tá síce neohúri verným spracovaním farieb, ale bola čitateľná aj pod priamym slnkom, čo používatelia určite ocenia. Pod obrazovkou sa nachádza pre používateľov Canon produktov známe rozvrhnutie tlačidiel, ktorými je možné navigovať v menu, prezerat' videá a fotky či meniť nastavenia. Pri používaní V10 bez exoskeletu potešia aj výklopné nožičky, ktorými je možné kameru podoprieť na stole alebo na inom rovnejšom povrchu.

A na bokoch sa ešte nachádzajú porty - USB-C pre napájanie a prenos súborov na jednom, Micro HDMI Typ D a 3.5 mm Jack na druhom. Na záver sa na spodnej časti nachádza krytý slot pre MicroSD karty s podporou až SDXC do veľkosti 2 TB. Osobne som si úplne vystačil s 256 GB kartou a občasným prehadzovaním videí na notebook, no pri veľkostiach súborov cca 450 MB za 1 minútu 4K videa by sa možno zišla aj vyššia kapacita.

Používanie a softvér

Canon do tejto kamery napratal naozaj veľké množstvo funkcií a funkcionality. Na stránkach ich majú vyrátaných naozaj nespočet, ale z tých hlavných vyberiem nasledovné - kompaktné rozmery a nízka váha len 211 g, vďaka čomu sa ľahko zmestí do vrecka. Kvalitný záznam v 4K UHD so širokouhlým záberom, digitálnou stabilizáciou obrazu, bleskovým autofocusom a funkciou sledovania tváre. Rozšírenú konektivitu cez Bluetooth a



Wi-Fi pre jednoduché ovládanie kamery, diaľkové snímání, bezdrôtový prenos súborov či live streaming cez aplikáciu Camera Connect. Pripojenie a používanie aplikácie si musím naozaj pochváliť. Po celý čas, čo som kameru testoval na dovolenke v Taliansku a Sardínii nezlyhala ani raz a nemal som s ňou žiadne opletačky ako s niektorými aplikáciami od konkurenčných či od iných čínskych výrobcov.

Zhrnutie

Canon PowerShot V10 je vcelku schopná kamera, ktorá aspoň mne osobne, bez toho, aby som bol nejaký fanatik točenia videí, vcelku spríjemnila dovolenku. Jej kompaktné rozmery a schopnosť natáčať takmer okamžite po vytiahnutí z vrecka sa hodili na zachytávanie pekných momentiek a sám som sa pristihol, že vlastniť takéto zariadenie by nemuselo byť na škodu.

Jediné, čo mi na Canon PowerShot V10 chýbalo, bol iný ako digitálny zoom, ktorý by priblížil niektoré detaily alebo scenérie lepšie ako vyrezávanie z 4K videa. Preto je otázka, či siahnúť po tomto zariadení alebo sa radšej porozhliadnuť po foťákoch so zoomom, ako napríklad Canon EOS M200, ktorý stojí o niečo menej.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Canon
Cena s DPH: 450€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitné prevedenie
- + kompaktný dizajn
- + jednoduché používanie
- + kvalitné video
- vyššia cena
- iba digitálny zoom

HODNOTENIE:



ASUS Vivobook x BAPE

KTO VYPUSTIL OPICE ZO ŠKOLY?



Začiatok deviateho mesiaca sa spája s návratom našich ratolestí do školských lavíc, prípadne priamo ich premiérou v zmysle integrovania do školského systému. Ja ako rodič aktuálne prežívam ten druhý z uvedených scenárov, keďže moja dcérka Nelka prvýkrát prekračuje prah základnej školy tu u nás na Záhorí a nebudem vám klamať, som z toho rozklepaný ako poctivý viedenský rezeň. Zhodou okolností sa mi v kancelárii už dlhší čas zohrieva odpoveď spoločnosti ASUS na základné potreby skúsenejších školákov v presahom do prostredia stredných a vysokých škôl. Možno aj preto som si práve návrat detí do lavíc prepočil s testom pracovného laptopu Vivobook, ktorý dostal vizuálne spretrenie vďaka kooperácii s japonskou streetwear značkou BAPE – stal sa tak atraktívnym pre mladých ľudí, čo sa chcú odlišiť a súčasne milujú

roztomilé opičky. O tom, ako predmetný Vivobook vyzerá a čo všetko nájdete v jeho balení, bola reč v predchádzajúcom preview článku (nachádza sa tam opica, taška a myška), pričom v tomto texte vám porozprávam viac o výkone a celkovom vybavení ASUS Vivobook x BAPE.

Je jasné, že pre deti na prvom stupni základných škôl je nákup akéhokoľvek prenosného počítača úplný nonsens, aj keď je vysoko pravdepodobné, že by nemali problém s ním koexistovať a vo finále ho ovládať oveľa lepšie než hromada dnešných dospelákov.

Minimálne naša Nelka zvláda interakciu s tabletom a mobilom lepšie než jej mama, čo je na šesťročnú slečnu skutočne výkon hodný potlesku. Nuž, dnešné deti sa v porovnaní s našou generáciou zdajú

byť v rámci zručnosti s technológiami oveľa vyššie, hoci treba jedným dychom dodať, že za to môže práve onen pokrok a nástup všeobecne dostupného a oveľa modernejšieho hardvéru, než bol k dispozícii počas môjho detstva (narodil som sa v roku 1984) – spomínam si, že keď som ako siedmak do triedy doniesol tlačidlový telefón značky Mitsubishi, spolužiaci na mňa pozerali, ako keby som padol z vesmíru. Ale to už odbieham. Notebook ASUS Vivobook x BAPE je v rámci svojej konfigurácie (procesor Intel Core i5 13500H Raptor Lake, 15,6" OLED panel s rozlíšením 2880x1620 a obnovovacou frekvenciou 120Hz, operačná pamäť 16 GB LPDDR5, grafický čip Intel Iris Xe, SSD disk 512GB) ideálnym nástrojom na prácu rôzneho druhu a, samozrejme, vďaka vizuálnej úprave A BATHING APE špeciálne na tú realizovanú z pozície školákov.



Škola ruka v ruke s kanceláriou

Nie náhodou som začal spomínať nástup do školy naprieč viacerými generáciami, keďže v súvislosti s rozumne zloženými vnútornosťami môžete dnes svojmu potomkovi zakúpiť laptop, ktorý ho výkonom bude schopný sprevádzať dlhobojšie a vizuálne pri tom nestráti ani štipku čara.

Asi vám nemusím pripomínať, že dnešné deti sa v zmysle zdravej asociácie radi odlišujú, samozrejme, v tom pozitívnom slova zmysle, pričom práve niečo ako Vivobook X BAPE im v tom môže pomôcť. Čo sa týka spojenia kvalitných technológií s jedinečnou módnou ikonou aj preto môžeme dozaista hovoriť o rozumnej vol'be.

Nový pätnásťpalcový Vivobook S, ktorý je vytvorený v štýle „kúpajúcej sa opice“ a obsahuje bezdrôtovú myš Marshmallow, špeciálnu a čiastočne vodoodolnú textilnú tašku a nádhernú plastovú opičku s notebookom v rukách, vás bude vo vyššie spomínanej konfigurácii stáť necelých 1 150 eur (v originálnom a na našu planétu myšliacim balení sa okrem toho ešte nachádza aj kopa štýlových nálepiek, ktorými si deti a študenti môžu svoje nové železo dogabať tak, ako si želajú). Táto unikátna edícia sa predáva v dvoch farebných verziách, kde jednej dominuje modrá a druhej zase zelená farba – mne, čo vidíte aj podľa fotodokumentácie, sa na stôl dostala práve modrá s názvom BABY MILO. Graficky upravené je celé šasi začínajúc kovom na vrchnom veku a pokračujúc pevným plastom naprieč celým zvyškom tela.

1,6 kilogramu, ale bez odtlačkov

Kovové veko sa jedným prstom otvoriť nedá, keďže nerovnomenné vyváženie 1,6 kilogramu ťažkého tela tomu nijako nenapomáha. Navyše, povrch hliníka je náchylný na zbieranie odtlačkov prstov, čo nie je ani náhodou tak cool, ako by si naša mládež želala.

Oveľa pozitívnejšie sa však už dá pozerieť na ponuku postranných portov, kde je k dispozícii HDMI (1.4), USB-C (Thunderbolt 4), USB-A a kombinovaný audio port. Všetko to, čo by školák alebo zamestnanec kancelárie mohol potrebovať, tu teda v podstate aj nájde.

Po vyklopení vrchného veka na vás mrkne Full HD webová kamera s manuálnou

krytkou, ktorá vďaka asistencii AI a už tradične výborne spracovanému ASUS softvéru dokáže vašu tvár a hlas dostať vo vysokej kvalite do celého sveta.

Okrem dizajnu a BAPE invencie je hlavnou hviezdou aj OLED panel. ASUS jednoznačne OLED miluje aj v roku 2023, pričom za rozhodnutie tlačiť túto jedinečnú obrazovú technológiu do každého svojho zariadenia spoločnosť musím velebíť.

V prípade nového Vivobooku je reč o 15,6-palcovej obrazovke s už spomínaným 2,8K rozlíšením, obnovovacou frekvenciou 120 Hz a svietivosťou 600 nitov. Ako asi už tušíte, OLED technológia aj tu robí zázraky a čierna v jej podaní je skutočne čiernou, a to nehovorím o nádhernom podanom zvyšku farebnej palety. Pozeráť celý deň na takto koncipovaný displej bez toho, aby ste si





chceli vyškriabať oči, je presne to, čo docenia nielen študenti, ale aj dospelí jedinci.

ASUS v rámci výkonu (mimo už spomínaného procesoru i5) dáva možnosť aj výkonnejšej vol'by. Komu by päťka nestačila, môže si priplatiť za Intel Core i9-13900H a prepnúť tak využiteľnosť z bežných úkonov na komplikovanejšiu postprodukcii. S prípadnou úpravou videí a fotografií sa spája aj 100% podpora DCI-P3, ale musím povedať, že už mnou testovaná vzorka bola pri bežných úkonoch výraznejšie zahriata na niekoľkých miestach a neviem si predstaviť, ako by to vyzeralo pri renderingu nejakého 4K videa. V rámci CPU tu síce nedosahujeme úplný strop, ale napriek všetkému bolo prebúdzanie laptopu zo spánku dostatočne svižné a rovnako tak som bol spokojný aj s rýchlosťou reakcií pri bežnej práci s textom a webovým rozhraním. Integrovaná grafika bude oproti tej dedikovanej stále ťahať za kratší koniec, ale aj keď je odozva OLED panelu

niekde okolo 0,2 ms, predmetný laptop by som dozaista nezapísal do žiadneho herného pluhu a nenútil ho do niečoho, na čo nebol primárne stvorený. Dodatočne rozšíriteľná operačná pamäť je už v základe (16 GB) viac ako dobrým oporným bodom a práve to spomínanie možného rozšírenia je dôkazom môjho tvrdenia ohľadom dlhodobej životnosti. ASUS dokázal pekne zladiť CPU s využiteľnosťou batérie a na jedno nabitie zvládol Vivobook S bežať viac ako sedem hodín. Iste, daný údaj sa nedá vôbec porovnávať s konkurenciou (cítim tu vôňu jabík?), avšak napriek tomu mnou potvrdený čas nevidím nejako tragicky, ba naopak. Rozprávame sa tu o notebooku, ktorý je určený pre ľudí, ktorí budú takmer neustále v dosahu elektrickej siete a sedem hodín im na posedávanie v parku, kaviarni či u lekára bude dozaista postačovať.

Na záver som si – uznávam, trochu netradične – nechal stručný opis klávesnice a trackpadu. Ak dávate svojmu potomkovi

do rúk notebook na to, aby s ním behal po svete a mal v ňom uloženú hromadu citlivých údajov, je logické, že ho budete varovať pred nebezpečnými únikmi. Aj na tento aspekt dnešného sveta ASUS myslel a do nového školského/kancelárskeho železa pridal ochranu v podobe čítačky odtlačku prstov. Čítačka je integrovaná do zapínacieho tlačidla a počas testovania fungovala bez problémov.

Kvalita nízko profilových spínačov je u ASUSu štandardne rovnako vysoko, preto bolo radosťou písať a tvoriť text na jeho celoplošnej klávesnici, ktorá má k dispozícii aj numerický blok. Trackpad uložený viac do ľavej strany je už na tom kvalitatívne trochu horšie, hoci na bežnú interakciu bude drviť väčšine postačovať. Summa summarum, ASUS Vivobook x BAPE je jedinečnou kolaboráciou v rámci japonskej módy, ktorá dokáže zaujať nielen bohatým obsahom balenia, ale aj dostatočným výkonom na bežnú či kreatívnu prácu. Pokiaľ máte dilemu, aký notebook zaobstaráť pre svojho školáka, toto by mohlo byť jedno z viac ako odporúčaní.

Verdikt

Jedinečný laptop určený nielen pre školákov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	1 099€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Povrch zbiera odtlačky
+ Celková kompaktnosť	- Prehrievanie
+ Výkon	
+ OLED panel	
HODNOTENIE: ★★★★★	



98C735
EISA GIANT TV 2023-2024



55C745
EISA GAMING TV 2023-2024



65C845 EISA HOME THEATRE
MINI LED TV 2023-2024

Endorfy Thock Wireless Compact

LOKALIZÁCIA NA VZOSTUPE



V poslednom období sa mi pod ruky dostali tri novinky od spoločnosti Endorfy. V dvoch prípadoch ide o bezdrôtové mechanické klávesnice Endorfy Thock Wireless Compact a Endorfy Thock Wireless TKL, a potom aj káblový model s numerickou časťou Endorfy Thock. Asi si kladiete otázku, prečo novinky, keď sa už nejaký ten piatok predávajú. Nuž, tie „moje“ totiž majú CZ/SK lokalizáciu. Takýchto herných mechanických klávesníc je stále ako šafranu.

Ako prvú som si na recenziu vybral Endorfy Thock Wireless Compact, ktorej som sa podrobnejšie pozrel na zúbky. Teda, na klávesy a spínače.

Vzhľad

Compact je verná svojmu menu a je naozaj kompaktná. Bol to môj prvý kontakt s klávesnicou z kategórie 60%-ných a dopadol na výbornú. Po pár hodinách mi prišlo úplne normálne, že šípkami sa hýbe spolu so stlačením funkčného klávesu. Navyše, na stole vyzerá neskutočne dobre, pričom na mojom veľkom sa „stratila“. Kopa priestoru na neporiadok okolo.

Nie je väčšia ako prenosné klávesnice k notebookom či tabletom a vďaka klávesom so štandardnou výškou je len o niečo vyššia.

Ocenil som aj množstvo klávesových skratiek pre ovládanie prakticky všetkých podstatných funkcií – okrem iného aj šesť profilov skrývajúcich sa pod klávesmi Insert, Home, PgUp, PgDn, Del a End.

Piktogramy na klávesoch sú intuitívne a praktické, pričom zo začiatku pomáhajú orientovať sa v jednotlivých funkciách. Pomôcka v podobe skratiek vygravírovaných na prednej strane klávesnice bola príjemným bonusom.

V tejto kategórii nevídanou vlastnosťou tohto produktu je podpora Bluetooth pripojenia až na tri zariadenia. Otestoval som to na mojom notebooku, všetko prebehlo hladko a bezproblémovo.

Parametre

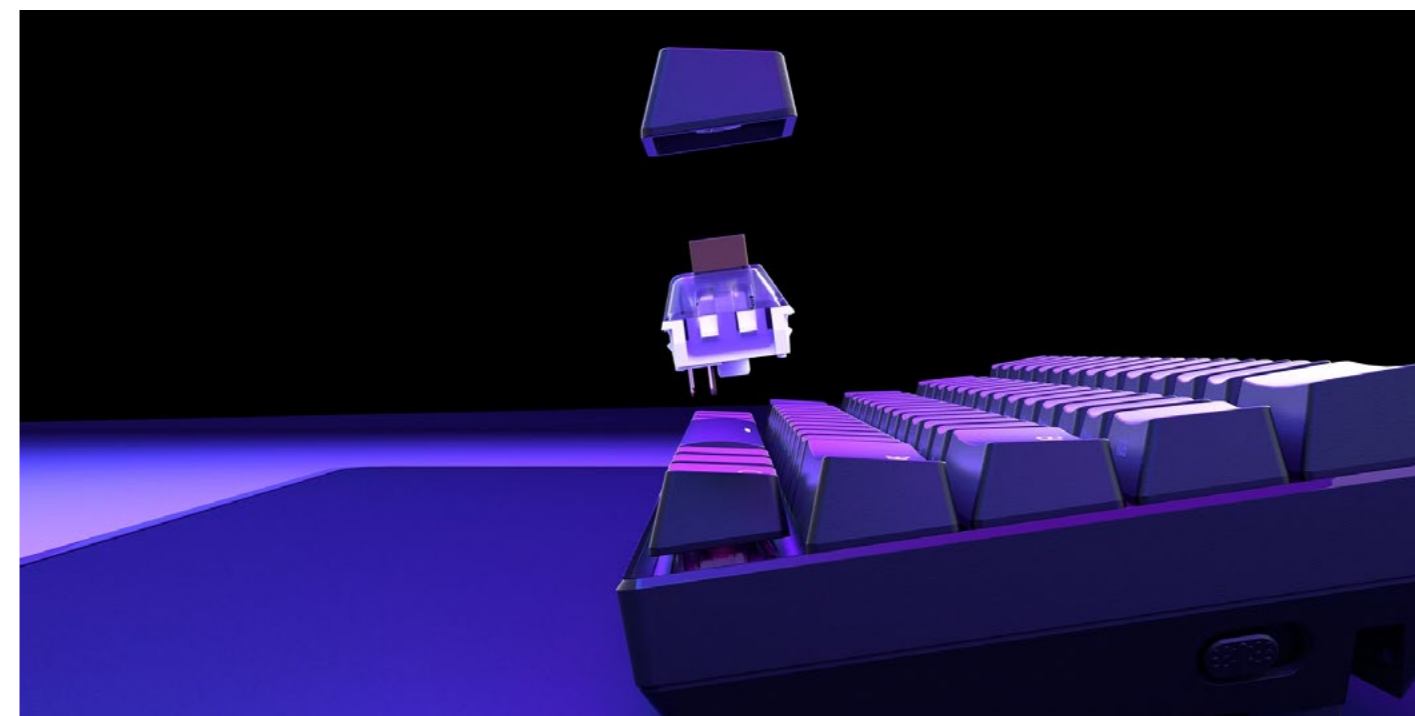
Ako zaznelo už na začiatku, klávesnica má český i slovenský popis pri zachovaní americkej lokalizácie. Použité sú Kailh Box

Red spínače, ktoré sú presné a relatívne tiché. Patria k tomu lepšiemu, čo som mal možnosť vyskúšať. Jej rozmery sú 290x101x47 mm a dĺžka kábla s pozlátenými koncovkami je 1,8 metra. Hmotnosť 585 gramov svedčí o solídnej konštrukcii. Vnútro určite skrýva kovový základ, zvonku je použitý kvalitný plast.

Podsvietenie je dostatočné, dobre viditeľné aj za denného svetla a nastavitelné v štyroch úrovniach s množstvom efektov.

Programovateľné klávesy, podpora anti-ghostingu (bráni stlačeniu viacerých klávesov blízko seba), N-Key rollover (umožňuje stlačenie niekoľkých klávesov naraz), to sú funkcie typické pre herné klávesnice. Samozrejmosťou je zablokovanie Windows klávesov – to aby ste sa v zápale hrania neprepli na plochu.

Pri teste výdrže bez kábla sme sa dopracovali k siedmim dňom používania. Súčasťou balenia je USB prijímač, praktický manuál a nástroje na vyberanie klávesov a spínačov, čo prezrádza možnosť ich menenia. Vyberač klávesov a USB prijímač



sú šikovne ukryté na spodnej strane klávesnice. Nájdete tam i nožičky pre nastavenie výšky v troch polohách. Výrobca uvádza kompatibilitu s Windows 10/11, Linuxom i MacOS. Za jediný nedostatok klávesnice považujem umiestnenie USB-C konektora a proprietárny kábel, ktorého zastrčenie bolo zo začiatku utrpením.

Časom som si ale našiel grif, vďaka ktorému to šlo takmer na prvý pokus.

Hranie

Optimálna výška, rozmiestnenie a menšia vzdialenosť jednotlivých klávesov od seba a k tomu si prirátajme presné

spínače. Výsledok? V mojej obľúbenej hre Titanfall 2 som bol rýchlejší a zdatnejší. Ako rekreačný hráč by som predtým neveril, že je to možné.

Softvér

Nastaviť podsvietenie je hračkou a ukladanie do profilov samozrejmosťou. Každému klávesu je možné prideliť ľubovľnú funkciu, pričom podrobne definovateľné makrá prídu vhod skúseným hráčom. Softvér nemá najkrajší dizajn, ale funkčnosťou sa smelo vyrovná ostatným značkám. Dôležité je však poznamenať, že funguje iba pri pripojení káblom.

Záver

Čas strávený s klávesnicou Endorfy Thock Comfort Wireless CZ/SK bol príjemný. Prvé zoznámenie bolo trochu rozpačité, ale neskôr sa z nás stali dobrí priatelia. Je to primárne herná klávesnica, ktorú si ale bez problémov viem predstaviť na každodenné používanie. Na kancelárske účely to už však chce riadny kus trpezlivosti a cviku.

Pavol Košík



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Endorfy
Cena s DPH: 90€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kailh Box Red spínače
- + CZ/SK lokalizácia
- + podsvietenie
- + manuál
- umiestnenie USB-C konektora na klávesnici a proprietárny kábel

HODNOTENIE:



Nextbase 622GW

PRIENIK



O bezpečnosti na cestách sme sa s vami, našimi vernými čitateľmi a podporovateľmi, naposledy rozprávali pár čísiel dozadu. Vtedy som vám ja osobne, prostredníctvom recenzie na palubnú kameru Nextbase 522GW, referoval o jej celkovej využiteľnosti na cestách, ale dokonca aj počas parkovania. Medzi časom sa aj u mňa udialo klasický niekoľko zaujímavých pracovných odbočiek a okrem toho, že som dostal na mesačný test aj vlajkovú loď 622GW, o ktorej vám zakrátko budem čo-to referovať, rovnako som prijal ponuku na lokalizáciu oficiálnej webovej stránky tohto známeho anglického výrobcu. Nextbase to jednoducho s predajom svojich zariadení myslí vážne aj v lokálnych vodách, čo môžete správne vnímať, mimo kvality ich produktov, za jasné plus hodené na vašu osobnú miskú váh. Dlhodobé prekladanie webového portálu Nextbase mi navyše dalo možnosť nazrieť oveľa hlbšie do histórie vývoja celého modelového radu

kamier od tejto firmy a celý ten prienik využijem aj v nasledujúcich riadkoch.

Nebojte sa, nemám v pláne vám tu teraz rozpisovať podrobný životopis zakladateľov tejto, dnes už viac než dve dekády starej značky, a skôr to pojmem na štýl obézneho človeka valiaceho sa dole poriadne širokým toboganom – sám mám nemalú nadváhu, takže túto metaforu pokojne asociujte priamo na moju osobu ešte skôr, než sa stihnete uraziť.

Značka Nextbase začala písať svoj osud na prelome tisícročia a jej prvotným predajným artiklom boli DVD prehrávače. Následne, v roku 2010, sa Nextbase preorientoval na vývoj, výrobu a distribúciu vlastných palubných kamier pre automobily, pri čom zotrvali dodnes.

Počas toho, ako som prekladal ich textovo nečakane obsiahly webový portál (divili by

ste sa, čo všetko som tak našiel), som mal možnosť simultánne pozorovať postupný vývoj autokamier, od absolútne základného modelu až po už spomínanú vlajkovú loď s číselným prívlastkom 622GW. Do redakcie nám okrem uvedenej kamery prišiel aj jeden z dvoch možných doplnkov (zákazník si môže zakúpiť čisto zadnú okennú kameru alebo kameru sledujúcu udalosť za vodičom v rámci kabíny), a to konkrétne kameru umiestniteľnú na zadné okno.

Ruky stále na volante

Medzi kľúčové vlastnosti modelu 622GW, ktorý v čase písania recenzie stál cca 320 eur (v balíčku s vyššie uvádzanou kamerou na zadné okno ho viete kúpiť za 400 eur) patrí zaznamenávanie videí v krásnom 4K rozlíšení, to všetko za schopnej asistencie stabilizácie obrazu. Mimo pôsobivých a hlavne čitateľných a pred zákonom/ poist'ovňou obhájiteľných videí, má však



predmetná kamera v rukáve aj hlasové ovládanie, dobre fungujúcu SOS službu, GPS lokalizáciu a za mňa vôbec najlepší držiak na predné sklo v danom segmente – žiadne prísavky zalepené od uschnutých slín.

Nextbase si dal patentovať magnetický držiak previazaný s konektormi napájania, do ktorého jednoducho zacvaknete samotnú kameru (držiak Click&Go PRO je kompatibilný s hlavnou štvoricou kamier radu GW a to konkrétne 622, 522, 422, 322) a napájanie sa realizuje výhradne cez kabláň v držiaču. Pri následnom odpájaní kamery tak nemusíte vôbec nič vyt'ahovať a jednoducho len kameru odopnete z magnetu a strčíte si ju do vrečka alebo hodíte do bezpečnostnej priehradky. Celá inštalácia kamery rovnako tak ako aj jej ovládanie by sa dalo zhrnúť do vety: jednoduché a praktické.

Kabláň, či už z prednej alebo zadnej kamery, si viete pomocou pribaleného náradia skryť pod obloženie auta, alebo ho nechať transparentne len tak pohodene pod



sedáčkami. Čo sa týka ovládania, tak môžete skúsiť oslovit' Alexu a prostredníctvom hlasových príkazov si pustiť svoju obl'úbenú pesničku, uložiť posledný záznam z kamery alebo zistiť aktuálne počasie. Kto by sa nechcel rozprávať so slečnou Alexou, môže

logicky všetko realizovať prostredníctvom dobre reagujúcej dotykovej obrazovky. Na spodnej hrane kamery sa navyše nachádza špeciálny fyzický spínač, ktorý po zopnutí ochráni posledný nahraný video záznam pred zmazaním (videá sa nahrávajú formou slučky, a ak by sa naplnila kapacita vlozenej microSD karty, mohlo by dôjsť ku premazaniu dôležitých záberov.)

Už od prvého momentu, čo som zobral do rúk testovanú vzorku, bolo jasne poznať, že ide o prémiový kus hardvéru, ktorý znesie aj drsnejšie zaobchádzanie. Dominantou tu je trojpalcová dotyková obrazovka, schopná vám aj priamo v aute poskytnúť dostatok informácií a nemenej dôležitý je pochopiteľne objektív s výbornou svetlosťou f/1,3 a 140 stupňovým uhlom záberu – pomocou mechanického otáčania polarizačného filtra objektívu ste schopný nastaviť potlačanie odleskov od palubnej dosky auta. Musím povedať, že kvalita záznamov, či už vo dne alebo v noci, je na vysokej úrovni a v prípade problémov by ste tak mohli príslušným orgánom poskytnúť relevantný dôkazový materiál – pri Full



HD rozlíšení je dokonca snímokovanie až na hranici 120 FPS a pri 4K ide o 60 FPS.

Stále tu však hrá rolu aj niekoľko dôležitých faktorov, kam radím zlé počasie, vypnutá stabilizácia obrazu, špina na skle alebo poškodené čelné sklo. Funkcia Nextbase SOS síce môže upozorniť na záchranné služby a prostredníctvom GPS lokácie ku vám aj reálne doviest' príslušné záchranné zložky, avšak tak ako som danú funkciu komentoval už počas recenzie na model 522GW, tak ani v prípade 4K kamery 622GW nie je možné uvedenú prednosť využívať na území Slovenskej republiky.

Kamera sa jemne prehrieva

Testovanie prebiehalo viac než jeden mesiac, a keďže sám neraz potrebujem vyraziť na reportáž mimo kancelárie, kvality testovanej vzorky som zbieral kontinuálne. V čase recenzovania bolo vonku často takmer 40 stupňov Celzia, čo modelu 622GW robilo menšie problémy, špeciálne ak som nemal pustenú klimatizáciu. Kovové telo kamery sa výrazne prehrievalo a niekoľkokrát sa mi dokonca stalo, že video záznam po prehrávaní v PC alebo telefóne nebol bez sekania – dôležité veci ako je poznávací značka vozidla a nálepka s nápisom: netlač sa na mňa, nie som tvoja stará, však ostali vždy jasne rozpoznateľné. Čím chladnejšie počasie vonku nastalo, o to menej podobných neduhov vo vnútri kamery sa aj dialo. Veľkou výhodou je dozaista aplikácia pre mobilný telefón, prostredníctvom ktorej si viete v rýchlosti cez BT/Wi-Fi preniesť uložené záznamy z prípadných havárií alebo podivných vecí na cestách a následne ich tak dokážete zdieľať s celým svetom, s poisťovňou, políciou alebo vašou rodinou.

Po pripojení zadnej kamery cez mini HDMI port (ten sa nachádza na boku 622GW) je možné súčasne nahrávať aj



udalosti za vašim zadným blatníkom – zadná okenná kamera má tvar webovej kamery z deväťdesiatich rokov a jej rozlíšenie je Full HD pri 30 FPS. A keď už spomínam rozlíšenie, tak predný snímač síce dokáže zbierať 4K pri 60 FPS, avšak akonáhle zapnete inak nesmierne užitočnú stabilizáciu obrazu, rozlíšenie klesne na 2704 x 1520 a celková ostrosť tak čiastočne klesá.

Samostatnou kapitolou by mohla byť rozprava o výdrži vstavanej batérie, ktorú ja osobne hodnotím ako fakticky úplne nulovú.

Kamera bez pripojenia na batériu auta nevydrží v chode ani tridsať minút a je nesmierne dôležité, aby ste sa na ňu pri parkovaní nespoliehali na 100%. Dôvod? Citlivosť snímača je na vysokej úrovni a stačí len aby ste parkovali niekde na ulici, kde sa pred kamerou budú prechádzať chodci a batéria v nej sa vybije skôr než si odbehnete na toaletu.

Odporúča sa tu priame napojenie na baterku vášho vozidla, čo nie je nijako komplikované a v balení nájdete návod ako aj náradie.

Lokalizované menu

Nebudem vás klamať tvrdením, že Nextbase a jeho vlajková loď 622GW je dokonalým stelesnením predstavy o palubnej kamere. To ani náhodou, avšak dôležité pozitíva jasne prevalcovali tie menej príjemné skúsenosti, ktoré som počas mesačného testu nazbieral. Veľkou prednosťou je jasne kvalita záznamu. Ostrosť síce so zapnutím stabilizácie obrazu klesá, avšak čitateľnosť poznávacích značiek, toľko dôležitých pre poisťovňu a políciu, ostáva na vysokej úrovni a to aj pri nočnej jazde. Za asi najväčší problém považujem už spomínané prehrievanie pri dlhodobom chode kamery, ktoré však malo jasný súvis s extrémne horúcim vonkajším počasím (pri pustenej klimatizácii sa problém vyriešil).

Cena za uvedenú palubnú kameru navyše nie je práve nízka, avšak ja osobne by som si, byť vami, priplatil, keďže kvalita a ponuka funkcií je v tomto prípade nad konkurenciu a navyše, ak sa vám, nedaj bože, stane na ceste nejaká nehoda, chcete, aby vás strážil relevantný svedok, ktorého výpoveď pred zákonom nebude môcť nikto spochybniť.

Verdikt

V súčasnosti najlepšia autokamera na našom trhu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožička: Nextbase	Cena s DPH: 320€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- SOS funkcia u nás nefunguje
+ Kompaktnosť	- Pri vysokých teplotách má kamera problém
+ Displej	
+ Aplikácia	
+ Funkcie	
HODNOTENIE: ★★★★★	

RECENZIA HARDWARE

Endorfy Thock CZ/SK Red

TELOM KANCELÁRSKA, DUŠOU HERNÁ



Tretím a nateraz posledným hodnoteným produktom v našej sérii recenzii klávesníc od Endorfy je aj tentokrát kúsok s českou a slovenskou lokalizáciou. Konkrétne sa pozrieme na plnohodnotnú hernú mechanickú klávesnicu Endorfy Thock CZ/SK Red.

Vzhľad

Klasický vzhľad klávesnice ničím nevybočuje, ale v tomto prípade je to tak správne. Načo znovu vymýšľať koleso? Diódy indikujúce CAPS LOCK či ďalšie funkcie sú umiestnené štandardne vpravo hore vedľa tlačidla „Pause“. Bonusom je kruhový ovládač hlasitosti, ktorý sa nachádza úplne vpravo hore. V prípade tejto klávesnice nájdete aj numerickú časť.

Šesťdielna časť okolo tlačidiel „Home“ a „End“ skrýva skratky na prepínanie až šiestich profilov podsvietenia. Pomocou funkčného klávesu je možné ovládať prakticky všetky funkcie klávesnice, pričom v orientácii pomáhajú piktogramy jednotlivých príkazov.

Pripojenie USB-C kábla je vecou trpezlivosti a precíznosti, keďže ten má neštandardnú konštrukciu, nie je ho možné nahradiť. Jeho zastrčenie si vyžaduje trpezlivosti a cviku. Trvalo takmer dva týždne, kým som našiel ten správny a predovšetkým rýchly spôsob jeho zasunutia.

Parametre

Rozmery klávesnice sú 445,4 x 140 x 42,5 mm, hmotnosť je 995 g, kábel s pozlátenými koncokami má dĺžku 1,8 m. Povrch je z kvalitného plastu, klávesy sú laserom gravírované, čím je zabezpečená ich dlhá životnosť. Spínače si aj tentokrát zaslúžia samostatný odsek.

Endorfy Thock je dostupný v dvoch prevedeniach, a to so spínačmi Kailh Red a Kailh Brown. Použitie Red spínače sú o niečo mäkkšie ako Box Red verzia, sú vhodnejšie na písanie dlhých textov a teda na kancelárske účely. Odhadovaná životnosť je 50 miliónov kliknutí. Red sú lineárne spínače, keďže je nutná okamžitá reakcia, Brown sú hmatové spínače vyrobené pre situácie, ktoré vyžadujú plynulé a jemné pohyby.

Všetky klávesy sú programovateľné, N-Key rollover (umožňuje stlačenie niekoľkých klávesov naraz) a Anti-Ghosting (bráni stlačeniu viacerých klávesov blízko seba) sú u mechanickej hernej klávesnice nevyhnutnosťou. Potešil aj praktický manuál. Zariadenie je kompatibilné s Windowsom 10/11, Linuxom i MacOS.

Klávesnica Thock je vybavená praktickým ovládačom hlasitosti. Pohybom doprava a doľava zvyšujete,

respektíve znižujete hlasitosť, stlačením sa aktivuje funkcia „mute“.

Podsvietenie

Klávesnica Thock má efektívne a kvalitné RGB podsvietenie. Pomocou priloženého softvéru môžete zmeniť farbu strategických klávesov alebo nastaviť jeden efekt pre všetky klávesy, prípadne zvýrazniť každý kláves inou farbou. Softvér je kompatibilný iba s Windowsom 10/11. Má množstvo funkcií, k tradičným patria nastavenie podsvietenia a efektov, programovanie klávesov a makrá.

Palm rest

Podložka pod zápästie šetrí vaše zápästie pri dlhodobom písaní. Jej inštalácia bola jednoduchá, stačilo odlepiť gumené podložky klávesnice a vymeniť plastové za magnetické úchytky, ktoré držia podložku na mieste. Použitým materiálom je eko koža, vnútornou výplňou je pamäťová pena. Rozmery podložky sú 442,5 x 72 x 18,8 mm. Príjemný materiál umožňuje dlhé hodiny písania bez únavy rúk a zároveň zvyšuje pohodlie.

Záver

Síce nie originálna, ale funkčná a pohodlná klávesnica. Prepínače mali pri stlačení jasnú trajektóriu, kládli primeraný odpor, písalo sa na nich dostatočne rýchlo a komfortne. Endorfy Thock CZ/SK Red je herná a kancelárska klávesnica v jednom, keďže zvládala intenzívne hranie i kancelársku záťaž. Jeden bod som jej strhol za to, že oproti konkurencii neponúka nič navyše.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožička: Endorfy	Cena s DPH: 56,9 €
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kailh Red spínače	- umiestnenie USB-C konektora na klávesnici a kábel
+ CZ/SK lokalizácia	- oproti konkurencii neponúka nič navyše
+ ovládač hlasitosti	
+ podsvietenie	
+ manuál	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Samsung The Freestyle

KONEČNE SA TO PODARILO



Ked' som pred tromi rokmi testoval konceptuálne unikátny prenosný projektor Acer C250i, moje prvotné nadšenie sa dlhodobým využívaním nanešťastie postupne zmenšovalo, až som dospel k názoru, že toto nie je produkt, za aký by som chcel dať hneď niekoľko stoviek eur. Chýbal tomu dostatočný užívateľský komfort a hlavne kvalitné streamovanie rôznorodého obsahu, kdekoľvek vám len napadne. Po ukončení recenzie som na prenosné projektory ako také fakticky zanevrel. Čo si budeme hovoriť, trh ich nikdy neponúkal viac než pár a skôr som sa sústredil na ich tradičnú formu. Nič však netrvalo večne a dnes preto nastal čas sa opäť pozrieť na súčasné možnosti predmetnej elektroniky, a to prostredníctvom projektoru s názvom The FreeStyle od Samsungu.

V čase písania tohto textu sa na trhu už nachádzala vylepšená verzia projektoru

The FreeStyle, ktorého hlavnou prednosťou je herný režim a možnosť premietania v pomere strán 21:9, avšak než sa časom prepracujem ku hodnoteniu druhej generácie, dlhujem vám zhodnotenie ešte tej prvej – dôvodom je fakt, že tam, kde sa

The FreeStyle (2023) predáva za sumu 999 eur, je prvá generácia dostupná za oveľa prijateľnejších cca 400 eur, preto je o nej relevantné uvažovať aj v kalendárnom roku 2023. Herný režim totižto v tomto koncepte nehrá vôbec dôležitú rolu



(latencia a odozva na interakciu v hrách je extrémne vysoká) a uvedený pomer strán 21:9 dosiahnete len v prípade prepojenia dvoch projektorov súčasne, čo pri danej cene asi pre väčšinu konzumentov bude nereálnym scenárom. Podme sa preto teraz venovať tomu, čo ponúka minuloročná verzia The FreeStyle projektoru.

V balení sa okrem kabeľáže a výkonného adaptéru na zapojenie do elektrickej siete nachádza aj kryt pre ambientné osvetlenie (využijete ho napríklad v noci na navodenie atmosféry spánku pod hviezdnu oblohou) a diaľkový ovládač s nabíjaním cez USB-C. V rámci voliteľného príslušenstva je možné si zakúpiť vodotesné puzdro pre transport v exteriéroch alebo špeciálnu externú batériu. Práve u batérie by som sa teraz rád zastavil, keďže projektor The FreeStyle je možné napájať aj powerbankou, avšak jej výkon musí byť minimálne 50W/20V. Projektor som zobral na predĺžený víkend na stanovanie do lesa, aby som prekvapených kamarátov potešil nečakaným nočným premietaním môjho obľúbeného hororu The Blair Witch Project, ktorý doceníte oveľa viac v totálnej tme, obklopení haluzami praskajúcimi pod náporom vetra, než v pohodlí domova.

Cez deň prakticky nepoužiteľné

Dizajn projektoru vnímam ako dokonalý. Kužeľovitý tvar opatrený kovovým stojanom, dokážete natočiť akýmkoľvek smerom v zmysle horizontu a najviac využívaným spôsobom sa v našej domácnosti stalo premietanie na strop spálne. Pri vzdialenosti 2,7 metra od dopadovej plochy dostanete 100 palcov veľký obraz, čo je úplné maximum klesajúce po krivke: 2m/75palcov, 1,7m/65palcov, 1,5m/55palcov a 0,8m/30palcov. Projektor pomocou digitálnej redukcie nájde svoje uplatnenie aj pri premietaní na inú než bielu stenu a čo je najdôležitejšie, jeho rozlíšenie je vo Full HD parametroch. Najväčším nedostatkom však ostáva nízka

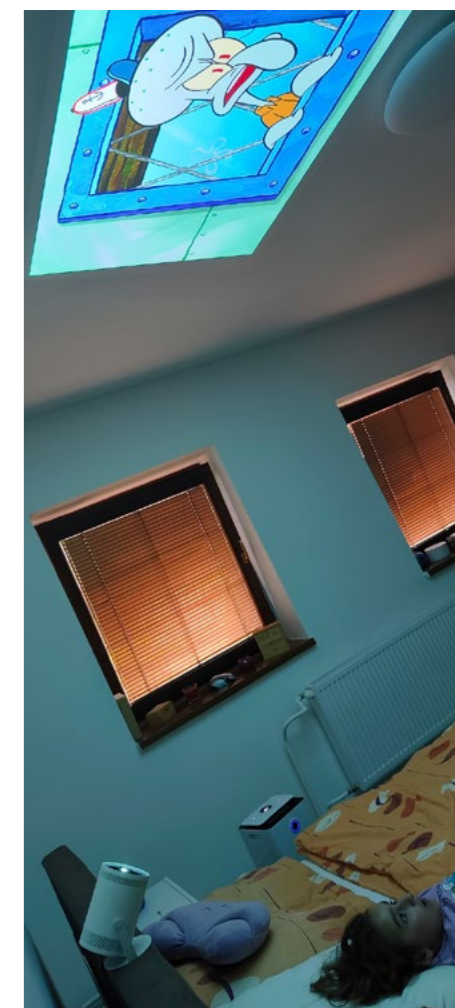
svietivosť (550 lúmenov), ktorá vám cez deň sotva ponúkne príjemný zážitok zo sledovania filmov/seriálov, avšak v noci je to už pochopiteľne úplne iná pesnička.

Samsung The FreeStyle sa u nás v rodine stal využívaným výhradne vo večerných hodinách. Vďaka dostatočnej ostroste obrazu a výborne fungujúcim HDR efektom, sme si spolu s dcérou užívali rozprávky premietané na strop a žasli nad dokonalým zvukom (360-stupňový 5W reproduktor je jednou z veľkých predností tohto zariadenia). Projektor som jednoducho postavil na zadné čelo postele, naklonil ho tak aby nesvietil na stropnú lampu a pomocou ovládača nastavil veľkosť obrazu, ako aj jeho sklon – cez to všetko, že v menu existuje automatické ostrenie a zarovnanie, táto funkcia nefunguje zrovna dobre a je lepšie si to nastaviť cez manuál (nejde o nič komplikované). Na boku projektoru sa okrem vstupu pre napájanie nachádza aj mini HDMI slot, vďaka ktorému môžete projektor pripojiť napríklad s notebookom.

Toto už však ja osobne považujem za užívateľsky menej prívetivé, a preto som primárne využíval internetové streamovanie cez aplikácie ako Netflix, HBO, Disney či SkyShowtime. Prostredníctvom aplikácie SmartThings ste rovnako schopní zrkadliť cez projektor obsah vášho mobilu.

Kupujem?

Projektor schopný v rámci merania zážitku prekonať moderný televízor je extrémne drahý a neraz aj neprakticky veľký. Samsung The FreeStyle však konečne prináša relevantné využitie v rámci plnej prenosnosti a necháva moju tri roky starú Acer skepsu ležať v prachu spomienok. Orientácia v menu zariadenia a uspokojivá rýchlosť reakcií na vaše príkazy robia z tohto hardvéru výborného spoločníka pre večernú zábavu, a preto som už počas testovania jasne vedel, že ho musím kúpiť (dcérka by mi asi neodpustila, ak by som jej odoprel Spongeboba na strope a ja by som sám seba



súčasne nechcel pripravíť o sledovanie Star Treku v stave ležmo). Páči sa mi možnosť korigovania obrazu, keďže je úplne jedno ako a kam projektor postavíte (v lese nedoceníteľné). Páčil sa mi jeho priestorový a čistý zvuk, a rovnako tak som bol aj dnes, v čase 8K rozlíšenia, spokojný s Full HD ostrosťou a HDR kvalitou. Toto všetko môžete mať za prijateľnú sumu 400 eur.

Verdikt

Samsungu sa podarilo vyrobiť skutočne kvalitný prenosný projektor, ktorého využitie sa síce sústreďí len na zatemnené miestnosti, avšak to netreba okamžite brať ako negatívum.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Samsung	Cena s DPH: 400€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Cez deň nepoužiteľné
+ Možnosti premietania	
+ Zvuk	
+ Jednoduchá obsluha	
+ HDR	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Motorola Razr 2022

NOHY DO V



Trend skladačích telefónov je čoraz populárnejší a z pohľadu spoločnosti Motorola bol práve minulý rok čas na prebudenie sa z letargie. Samozrejme, nechcem tvrdiť, že model Razr s ohybnou obrazovkou zažil v danom čase nejakú premiéru, avšak treba objektívne dodať, že obe dovtedy vydané verzie boli vo výsledku skôr sklamaním než oslavou značky Razr. Dnes vám budem referovať o kvalitách už tretej verzie, určenej pre nadchádzajúce obdobie a už vopred môžem slúbiť, že tentokrát Motorola prináša životaschopné vecičko, ktoré sa nemusí báť konkurovať Samsungu a ich už štvrtej generácii Z Flip zariadení.

Prvé a eleganciou podkuté vecičko zažilo štart ešte v roku 2004 a samotný výzor nesúci v sebe odkaz na nekompromisne ostré línie sa razom rozšíril do celého sveta. Všetci,

ktorí pri výbere mobilov túžili investovať do štýlového kúska hardvéru, vlastnili V3 Razr a Motorola s týmto produktom jednoducho zabodovala na celej čiare.

Dnes už sa však známy výrobca – patriaci pod koncern Lenovo, sotva môže spol'ahnúť na vernosť kedysi platiacich zákazníkov. Aj preto oživenie predmetnej IP, okorenené futuristickou technológiou v podobe skladačieho displeju, nezažilo v roku 2020 žiadny veľký úspech. Aktuálne tu však máme najnovšiu upgrade a ten už vyzereá, že má dozaista v rukáve dostatok úderných kariet, s ktorými vás nakoniec môže dotlačiť k nemalým investíciám.

Áno, Motorola Razr 2022 je telefón v hodnote tesne nad hranicou magických tisíc eur, ale voči konkurencii, ako spomínam vyššie, sa nemá vôbec začo hanbiť.

Bohaté balenie

Vo svete mobilov je tých trendov viac a nie všetky by sa dali vnímať vyslovene pozitívne. Snaha o reguláciu elektro odpadu dotlačila výrobcov ku zoštíhľovaniu balení a už spomínaný Samsung v tomto smere ide takzvané prvú ligu. Motorola naopak obsahom nechce šetriť a svojim zákazníkom prináša viac než len samotný telefón. Nový Razr vám príde v štýlovej krabičke pripomínajúcej zmenšený model bezpečnostnej schránky, aké poznáme z amerických filmov a seriálov, do ktorej je umiestnený nabíjací adaptér s výkonom 30W, transparentný obal na telefón a obojstranná USB-C kabeľáž.

Dizajn zariadenia sa oproti pôvodnému modelu z pred dvoch rokov zásadne zmenil. Zmizol vystúpený spodný rám a

otváranie je už úplne v réžii samotného panelu – týmto krokom sa Motorola v rámci výzoru postavila do rady za identicky vyznievajúcu konkurenciu, a či je to dobré alebo zlé, to už nechám rozhodnúť vás. Za mňa osobne je táto zmena vítaným posunom do súčasnej hardvérovej moderny a z praktického hľadiska to prinieslo výrazné pozitívum – väčšia obrazovka a cez to všetko nižšia váha. Rám je vyrobený z hliníku a zadnú časť telefónu tvoria hneď dva druhy skla – Gorilla Glass 5 chráni vonkajší displej a Velvet AG nižšiu plochu. Práve druhé menované sklo, vďaka efektu trblietania, prináša do dizajnu zaujímavé spresnenie. Mobil sám o sebe pôsobí maximálne prémiovým dojmom a



s konštrukčnou kvalitou som bol viac ako spokojný. Dokonca si dovoľm tvrdiť, že oproti už spomínanému Flipu od Samsungu, ide pociťovo o oveľa odolnejšie zariadenie, ktoré v rukách nevydáva žiadne nechcené zvuky. Ohľadom ochrany voči vode však Motorola siahla len po certifikáte IP52, čiže máte istotu, že počas jemného postriekania vodou, nedôjde ku poškodeniu, avšak oproti konkurencii a ich IPX8 je to dosť slabé. Váha 200 gramov a rozmer 86,5 x 79,8 x 17 mm hovoria jasne v prospech telefónu, keďže po rozložení (po pár pokusoch to zvládnete aj jednou rukou) je panel dostatočne široký a v rámci obsahu aj lepšie čitateľný. Čo mi v zmysle interaktivity najviac prekážalo?

Všetky fyzické tlačidlá sú umiestnené na pravej strane a prehnane blízko seba, a to komplikuje ovládanie pri držaní mobilu v otvorenom stave. Naopak v zatvorenom stave sa telefón drží výborne a máte tak možnosť, vďaka menšej obrazovke, vybrať všetky notifikácie, spraviť si selfie fotku alebo pozrieť si video. Pri otvorení je síce istota v držaní trochu narušená dĺžkou a šírkou súčasne, avšak aj na tento aspekt sa dá pochopiť ne trochou praxe zvyknúť.

ryhou v mieste zlomu podporujúcou 144 Hz obnovovaciu frekvenciu, HDR10+, 10bit farby, svietivosť v rozmedzí 500 až 1000 nits a s pomerom strán 20:9. Displej je krásne čitateľný aj na ostrom slnku, čomu pomáha dobre fungujúca funkcia automatického regulovania jasu. Naopak vonkajší panel s uhlopriečkou 2,7 palcov ponúka identické spracovanie tak ako u staršieho 5G modelu, čo však automaticky neberte ako nejaké negatívum, keďže jeho funkcia je skôr doplnková. Ale písať správu práve cez tento panel a triafat sa veľkými prstami do malých digitálnych písmeniek, to nie je žiadna slasť a nakoniec som sa pri podobných situáciách donútil mobil otvoriť a radšej odpísať klasicky cez veľký panel. A na čo som menšiu obrazovku vlastne využíval najviac? Na prezeranie kalendára, fotenie selfie a ovládanie inteligentnej domácnosti.

Čistý Android a užitočné Moto gestá

Na pravej strane sa nachádza spol'ahľivo fungujúca čítačka odtlačkov prstov, ktorej úspešnosť bola počas môjho testovania takmer stopercentná. Presuňme sa teraz ku kvalitám AMOLED displeja. Ide celkovo o 6,7 palcovú obrazovku s minimálnou

Výkon poteší

Snapdragon 8+ Gen 1 je presne ten istý čipset, aký by ste našli u priameho konkurenta testovanej vzorky (Flip 4). Avšak Motorola ho v rámci výkonu dokázala dostať na vyššiu úroveň a dokonca v šetrení baterky dokázala svojho rivala





jemne preskočiť. S operačnou pamäťou 8GB (inú na našom trhu nezoženiete) som počas testovania nemal žiadne problémy, aj vďaka uvedenému čipsetu. A všetko, od viacerých spustených programov cez náročné hry až po jemnú video postprodukcii, fungovalo tak ako malo. Vyšší výkon však so sebou automaticky prináša aj nechcený efekt navýšenia teploty. Pri bežných úlohách si toho sotva všimnete, pri náročných procesoch sa vám daný mobil v ruke tak rozpáli, až ho budete musieť niekam odložiť. Výdrž batérie s veľkosťou 3 500 mAh vám vydrží jeden celý deň, a to aj pri zvýšenej frekvencii používania, čo považujem za pozitívum. Doplňiť energiu je možné s maximálnym výkonom 30W a dobytie z nuly na sto percent vám zaberie hodinku a nejaké tie drobné.

Na samotný záver som si nechal hodnotenie fotomodulov. Skladacie telefóny majú v tomto smere všeobecne isté nechcené limity a inak na tom, samozrejme, nie je ani Motorola Razr 2022. Cez to všetko som

však z kvality zachytených fotografií nebol vyložené sklamaný, ba v istom smere ma mobil vlastne potešil. Na zadnej strane sa nachádza výrazne vystúpené duo snímačov 50 Mpx doplnených o 13 Mpx pre širokouhlé zábery – pomocou automatického ostrenia s ním viete zachytiť aj makro. Práve makro fotografie, vďaka solídnej palety farieb a rovnako slušnej ostrosti, sa postarali o potechu môjho oka, aj keď najviac muziky v tomto smere zvládol primárny snímač, ale makro rozhodne radím hneď za neho. Menej potešenia vyplynulo z testovania širokouhlých záberov, kde sa do čistoty razom miešal nepríjemný šum a rovnakým sklamaním sa ukázal byť nočný režim a zoom. Byť spoločnosťou Motorola, tak úplne vypustím integráciu selfie snímaču s priestrelom (32 Mpx), keďže koncept veľka umožňuje spraviť selfie s hlavným snímačom a v tomto prípade je kvalita neporovnateľne lepšia v prospech 50 Mpx šošovky. V rámci zachytávania video záznamov ponúka Razr prekvapivo až 8K pri 30 FPS, avšak osobne odporúčam

prepnúť na 4K/60FPS, kde dosiahnete vizuálne najkvalitnejší výsledok – ostrosť, prezentácia farebnej palety, plynulý pohyb atď. V zatvorenom stave je možné nakrúcať videá len vo Full HD kvalite, čo však nie je zase nejakou zásadnou prekážkou.

Mohol by som vám tu ešte o kvalitách najnovšieho modelu Razr od firmy Motorola básniť ďalej (disponuje napríklad aj výborne podaným zvukom), avšak na výslednom hodnotení by to už nič nezmenilo. Tretia generácia Razra s ohybným panelom je nateraz vôbec najlepšou verziou a v mojich očiach sa vyrovná už vyššie neraz spomínanej konkurencii. Ak dám bokom absenciu plnej odolnosti voči vode a zle naprojektovaným fyzickým spínačom, vychádza mi z toho väčšina pozitív na skláňajúcej misky váh v prospech veľkého písmena M.

Verdikt

Elegantný a výkonný skladací mobil s najlepším konštrukčným spracovaním.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 100€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Chýba plná ochrana voči vode
+ Displej	- Fyzické tlačidlá
+ Fotoaparát	- Prehrievanie pri vysokom výkone
+ Výkon	
+ Zvuk	
HODNOTENIE: ★★★★★	

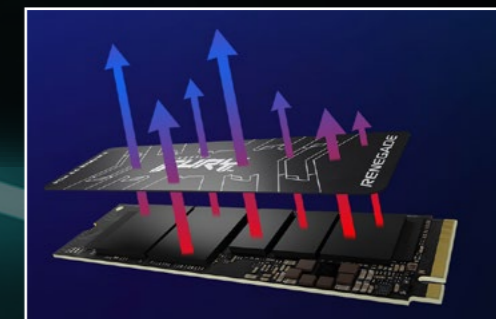
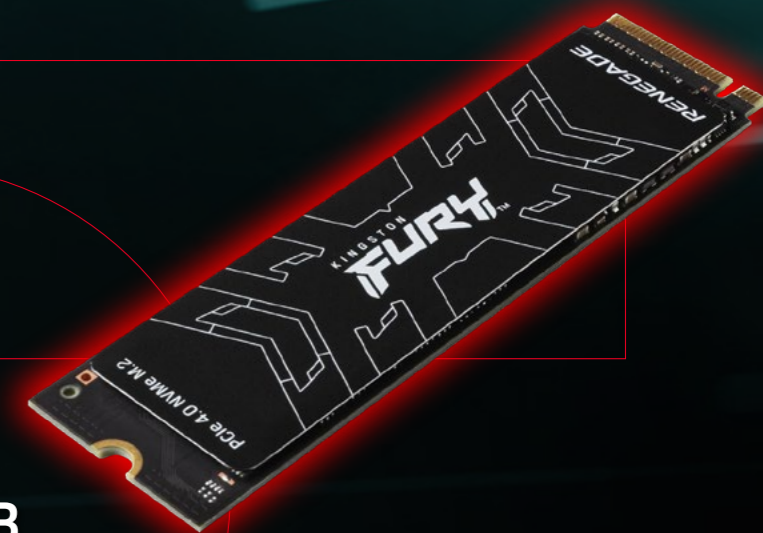


Súťaž

1. CENA

Kingston FURY Renegade PCIe 4.0 NVMe M.2 SSD 1TB

Tento NVMe disk bol navrhnutý špeciálne pre hráčov. Využíva zbernicu PCIe 4.0 a dosahuje rýchlosť až 7 300/7 000 MB/s (čítanie/zápis). Môžete si skrátiť čas načítania hier a aplikácií na minimum, uľahčiť streamovanie alebo zvýšiť celkovú rýchlosť systému. Tenký modul sa vojde do notebooku, či mini PC, ale uplatnenie nájde aj v PlayStation 5. Na sebe má tenký chladič zo zmesi grafénu a hliníku, preto už nie je nutné dokupovať k nemu chladič.



2. CENA

Kingston XS1000 externý USB-C SSD 1TB

Terabajtový SSD veľký ako krabička zápalky? V porovnaní s typickým prenosným SSD diskom má len polovičnú veľkosť, no svojou kapacitou je ideálnym spoločníkom na cestách za prácou alebo zábavou. Cez USB-C podporuje rýchlosti čítania až 1 050 MB/s a dokáže zapisovať až 1 000 MB/S, čo je rýchlosť, ktorá vás nebude obmedzovať ani pri kopírovaní extra veľkých súborov. Výhra za všetky prachy!



Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 30.9.2023
Otázka: 1. Koľko IOPS za sekundu dokáže spracovať SSD disk Kingston FURY Renegade?

Zomrel William Friedkin



Režisér kultových filmov ako *The Exorcist* alebo *The French Connection*, za ktorý získal aj Oscara, William Friedkin zomrel siedmeho Augusta.

Friedkin sa narodil v Chicagu 29. augusta 1935. Potom čo ukončil stredoškolské vzdelanie sa rozhodol zamestnať ako poštový poslíček na základe inzerátu v novinách.

Prišiel ale na pohovor na zlé pracovisko a tak sa zamestnal namiesto na poštovom úseku u scenáristov.

Táto „nehoda“ následne vyformovala jeho profesijný život keď scenárista Fran Coughlin rozpoznať jeho talent.

Friedkin neskôr pracoval v dokumentárnej tvorbe, ktorá mu otvorila dvere pre jeho televíziu kariéru kde pracoval napríklad na sérii *Alfred Hitchcock Hour*.

V roku 1971 sa zoznámil s producentom Philom D'Antonim a z tohto stretnutia vznikol film *French Connection*. Potom čo za neho vyhral Oscara dostal sa už do širokého filmového povedomia. V roku 1973 potom prišiel ďalší kultový film *The Exorcist*.

Aj keď už nikdy nezažil v svojej tvorbe taký úspech ako dosiahol v 70-tich rokoch, naďalej pokračoval v režirovaní či už filmov, alebo seriálov.



Warrior Nun sa vráti vo filme



Potom čo sa minulý rok rozhodla spoločnosť Netflix ukončiť seriál *Warrior Nun* z dôvodov nízkej sledovanosti a vysokých nákladov na produkciu asi nečakala, akú veľkú reakciu vyvolá u verných fanúšikov. Začala sa vlna protestov a petícií s cieľom tento seriál zachrániť. Následkom toho Netflix niekoľko mesiacov dozadu oznámil, že vypočuje priania fanúšikov a bude s *Warrior Nun* v nejakom formáte pokračovať. V auguste sme sa dozvedeli, že formát aký si zvolil bude filmovou trilógiou. Toto vyhlásenie potvrdil výkonný producent Dean English. English tiež spomenul, že vývoj filmov musí zobrať na zreteľ aj súčasný štrajk, do ktorého sú zapojení nie len scenáristi, ale aj herci. Preto momentálne nemôžu oznámiť v akom časovom horizonte môžeme očakávať začiatok produkcie, ale ani uvedenie na obrazovky. Ale už samotné vyhlásenie je veľkým pozitívom pre fanúšikov tejto série. Len pre pripomenutie seriál *Warrior Nun* vznikol na základe komiksovej série, ktorý vytvoril Ben Dunn a sleduje sirotu Avu. Ava po prebudení v márnici zistí, že má super schopnosti a patrí do sekty mníšok loviacich démonov pretože je nositeľkou svätožiary. Hlavnú postavu v seriály stvárnila Alba Baptista.

Nová hororová séria Mikea Flanaghana

Tvorca hororových sérií a filmov Mike Flanagan prichádza s novou sériou inšpirovanou dielami Edgara Allana Poea. Seriál bude mať názov *The Fall of the House of Usher* a na obrazovky by mal prísť 12. októbra. Hoci je Flanagan dost známe meno u filmových nadšencov hororov, dalo by sa povedať že najväčšiu pozornosť si získal práve svojou seriálovou tvorbou. V spolupráci so spoločnosťou Netflix si pripísal do svojho životopisu už pomaly kultové seriály ako *The Haunting of Hill House*, *The Haunting of Bly Manor*, *Midnight Mass* a najnovšie *The Midnight Club*. Čo sa týka deja jeho najnovšieho seriálu, ten sa bude zameriavať na nemilosrdných súrodencov Rodericka a Madeline Usherovcov. Usherovci si prostredníctvom spoločnosti *Fortunato Pharmaceuticals* vybudovali farmaceutické impérium bohatstva, privilégií a moci. Ich rodinné tajomstvá ale vyjdú na povrch keď ich dediči začnú umierať rukou záhadnej ženy z ich minulosti. Pôjde o minisériu, ktorá bude pozostávať z 8 epizód, pričom Flanagan bude režirovať 4 z nich. O zvyšné časti sa postará Michael Fimognari. Čo sa týka hereckého obsadenia, to už tradične bude plné hercov a herečiek známych z predchádzajúcich Flanaganových projektov. Ale objavia sa samozrejme aj nové tváre, akými sú napríklad Bruce Greenwood, ktorý si zahrá postavu Rodericka Ushera alebo Mary McDonnell, ktorá stvárni Madeline Usher. Ostatnými menami sú napríklad Carla Gugino, Carl Lumbly, Mark Hamill, Michael Trucco, Rahul Kohli alebo Kate Siegel.



Talk to Me 2



V auguste prišiel do kín napínavý horor *Talk To Me*. Film sa zameriava na skupinku tínedžerov, ktorí si skracujú čas hraním s nabalzamovanou rukou.

Táto ruka im pomáha komunikovať a preveteliť do ich tiel duchov na niekoľko sekúnd. Možno sa ponúka otázka, prečo by toto niekto vôbec robil? Odpoveďou môže byť pre niektorých byť zázitok a vzrušenie z nepoznaného, alebo príspevok na sociálnych médiách. Dôvodom hlavnej postavy filmu Mii je to, že chce hovoriť so svojou matkou, ktorá spáchala samovraždu. S čím ale skupina nepočíta je to, že môžu otvoriť dvere nie len dobrým duchom, ale aj zlým. Zaujímavý scenár filmu prilákal na film veľké množstvo ľudí a ak ste ho ešte nevideli rozhodne stojí za zhladnutie. Na filme sa podieľali súrodenci Danny a Michael Philippouci a práve oni oznámili že už pracujú aj na druhom pokračovaní. Konkrétne by ale malo ísť o prequel k tomuto filmu.

Barbie

NEČAKAJTE OBYČAJNÝ PRÍBEH O KULTOVEJ BÁBIKE



V auguste mali diváci dilemu dvoch silných filmov, ktoré prišli naraz do našich kín. Film Oppenheimer od Christophera Nolana a Barbie od Greta Gerwig. Na prvý spomínaný sme sa pozreli v predchádzajúcom vydaní, takže je čas ohodnotiť aj druhý.

Hodnotenia Barbie boli už v prvých dňoch od uvedenia do kín rozporuplné. Mnohí film označovali ako „radostnú zábavu z minúty na minútu“, zatiaľ čo neprajníci skôr ako „nerovnomerný a nesúrodý film“.

Ja osobne by som zhodnotila film ako zaujímavú ódu na históriu tejto dievčenskej ikony, no tiež treba dodať, že aj napriek veľkej snahe Gerwig a Robbie, deju chýba hlbšia myšlienka a konkrétny záver.

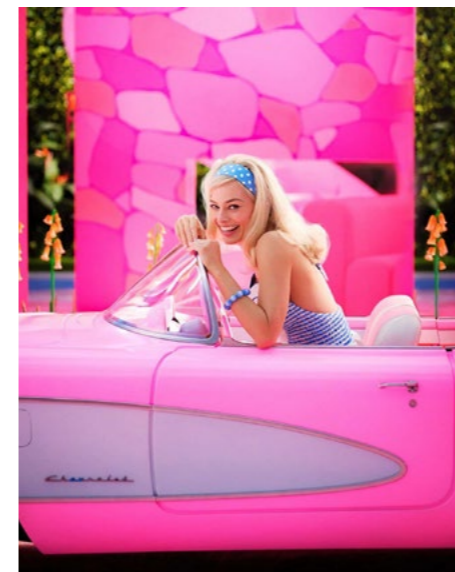
Spoločnosť Mattel sa už dlhodobo snaží spojiť Barbie so skutočným svetom. História tejto hračky leží v rukách Ruth Handler, ktorá chcela pre dievčatá vytvoriť reálne vyzerajúcu ženskú hračku na základe nemeckej bábičky zvanej

Bild Lilli. Bábika dostala meno Barbie podľa jej dcéry Barbary. Avšak, celý nápad bol ohrozený, pretože predajcom sa nepáčilo nápad predávať dievčatám bábiku so ženskými proporciami.

Áno, narážame na to, že bábika mala prsia. Projekt nakoniec dostal zelenú, hoci za svoju históriu bola hračka stále kritizovaná za svoj nereálny výzor. V rámci posledných

rokov sa spoločnosť Mattel nad'alej snaží udržať bábiku relevantnú aj pre súčasnú dobu, najmä tým, že jej pridáva profesie, či mení rysy tváre a farbu pleti.

Nové motto hračky znie „Dievčatá si počas hrania uvedomujú, čím všetkým môžu byť“. V roku 2019 potom spoločnosť Mattel oznámila, že plánuje celovečerný film s Margot Robbie v hlavnej úlohe.



Vitajte v Barbielande

Po vtipnom úvode, ktorý má byť paródiou na 2001: Vesmírnu Odysseu, sa ocitáme v dokonalom, cukríkovo ružovom domove všetkých bábik Barbie zvanom Barbieland. Ide o dokonalú krajinu, kde vďaka Barbie všetky problémy súvisiace s feminizmom a rovnoprávnosťou boli vyriešené. Toto je Barbieland, kde každá Barbie môže byť, čím chce – právničkou, doktorkou, no aj prezidentkou. Tento svet má byť zrkadlom pre dievčatá, ktoré sa s bábikou hrajú vo svojej realite. Barbie bábiky všetko napravili v Barbielande, aby dievčatá v skutočnom svete boli šťastné a silné.

Čo sa týka osadenstva Barbielandu, kde všetky ženské protagonistky sú Barbie, pre mužské osadenstvo platí, že sú Kenovia. Teda.. Až na jedného, Allana, ktorého nemohol stvárniť nikto lepší ako Michael Cera. Úlohou Kenov v tomto svete je proste byť len Kenom. Nemajú povolanie, ani žiadny účel, sú len takým mužským dodatkom úspešnej ženskej hračky. Uprostred všetkých Barbie je potom Barbie, ktorú stvára Margot Robbie. Jej Barbie je „stereotypická Barbie“, to znamená, že predstavuje originálnu bábiku z dôb, kedy hračka vznikla.

Zamýšľali ste sa niekedy nad smrťou?

Jedného dňa sa všetko mení. Začne to tým, že Barbie (Margot Robbie) začne mať myšlienky o smrti, úzkosti a smútku. Fyzicky sa táto zmena prejaví v tom, že má zrazu ploché nohy a celulitídu. Rozhodne sa preto, na základe rady od ostatných Barbie, vyhladať čudnú Barbie (Kate McKinnon), aby jej poradila, čo má spraviť. Cesta k náprave je jasná. Barbie sa musí vydať do reálneho sveta, kde nájde svoju vlastnú cestu a proste jej povie, aby bola šťastná.

Barbie sa teda vydá na cestu, kde sa k nej pridá aj jej Ken (Ryan Gosling). Po príchode do reality, ktorá reprezentuje súčasné Los Angeles, sú Barbie a Ken šokovaní kontrastom voči Barbielandu. Barbie v negatívnom zmysle slova, pretože sa primárne stretáva so sexismom a diskrimináciou a Ken v pozitívnom, pretože konečne našiel miesto, kde vládne patriarchát a kone. Tu musím priznať, že táto tranzícia sa Gerwig podarila veľmi dobre. Barbie sa podarí vypátrať svoju vlastnú cestu, respektíve jej dcéru Sashu (Ariana Greenblatt).

Sasha jej otvorene povie, že kontext Barbie bábiky posúva feministické hnutie aspoň o 50 rokov späť v histórii a to, že Barbie už svojou samotnou existenciou ukazuje malým dievčatám nereálnu podobu krásy. Toto samozrejme Barbie raní a preto sa obráti na vedenie spoločnosti, zjavne Mattel, keď ju príde hľadať aby ju dali späť do krabice. Toto je veľmi pekná paralela na to, ako, keď niečo nefunguje alebo niekto vyťrča z radu, tak ľudia majú tendenciu to upratať „do krabice“. Na čele spoločnosti stojí Will Ferrell, ktorého zjavne baví hrať roly, v ktorých môže ničť detské sny, pretože po Lego Movie je toto druhý film, kde stvárnil dospelú osobu, ktorá núti ľudí dospieť. Po konfrontácii s vedením spoločnosti sa Barbie podarí utiecť a spolu so svojou vlastníčkou (America Ferrera) a Sashou sa vracia do Barbielandu.

Mojo Dojo Casa House

Po príchode späť do Barbielandu Barbie zistí, že Ken sa až príliš inšpiroval tým, čo videl v reálnom svete. Čo je ešte horšie, že všetky Barbie ale aj Kenovia (Alan nie), už boli tiež preprogramovaní na patriarchát. Po prvotnom kolapse sa Barbie rozhodne získať Barbieland späť. Niektorí by možno povedali, že ideálnym riešením by bola kombinácia, no ide predsa o film o Barbie a živí v Barbielande. Táto tranzícia

nám dala asi najsilnejšie a najvydarenejšie hudobné a tanečné číslo v hlavnom podaní s Ryanom Goslingom „I am just Ken“, ktoré je rozhodne hitom tohto leta.

Je Barbie dobrým filmom? Áno, je, no tiež je filmom, ktorý spolupracuje so známym menom značky. Ak sa pozrieme na posledný film od Bena Afflecka „Air“, aj tu boli problémy s tým, ako ďaleko až môžeme zísť, aby sme nepoškodili meno značky. Film má rozhodne silné momenty, ktorých je ale veľmi málo. Za zmienku určite stojí časť, v ktorej mala Robbie monológ o tom, aké ťažké je byť ženou a Barbie.

Tu sa na moment ukázala serióznosť a myšlienka, ktorú chcela Gerwig zjavne dosiahnuť. Žiaľ, takýchto scén je málo. Ide však o dobrý letný filmový hit s Robbie a Goslingom v hlavných úlohách. Ak sa možno nevyznáte až tak v histórii značky a pop kultúrnom význame, môžete prísť o veľké množstvo referencií, čo je škoda.

Čo je zároveň však žiaľ, veľkým negatívom, film spustil aj ružový módný ošiaľ.

„Nový film Greta Gerwig sa zameriava na dievčenskú ikonu spoločnosti Mattel a jej ideálny život.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Greta Gerwig	Rok vydania: 2023 Žáner: Komédia / Dobrodružný
PLUSY A MÍNUSY:	
+ soundtrack	- jednoduchý dej
+ pop kultúrne referencie	- prvoplánový humor
+ obsadenie	
HODNOTENIE: ★★★★★	

The Bear - 2. séria

ZAÚJÍMAVÝ, DEJOVO DYNAMICKÝ A NEVŠEDNÝ SERIÁL "Z KUCHYNE" BISTRA V CHICAGU MÁ SVOJE POKRAČOVANIE



Režisér nezmenil hlavné obsadenie, avšak doplnil ho a prizval do tohto minidielka ďalších výborných hercov - Jamie Lee Curtis (Donna), Will Poulter (Luca), Bob Odenkirk ("Uncle" Lee), Sarah Paulson (Michelle) obohatili dej a podčiarkli rozmanitosť charakterov hlavných postáv. Dej sa stále odohráva v Chicagu, v priestoroch bistra The Beef, ktorého interér je kópiou skutočného sandwich shopu Mr. Beef v Chicagu River North. Trinásť nominácií na Emmy, vrátane Outstanding Comedy series a rovanko za herecký výkon pre hlavných - Jeremy Allena Whita (Carmy), Ebon Moss-Bachracha (Richie), Ayo Edebiri (Sydney), Jona Bernthala (Mikey) a Olivera Platta (Jimmy).

Najmladší a najtalentovanejší z troch súrodencov Berzatto - Camen sa po samovražde brata Michaela vrátil domov a prebral vedenie „horiacej“, neorganizovanej kuchyne a celého

sandwich bistra, aj so zamestnancami, ako ich tam našiel. Okrem zadĺženého podniku, bez akejkoľvek zmysluplnej organizácie práce, našiel aj zamestnancov, šokovaných zo smrti Mikeya, s individuálnymi problémami, maniermi a zlozvykmi, ale lojálnych a pracujúcich na ich osobné maximum.

V druhej sérii sa dej posunul aj mimo kuchyne a bistra. Retrospektívne sa vracia do začiatkov podniku, ako aj do rodinného zázemia všetkých postáv. Dej je stále rovnako dynamický, vykresluje pôvod postáv, odkiaľ prišli, za akých okolností sa ocitli v bistro, čo predchádzalo životnej situácii s akou sme sa už rovno ako diváci stretli v prvej sérii.

Tá sa prevažne venovala situácii v bistro a konaniu postáv bez bližšieho predstavenia, bez histórie. Druhá séria je viac zameraná na jednotlivé charaktery a ich osobnostné črty, ako

aj to, čo ich ovplyvňuje mimo ich práce. Toto sa tvorcom podarilo zasadiť do deja bez toho, aby opomenuli hlavný príbeh a to je snaha o úspech podniku, ktorý je pre všetkých dôležitý a to nie len preto, že je to zdroj obživy.

Predchádzajúca séria je ukončená Mikeyovým prevrpením pre všetkých - nájdených dvesto litrov (\$) v plechovkách od rajčinovej omáčky predstavuje koniec série, ale naznačuje začiatok tej ďalšej. Je úplne jasné, ako Carmy peniaze použije.

V druhej sérii sa všetko mení, nie len podnik samotný, ale aj jeho osadnество. Carmymu sa rozhodne s vedením pomôcť sestra Natalie (Sugar), ktorá rozhodne má zmysel pre organizáciu, administratívu, stojí nohami pevne na zemi a aj s vedomím pravdepodobného neúspechu prikladá ruku k dielu - viac z lásky k bratom, ako z dôvodu presvedčenia. Všetci,



ktorý doteraz zostali v potápajúcom sa bistro dostanú životnú príležitosť v ich malých osobných príbehoch - Marcus ako možnosť odletieť do Kodane a učiť sa od najlepšieho sladkého chefa - Lucy (Will Poulter).

Tina sa stane skutočným šéfkuchárom v špecializovanej škole, Richie dosiahne svoj skutočný potenciál a yačina viac royumieť fachu, lebo Carm ho pošle k svojim učiteľom. Richie sa tak stáva skvelým manažérom reštaurácie s mierou zodpovednosti, ktorá mu patrí. Sydney zvláda najvyšší tlak vo svojej novej role po povýšení.

Ako aj v predchádzajúcej sérii, tvorcovia nezabúdajú na autenticnosť vo všetkom. Uveriteľnosť deja, rozhovorov a

rodinných drám sa nesie celým príbehom a divák absolútne nemá problém stotožniť sa s každou postavou. Herci hrajú tak, že aj pri nedostatku dlhých dialógov alebo hlbokých konverzácií vedú s istotou určiť a definovať aj vnútorný svet postáv. Scény sú naďalej intenzívne, hektické, dramatické a nie je pochýb o tom, akého pôvodu je rodina Berzatto.

Z jednotlivých scén a konaní sa dozvedáme stále viac o postavách a retrospektíva dáva pevný obraz a jasnejšie videnie udalostí a čo k nim viedlo.

Nejde o priamy opis, ako aj v prvej sérii, divák chápe súvislosti sám a tvorcom sa podarilo stále zakomponovať aj momenty prevrpenia a zvláštneho, často šibeničného humoru. Seriál nesie



prijemnú, oddychovú zábavu, ale aj level napätia, ktorý diváka núti zhltnúť celú sériu naraz, aj keby nemal v noci spať.

Postavy pôsobia ako starí známi a divák súrne potrebuje vedieť, či sa podarí tímu otvoriť skutočne fungujúcu reštauráciu včas, ako sa postavám podarí naplniť svoje osobné ambície bez toho, aby ničili svoj osobný život, prípadne vybavenie kuchyne.

„Nájdených 200 tisíc dolárov v plechovkách od rajčinového puré, ktoré Michael ukryl mení hru. Vo svetle nádeje na nový začiatok Carmy a jeho tím chce zvládnuť otvorenie nového The Beef. Ambície, osobné traumy a frustrácie zlepené snahou, vernosťou a odhodlaním budú hnacou silou všetkých zúčastnených. Skvele plynúci dej a každá scéna vyzrápaná tak, že sa divák dozvedá niečo nové sú zárukou, že od tejto série nebudete môcť odísť. Od augusta je na Disney+“

Andrea Halušková



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Ch. Storer, J. Calo, R. Youssef Rok vydania: 2023 Žáner: Komédia / Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

- + Prepracovanejší dej
- + Obsadenie
- + Charaktery postáv
- Nič

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 Kuriľák, Miroslav Beták, Martin Ráč, Zuzana Mladšíková, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Tatiana Klačanská, Maja Kuffová, Friderika Hodossyová, Nataša Bžičková, Simona Tlacháčová, Andrea Halušková

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Final Fantasy XVI

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



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

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

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

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

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

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



AXIS
COMMUNICATIONS

KINGSTON
FURYTM



Kingston FURY
Renegade SSD s chladičom

Dostupné na

