

GENERATION

HRALI SME

AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA

TESTOVALI SME

Synology DS223

TÉMA

Hardvérové novinky

VIDELI SME

Perinbaba a dva svety

RETRO

Pitfall!

SÚŤAŽ



9 772644 627004

01



Externý SSD disk XS2000

- › Rýchlosť až 2 000 MB/s s rozhraním USB 3.2 Gen 2x2
- › Kapacita až 4 TB
- › Kompaktný, rozmer do vrecka
- › Stupeň krytia IP55 s odnímateľným gumovým puzdrom

Kúpite tu  |  Muži v modrom

Externý SSD disk XS1000

- › Rýchlosť až 1050 MB/s s rozhraním USB 3.2 Gen 2
- › Kapacita až 2 TB
- › Kompaktný, rozmer do vrecka

Kúpite tu  |  Muži v modrom



S čistým štítom

Je to len pár dní, čo som ležal v posteli a nad hlavou mi poletovali miniatúrne čiastočky zvířeného prachu osvetľované lúčom z premietачky – s dcérou sme si totižto obľúbili pozíciu ležmo, zatiaľ čo si na strope púšťame naše obľúbené seriály. Kulisa chichúňajúceho sa Sponge Boba mi v hlave spustila menší časový vír a ja som si v duchu položil otázku „Ako dlho vlastne už pre Generation píšem?“. Tam, ležiac pod vyhriatym paplónom, som sa aj pod pretrvávajúcim vplyvom vianočnej nálady dopočítal k roku 2020 a neskôr, keď už som si to mohol overiť aj pomocou digitálnej stopy, som zistil, že môj vôbec prvý článok pre magazín sa datuje symbolicky práve na januárové číslo uvedeného roku. Kto nás svedomito čítal už vtedy, asi dobre vie, že som osobne rozbiehal retro sekciu a text recenzie sa venoval dnes stále kultovej FPS hre GoldenEye 007. V retrospektíve dnes vidím svoj podpis pod desiatkami recenzií, úvodníkov, či reportáží, ale vo svetle januárového čísla roku 2024 som nesmierne rád, že moja chuť tvoriť neustáva a budem vás preto môcť, aj po boku svojich kolegov, zásobovať písmenkami ďalších dvanásť mesiacov.

Dovoľte mi preto vás, aj v mene celej našej redakcie, privítať v novom kalendárnom roku a zaželať vám len to najlepšie, či už v osobnej alebo pracovnej rovine. Nasledujúce stránky vám ponúknú čerstvú porciu noviniek zo sveta technológií a videohier, avšak ani tentokrát sme nevynechali príležitosť naplniť ich dostatkom recenzií a dôležitých odporúčaní. Nech sa páči, pustite sa do listovania.

Filip Voržáček

zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

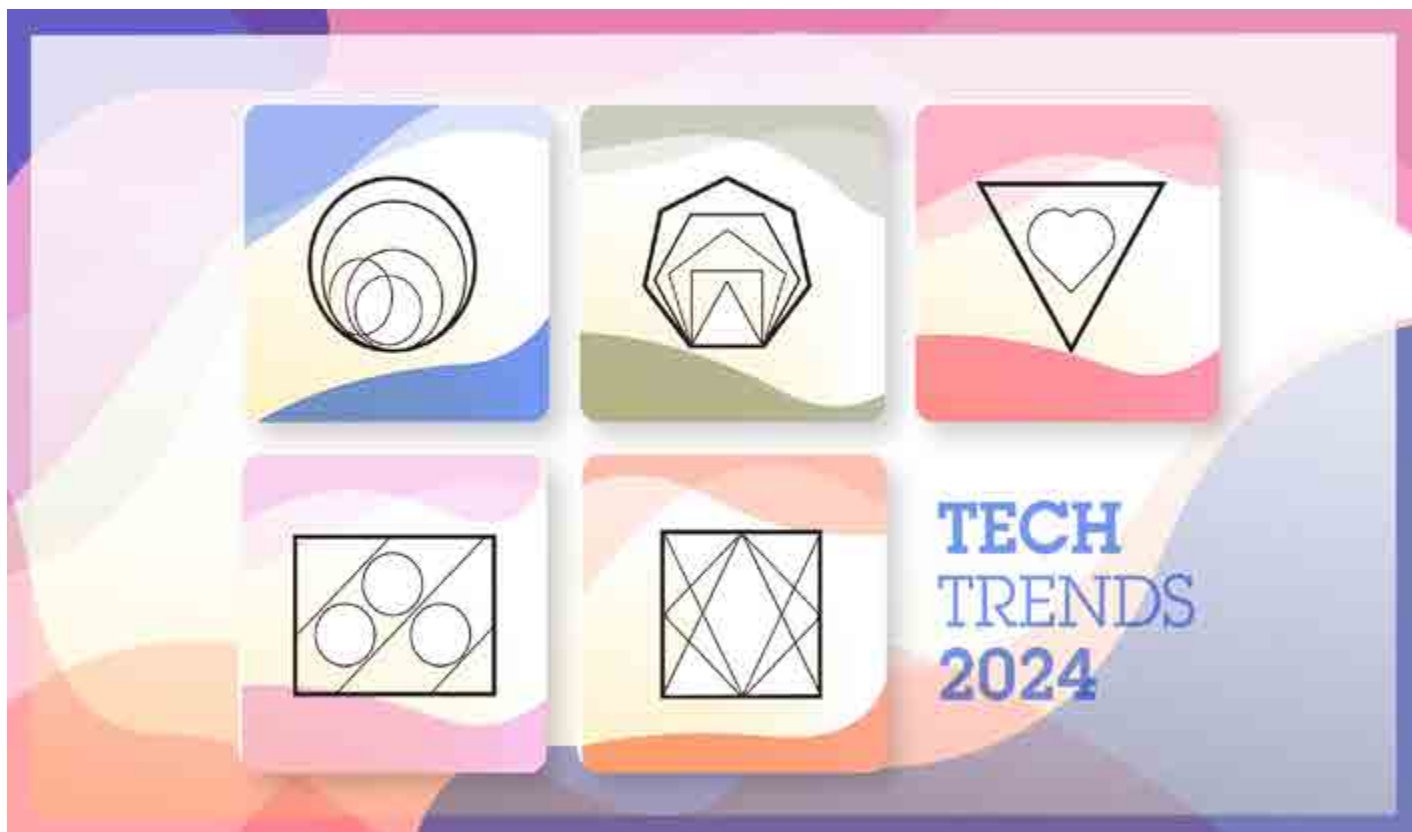
logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

Ak by ste sa k nim chceli pridať aj vy, kontaktujte nás prosím na adrese uvedenej v tiráži. Ďakujeme.

TECH TRENDS 2024



Tempo technologického vývoja, ktorého sme za ostatných 12 mesiacov svedkami, je extrémne a to aj pre ľudí, ktorí sa v odvetví technológií pohybujú už celé dekády a vedia, že je to „živý organizmus“, ktorého evolúcia rastie geometricky. Čo bude hýbať svetom IT v novom roku?

Potenciál generatívnej umelej

O umelej inteligencii sa hovorí všade a neustále. Rok 2023 bol totiž tým prelomovým rokom, kedy do povedomia verejnosti zasiahli veľké jazykové modely (LLM), ktoré sú základom generatívnej umelej inteligencie. Ľudia sa sami mohli presvedčiť, že stroje dokážu pomerne rozumne odpovedať na všetky možné otázky. Samozrejme, zatiaľ sa len učia a keď nepoznajú odpoveď, vymyslia si pokojne akýkoľvek nezmysel, no aj tak je to pre mňa – ajťáka čo vyrastal na osembitových strojoch – niečo úžasné, pretože sa už dá s počítačmi komunikovať normálnou ľudskou rečou. Žasol som, keď som prvýkrát počul Siri, asistenta Google alebo Alexu, ale ich možnosti sú značne

obmedzené. Chat GPT a tisícky ďalších robotov ma stále neprestáva udivovať. Hlavne tá rýchlosť a to, že sa s nimi dá hovoriť aj po slovensky. Áno, často dostanete odpoveď, ktorá je zavádzajúca, ale strašne veľká závisí od toho, ako položíte otázku a na čo sa AI spýtate. Technické otázky zvláda pomerne dobre a relatívne presne. Nesmieme zabudnúť ani na prínos, ktorý generatívna AI preukázala pri vývoji softvéru.

AI ako skutočný asistent

Pamätáte si ešte na prípad programátora, ktorý „outsourcoval“ svoju prácu niekolkým ľuďom a sám sa v práci hrával hry? Za nejakých 20% svojho platu si sám pre seba najal lacnú pracovnú silu, ktorá spravila jeho prácu. Zamestnávateľ ho prepustil, no mne to prišlo ako nápad „geniálne“. Na mieste jeho šéfa, by som skôr vyhodil podstatnú časť jeho „predražených“ kolegov a tohto „huncúta“ by som využil ako nového riadiaceho pracovníka. No a práve to sa teraz deje s umelou inteligenciou, ktorá dokáže sama generovať kód programu.

Keď potrebujete niečo jednoduchšie ako napr. naprogramovať nejaký kód pre Arduino, či Raspberry, nie je nič jednoduchšie, ako zadať to AI ako úlohu. Keď to aj nespraví dobre na prvý pokus, druhý, alebo tretí je už zvyčajne použiteľný.

Samozrejme toto predstavuje obrovské bezpečnostné riziko, pretože keď delegujete nejakú citlivú prácu na AI, odosielate tým svoje citlivé dáta niekomu úplne neznámemu. Veľké podniky však už začínajú začleňovať vlastné jazykové modely generatívnej AI do svojich systémov a trénujú AI na svojich počítačoch vo svojej sieti, mimo internet.

Napr. Axis Communication očakáva v roku 2024 bezpečnostné aplikácie založené na využití veľkých jazykových modelov a generatívnej umelej inteligencie. Pravdepodobne pôjde o nejakých AI asistentov, ktorí pomôžu kamerovým operátorom s presnejšou a efektívnejšou interpretáciou diania v zábere, alebo o interaktívnu zákaznícku podporu, ktorá ponúkne užitočnejšie a konkrétnejšie

odpovede na prípadné otázky zákazníkov. Technický support je niečo, kde sa dá AI pomerne dobre vytréňovať, najmä keď už máte spracované detailné návody ako detekovať problémy zákazníkov a ako postupovať pri ich riešení. Technické hotline navyše môžu komunikovať s ľuďmi v ich prirodzenom jazyku, pretože strojový preklad sa vďaka jazykovým modelom neuveriteľne zlepšil.

V roku 2024 by mohla generatívna AI ovplyvniť aj dianie v modernej smart domácnosti. Spotrebiteľia si postupne osvojujú nástroje AI a teraz sa očakáva ich väčšia integrácia aj do už existujúcich technológií. Napríklad inteligentné reproduktory – dnes už bežné v mnohých domácnostiach – by sa mohli stať oveľa lepšími a intuitívnejšími virtuálnymi asistentmi, ktorí porozumejú aj individuálnym preferenciám svojich majiteľov namiesto predpripravenej reakcie na jednoduché úlohy.

Väčšia regulácia v každom odvetví

O nutnej regulácii AI sa verejne hovorí len pár mesiacov, no málokto vie, že sa už niekoľko rokov pripravuje v EÚ zákon o regulácii používania AI. V odborných kruhoch sa o tom diskutuje veľmi dlho a pokrok, ktorý sa podarilo generatívnej AI v roku 2023 dosiahnuť len urýchlil potrebu rýchleho zavedenia nových regulácií. Umelá inteligencia, kybernetické zabezpečenie, udržateľnosť, správa a riadenie spoločností – to všetko sú oblasti, ktoré sa čoraz častejšie dostávajú pod regulačný drobnohľad.

Pravidlá sa však netýkajú len dodávateľov (výrobcov), ale aj koncových zákazníkov, a preto bude potrebná vzájomná súčinnosť všetkých strán. Geopolitika a obchodné vzťahy medzi štátmi vedú k reguláciám, ktoré vyžadujú transparentnosť až na úrovni komponentov – najmä ak sa dodávateľia chcú



udržať na kľúčových medzinárodných trhoch. To všetko sa deje pre vyššiu bezpečnosť, ale môže to spôsobiť spomalenie vývoja AI.

Jednoducho keď sa AI využije s rozumom, môže byť pre nás prínos, no keď ju začneme využívať nesprávne (napr. na hackovanie), bude to veľmi silný nástroj v rukách tých nesprávnych ľudí.

Udržateľnosť bude ešte dôležitejšia

AI je extrémne náročná na zdroje. Viac generatívnej AI bude znamenať potrebu väčšieho výpočtového výkonu, ktorý budú musieť podniky kompenzovať ekologickejšími iniciatívami, aby udržali krok s požiadavkami spotrebiteľov na environmentálne, sociálne a podnikové riadenie (ESG). To bude zahŕňať väčšiu optimalizáciu hardvéru a softvéru, aby boli menej náročné, pokiaľ ide o dáta, šírku pásma sietí a spotrebu energie. Pre malé a stredné podniky je kľúčovou oblasťou prispôsobenie sietí, kompresia údajov a investovanie do takého hardvéru, ktorý nebude v krátkom čase vyžadovať neustálu obnovu. Namiesto výmeny sa budeme snažiť udržiavať všetko v chode vďaka upgradom čo najdlhšie.

Pod zvýšenou kontrolou sa ocitne čoraz viac aspektov a dodávateľa, no aj zákazníci, budú musieť sledovať, merať a kontrolovať širokú

škálu rôznych faktorov. Celkové náklady na vlastníctvo (TCO) sú bezpochyby dôležitým parametrom pri rozhodovaní o nejakej investícii do nových technológií, no bude potrebné transparentnejšie komunikovať aj celkový vplyv nefinančných aspektov, ako sú environmentálne a spoločenské faktory.

AR sa stáva realitou

S novými zariadeniami, ktoré majú byť uvedené na trh v roku 2024, ako je napríklad Apple Vision Pro, by rok 2024 mohol byť rokom, kedy sa AR konečne dostane za hranice hernej komunity a stane sa mainstreamom. Hype okolo nových zariadení bude katalyzátorom toho, čo prinesie novú vlnu záujmu zo strany spotrebiteľov aj firiem – zvýši produktivitu a efektivitu v práci a doma a pozdvihne naše každodenné zážitky na nový level.

Využitie AR v rôznych sektoroch (od vzdelávania až napr. po zdravotníctvo) umožní, aby sa interakcie medzi fyzickým a virtuálnym svetom stali pohlcujúcejšie než kedykoľvek predtým. Napríklad vo vzdelávaní môže AR spôsobiť doslova revolúciu, pretože ponúka dostupným spôsobom interaktívny a trojrozmerný obsah, ktorý používateľov zapája do procesu učenia doteraz nepredstaviteľným spôsobom aj tým, ako je možné interagovať virtuálne prvky do fyzického sveta.

A to nehovoríme o nových možnostiach v zábavnom priemysle, alebo napr. o nakupovaní v prostredí so skutočnou rozšírenou realitou.

Nechajme sa prekvapiť

Rok 2024 prinesie obrovské výzvy v rôznych oblastiach technologického sveta. Keby sme chceli spomenúť všetky kľúčové trendy, o ktorých sa pre rok 2024 diskutuje, nestačili by nám všetky stránky magazínu. Veríme, že 2024 bude v mnohých aspektoch zlomovým aj pre vás a preto si ho podme spolu užiť – bez stresu z toho, čím nás ešte prekvapí budúcnosť. PF2024 a nebojte sa prijímať nové technologické trendy. Zatiaľ sa to skoro vždy vyplatilo.



Vyhodnotenie The Game Awards



Mal to byť veľkolepý súboj medzi dvoma najnominovanejšími hrami podujatia – Baldur's Gate III a Alan Wake II, no nakoniec to bola priamočiara záležitosť pre prvú menovanú hru a obrovský vztýčený prostredník pre všetky spoločnosti tvrdiace, že singleplayerové hry sú mŕtve a že budúcnosť patrí akčnému multiplayeru, battle royal či, nedajbože, NFT.

To, že hru roka 2023 vyhrala premýšľavá t'ahová hra s prepracovaním role playing systémom len ukazuje, že všetky tieto spoločnosti boli vždy úplne mimo. Hry totižto nepredáva počet výbuchov na obrazovke za sekundu, ani prítomnosť najväčších hereckých kapacít na dabingových postoch, a ani počet reklám v TV. Baldur's Gate III dokázalo, že úspech hry závisí predovšetkým na kvalitách hry.

Ale poporiadku. The Game Awards, to nie sú len výsledky a ocenenia, ale pre mnohých paradoxne hlavne priestor pre ohlásenia nových hier.

Aj tento ročník priniesol hneď niekoľko zaujímavých noviniek, o ktorých sa dočítate na konci, no je treba podotknúť, že o vyložene nové zásadné tituly nešlo. To ale neznamená, že z ohlásených hier sa napokon nemôžu vykl'úť kvalitné kúsky, ktoré sa môžu následne stať aj klasikami. Chceli sme len povedať, že nečakajte ohlásenie nového Resident Evil, Metal Gear Solid či Final Fantasy. Jedno, že na niektoré hry je asi stále ešte čas a druhé, že podobné hry sú zväčša ohlásené na iných podujatiach, napríklad ako Summer Game Fest.

Medzi najúspešnejšie spoločnosti roka nepochybne patria Remedy Entertainment a Larian Studios, no úspech zažilo aj Nintendo a svoj kúsok z koláča sa podarilo uchmatnúť aj Square Enix či Capcomu, aj keď tu je treba povedať, že nie v práve





najlesklejších kategóriách. Za veľkého víťaza, aj keď s malou cenou, môžeme dokonca považovať aj CD Projekt a ich Cyberpunk 2077, ktorý získal konečne aj ocenenie na tejto najprestížnejšej hernej udalosti roka. Cena, ktorú hra získala, a teda „Best Ongoing Game“, respektíve cenu za hru, ktorá sa stále hrá, len odzrkadľuje všetky snahy tvorcov o záchranu reputácie po spackanom launchi.

Ako už isto viete alebo ste sa z predchádzajúcich riadkov mohli dovŕtiť, za hru roka bol zvolený Baldur's Gate III. Ten porazil ťažkotónažne kúsky ako Alan Wake II, The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, remake Resident Evil 4 či druhého Spider-Mana 2.

Mimochodom, práve druhý Spider-Man bol tým najväčším smoliarom ocenení, nakoľko z ôsmich nominácií nepremenil na výhru ani jednu. Baldur's Gate III získal dohromady šesť ocenení. Okrem najlepšej hry roka bol taktiež ocenený cenami za najlepšie RPG roka, najlepší herecký výkon roka (konkrétne Neil Newbon), najlepšiu komunitnú podporu, najlepšiu multiplayerovú hru roka a taktiež získal cenu udeľovanú

hernou komunitou Player's Voice. Alan Wake II získal tri ceny, konkrétne cenu za najlepšiu réžiu, najlepší príbeh a najlepšiu umeleckú réžiu. Alan Wake II patrí medzi najkrajšie hry súčasnosti, ak nie vôbec za tú najkrajšiu, a získané ceny status, ktorý hra získala, len potvrdili.

Nintendo môže byť tiež spokojné aj napriek tomu, že ich najnovšia Zelda nevyhrala titul hry roka. Najnovšia Zelda ale uchmatla cenu za najlepšiu akčnú adventúru, kde porazila Alan Wake II, druhého Spider-Mana alebo pokračovanie souls-like hry Star Wars Jedi. Okrem toho hry od Nintendo získali ceny aj za iné kategórie.

Cenu za najlepšiu rodinnú hru získal Super Mario Bros. Wonder a cenu za najlepšiu stratégiu získal Pikmin 4. Druhá menovaná kategória je trocha kontroverzný prípad, keďže z nejakého dôvodu neboli do tejto kategórie ani len nominované omnoho strategickjšie hry, ktoré boli zároveň rovnako vysokokvalitné, ako Jagged Alliance 3 či Shadow Gambit: The Cursed Crew.

Square Enix sa ušli presne dve ceny. Final Fantasy XVI, aj keď nepresvedčilo v kategórii Najlepšie RPG a Najlepšia

hra roka, tak získalo aspoň cenu za najlepšiu hudbu. Tú skomponoval Masajoši Soken, ktorý je známy za jeho nekonečnú prácu pre Final Fantasy XIV. Square taktiež získalo cenu za najočakávanejšiu hru, teda konkrétne ich nadchádzajúca hra Final Fantasy VII: Rebirth, ktorá vyjde koncom februára 2024. Veľké prekvapenie roka Hi-Fi Rush, ktoré ašpirovalo na víťazstvo vo viacerých kategóriách, napokon získalo len cenu za najlepší dizajn zvuku. Capcom získal dve ceny, VR verzia remaku Resident Evil 4 získala cenu za najlepšiu VR hru a Street Fighter 6 zasa cenu za najlepšiu bojovku. Nakoniec ešte spomeňme, že cenu za najlepšiu akčnú hru roka získal Armored Core VI: Fires of Rubicon a cenu za najlepšiu športovú hru získala Forza Motorsport.

Z ohlásení nových titulov zaujal hlavne mysteriózny titul OD od Hideo Kodžimu pre Xbox Series, Marvel's Blade od tvorcov, ehm, Redfall, dátum vydania Skull & Bones (16. február 2024), RPG Exodus od bývalých tvorcov z Bioware, zubotraska Jurassic Park: Survival, nový Monster Hunter s podtitulom Wilds, nová Mana hra Visions of Mana od Square Enix a päť nových hier od Segy – Jet Set Radio, Crazy Taxi, Golden Axe, Shinobi a Streets of Rage.



Pitfall!

VIANOČNÁ ATARI HORÚČKA



Cítite to? Vo vzduchu sa vznáša vôňa škorice, vareného vína a rozdrvených nádejí všetkých detských dušičiek, ktoré pod vianočným stromčekom našli Boostera miesto Turbomana (pre vysvetlenie tejto konkrétnej metafory je nutné byť zorientovaný v top desiatke tých najhorších vianočných filmov). Nevieť, ako to máte u vás doma v zmysle udržiavania vašich potomkov v blaženej nevedomosti o tom, kto vlastne nosí a nenesí darčeky, ak to samozrejme vaša viera vôbec pripúšťa, každopádne, u nás sa ide striktne kresťanská línia, až do momentu, než vás otec pošle pre zemiaky do pivnice a vám tam pri pohľade na horu zabalených krabíc s červenou mašľou spadne sánka až na zem. Prečo toto celé spomínam v súvislosti s novoročnou retro recenziou? No, stala sa taká vec, že som si ja

sám aktuálne a nevedomky, našiel pod stromčekom novú verziu kultovej konzoly Atari 2600+ a to, čo som ako decko považoval za krivdu spáchanú na mojej osobe, sa mi v takmer štyridsiatich rokoch života vrátilo nečakane príjemným spôsobom. Moja manželka sa ma jednoducho rozhodla šokovať, čo sa jej podarilo a jedným ťahom mi tak nabila už trochu vyčerpané delo v rámci inšpirácie spojenej s retro článkami, ktoré vám mesiac čo mesiac prinášam. Dnes vás preto nakrátko zatiahnem do časov, kedy videohry boli skutočne len súhrnom kostrbatých pixelov a kedy sa tie skutočné dobrodružstvá museli dotvárať skôr v hlave hráčov, než na ploche TV obrazoviek.

Ešte než prejdem konkrétne k hre Pitfall!, ktorá bola (a paradoxne aj dnes

stále je) ozdobou celej Atari produkcie, tak stručne len na margo spomínanej mašinky 2600+. Atari sa rozhodlo reinkarnovať jeden zo svojich vôbec najúspešnejších hardvérov z roku 1977 a dnes si môžete kúpiť jeho upravenú verziu s podporou vkladania originálnych cartridge médií a možnosťou zapojenia cez HDMI – konzola stojí niečo málo cez sto eur a v ďalšom čísle Generation vám o nej poviem viac v separátnom retro HW teste. Dobré, teraz, keď už som vás dostatočne vykúpil v tej lepkavej vianočnej Atari horúčke, ktorú som počas sviatkov prežíval, je načase pozrieť sa na ikonickú 2D značku Pitfall, ktorú v roku 1982 vyprodukoval pôvodný Activision.

Iste, pamätníci a pamätníčky, aby som naplnil rodovú rovnosť, by mi mohli jemne oponovať v tom, že Pitfall!



rozhodne nebol nejakým priekopníkom žánru plošinoviek, každopádne, na rozdiel od klasických 2D hier vydaných skôr, sa toto konkrétne dielo uberalo v zmysle dizajrovej koncepcie úplne iným smerom. Než sa však oprieme o hrateľnosť ako takú, začnime príbehovou linkou.

V čase, kedy som ešte ani ja nebol na svete, sa na základe technických limitov herných médií nedalo budovať žiadne široké scenáristické zázemie a jednotlivé hry tak rástli v nekonečnom zálive predstavivosti hráčov samotných.

Rovnako na tom bol aj príbeh vyššie spomínanej plošinovky, ktorého jemné kontúry naznačovala zadná strana balenia – hlavný hrdina, Harry Pitfall, sa jedného dňa rozhodne získať všetky poklady rozhádzané kade tade po lesoch a džungliach a aby túto svoju túžbu mohol naplniť, potrebuje vaše pevné ruky, nervy a kvalitný gamepad.

Pri pohľade na priložené in-game snímky vám nasledujúca veta asi bude zniet' vtipne, každopádne, Pitfall! bol jednou z graficky najkrajších hier vydaných na platforme Atari 2600. Za jej vývojom stál David Crane a ten pri tvorbe kódu dlhodobo zápasil s nedostatočnou kompresiou, keďže chcel, aby výsledok bol vizuálne jedinečný.

Nakoniec prišiel s kódom, vďaka ktorému sa mu podarilo podliezť dátový limit cartridgu, bez toho, aby zľavil z pôvodných nárokov na grafiku. Hlavný hrdina s jemnou animáciou pohybu sa mohol presúvať pomocou hojdajúcej liany ponad jamy a súčasne musel dávať

neustále pozor na nebezpečné plazy (okrem hadov sa ho snažili zlikvidovať aj škorpióny, krokodíly a podobne). Gameplay sa krásne hýbal a dizajn úrovni neustále hrozil istou smrťou, čo prinášalo špecifický druh dobrodružnej atmosféry a rastúcej krivky adrenalínu.

Najväčším negatívom bola a vo svetle súčasnosti vlastne stále aj je audio stránka. Pitfall! neobsahoval žiadnu formu celistvého soundtracku a jediné, čo v rámci zvukov liezlo z reproduktorov, boli hrdinské výkriky a kostrbatá melódia znamenajúca rovnako hrdinskú smrť.

Už po pár minútach ste tak museli zápasit' so silným pocitom audio stereotypu. Čo však hre ako takej vychádzalo, bolo náročné objavovanie spôsobu prekonávania prekážok, kedy sa síce ovládanie dalo technicky označiť za dobre reagujúce, avšak na postup hráči museli prísť pekne sami.

Cieľom je pozbierať čo najviac pokladov a vybudovať si tak v rámci 255 úrovní (znie to síce honosne, ale úrovňami sa v tomto prípade myslí jedna samostatná obrazovka) čo najlepšie skóre. Náročnosť v nich je rozdielna a okrem lozenia po rebríčkoch a preskakovania valiacich sa polien, bolo nutné Harryho dostať aj cez ovel'a komplikovanejšie situácie – tajomné uličky plné škorpiónov, temné zákutia v tuneloch a tak ďalej a tak podobne.

Hrať niečo také v roku 2023/24 je pochopiteľne špecifickým zážitkom, no napriek všetkému som si ten zážitok užíval aj dnes a musím povedať, že aj

keď som sám vyrastal po boku Nintendo konzol (keď ma otec vtedy poslal pre tie zemiaky, na samotnom vrchu darčekov slávnostne trónilo Super Nintendo), je mi vlastne ľúto, že som v detstve nemohol naplno precítiť súčasne aj svojím spôsobom unikátnu Atari éru.

Pitfall! je totižto presne tou hrou, ktorú by som ako decko dozaista miloval a hral opakovane, s cieľom prekonať rekordy moje, ako aj mojich kamarátov – samozrejme, že boli by zaznačené perom na bežnom papieri.

Už sa teším, až vám v ďalšom retro článku poviem viac o novej verzii Atari 2600, ktorá sa s prívlastkom Plus stala pre mňa suverénnym hitom posledných Vianoc.

Verdikt

Harry Pitfall, čoby Indiana Jones z Atari sveta, vás potrebuje. On získa neskutočné bohatstvo a vám za odmenu dá hromadu adrenalínom podlievanej retro zábavy.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
2D	Activision	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hrateľnosť	- Zvuk
+ Grafika	
+ Náročnosť	
+ Ovládanie	

HODNOTENIE:



Football Manager 2024

HRA, KTORÁ VÁM KAŽDÚ JESEŇ UKRADNE SOCIÁLNY KONTAKT



Športové manažérske hry milujem od 90. rokov, keď som k tomuto žánru prvýkrát pričuchol a venoval mu dlhé hodiny. Ani nechcem vedieť, koľko hodín života som v ňom strávil, no určite to nie je málo – a séria Football Manager nie je výnimkou. Vychádza už dlhočizné roky, pričom tvorcovia sa ju neustále snažia viditeľne zlepšovať a každým rokom je bližšie k vrcholu manažérskeho neba. Otázkou však je, či v tomto trende pokračuje aj novinka v podaní Football Manager 2024.

Hru robia dobrou hlavne nové funkcie

Na prvý pohľad sa môže zdať, že ide o rovnakú hru ako FM 2023. Ono to tak občas je aj nie je. Na manažérskom titule, ktorý je takto kvalitný, je totiž ťažké niečo radikálne vylepšovať a tak ostáva jediné – zlepšovať detaily a jednotlivé funkcie. Poďme sa teda pozrieť na to, čo všetko nové nás čaká. Prvou novinkou,

ktorá vám ihneď udrie do očí, je tzv. Truer Football Motion. To znamená, že animácie, fyzika, svetlo a celkový vizuál zápasov dostali pekné vylepšenie. Hráči tak nepôsobia, ako keby ste pred očami mali pätnásť rokov starý titul.

Pohyby sú ladnejšie a na celý vizuál sa dá pozerieť. Potešia vás najmä vtedy, pokiaľ ste fanúšikom sledovania celých zápasov, ale rovnako vám nové animácie spravia radosť aj vtedy, keď radšej pozeráte iba highlighty. Tento aspekt potreboval už dlhšie vylepšiť a som rád, že vývojári zo Sports Interactive sa naň konečne zamerali. Škoda, že nevenovali pozornosť aj zlepšeniu tvorby postavy manažéra. Táto časť je pomerne zastaraná a všetky postavy vytvorené cez editor vyzerajú ako zemiak.

Vylepšení sa dočkali aj prestupové boje. Manažéri riadení počítačom sú o niečo šikovnejší a snažia sa svoj tím

lepšie balansovať. Viac sa sústredia na potenciál hráča ako na jeho aktuálnu silu, čo len a len kvitujem. Do zápasu tak viac stavajú aj mladších hráčov, aby sa ich sila zlepšovala a svoj potenciál naplnili na maximum. Mojou tajnou taktikou vždy bolo nakúpiť veľa „mladšakov“ a po pár sezónach ich buď predat, alebo na nich stavať mužstvo.

Vždy mi vychádzala, no vo FM 2024 to mám celkom sťažené, lebo umelá inteligencia mi dávala pomerne zabrat. Novou funkciou je aj to, že pokiaľ za dohodnuté obdobie nie ste schopný generovať dostatočné množstvo peňazí, vedenie tímu môže prebrať kontrolu a predávať vašich hráčov. Na tieto problémy si teda musíte dávať pozor.

Agenti, agenti, agenti

Pri jednaní s hráčmi je dôraz po novom viac kladený na prácu s agentmi, čo

sa mi páči. Je tu teda nová entita, s ktorou musíte chtiac či nechtiac rozvíjať vzťahy. Doposiaľ pôsobili agenti len ako nejaký článok medzi vami a vašim hráčom, pričom ich vplyv bol malý. Tentokrát si ale musíte dávať pozor na svoj jazyk a utužovať kamarátstva. Nebola by to zábava, pokiaľ by ste si pohnevali všetkých dobrých agentov...

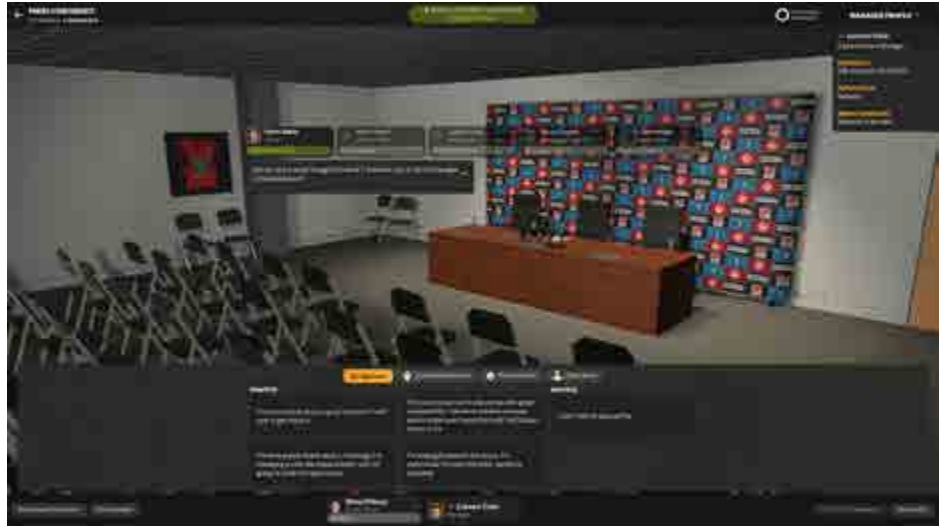
Mimochodom, jednanie s hráčmi a agentmi je teraz dynamickejšie. Schválne som vyskúšal, či hráč inicializuje úvodný kontrakt na iných hodnotách pri rôznych uložených pozíciách a je to tak. Záleží na každom detaile a tento akt jemnej náhody je skvelý – v podstate to tak chodí aj v živote.

Ciele ako v skutočnosti

Po novom dávate hráčom rôzne ciele v sezóne či na hosťovaní. Zároveň im môžete nasľubovať hory-doly, čo by ste potom mali aj dodržať. Povieťe svojmu mladému hráčovi na hosťovaní, že za 20 gólov dostane miesto v základnej zostave? Dávajte si pozor, aby ste na to nezabudli, inak ho riadne sklamete. Viete sa zamerať na zlepšovanie tréningu, góly, asistencie, výkon v zápase či vychytané nuly.

Trošku ma ale zarazilo to, že hráči občas nereagujú tak, ako by mali. Dal som jednému z nich sľub, že túto sezónu ho predám. Nik o neho nejavil veľký záujem a on sa navyše zranil. Poštou mi potom prišla informácia, že zranenie berie na vedomie a chápe, že ho teraz nepredám. Na konci sezóny, keď vyzdravel, sa však odul, že som sa ho nezbavil. A na takéto „prkotiny“, ktoré vás vedú vyvíesť z rovnováhy, narazíte počas hrania párkrát.

Pri hraní tejto série tréning vždy nechávam na svojich tréneroch,



keďže nie som veľkým fanúšikom ich nastavovania. Preto si zakladám na dobrých koučoch a najmä na mojom asistentovi. Ulietavam si však na rôznych taktikách, ktoré si viete vytvoriť sami, alebo sa dajú pozrieť na internete s detailnými opismi a použitiami.

A hranie sa s týmito taktikami prináša kopu nápadov, zaujímavostí a možností. Viete si napr. vybrať, s ktorou prealcojete každého súpera aj so slabším tímom.

Áno, aj v reálnom živote sa to dá, no niekedy sa nájdu taktiky, ktoré sú až okato silné (žmurk-žmurk, gegenpress). Na druhej strane, práve editor taktík by si tiež zaslúžil vylepšenie.

Pochváliť musím rozhovory s médiami. Teda, nielen s nimi, aj interakciu so všetkými pomocou rozhovorov. Páči sa mi, že oproti minuloročnej verzii sa v mediálnej miestnosti viac prejavujú emócie. Nevie, či to v minulom ročníku bol bug, alebo nie, no vždy som odtiaľ vychádzal s neutrálnou

náladou a iba párkrát sa mi naozaj stalo, že bola pozitívna. Tu to už viac pripomína realitu, čo je skvelé.

Mimochodom, vo FM 2024 si môžete načítať uloženú pozíciu z predchádzajúceho ročníka! Túto novinku som si ale všimol až po tom, čo som odinštaloval predchádzajúcu verziu hry a s ňou vymazal aj uložené pozície. Na cloude neboli, lebo som ju hrával cez Xbox Game Pass a ten momentálne nemám zaplatený, takže som sa k nim nevedel dostať, čo je škoda.

Záverečné hodnotenie

Football Manager je každým rokom lepší a lepší. Niet divu, že sa fanúšikovia vždy tešia na jeseň, keď príde nový diel a ich sociálny kontakt bude na bode mrazu. A, samozrejme, aj ročník 2024 stojí za to, aby ste doň investovali nejaké to euro. Ak ste skúsený harcovník, hra vám prinesie kopu zábavy, čo platí aj vtedy, keď ste nováčikom vo svete manažérov. Titul je jednoducho nastaviteľný tak, aby si ho každý človek s rôznymi skúsenosťami užil tak, aby ho nesmierne bavil. Vývojári zo Sports Interactive každý rok robia skvelú prácu a dúfam, že im toto tempo ostane aj naďalej.

Lubomír Čelár



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Futbal, manažér	Sports Interactive	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ hra, ktorá neomrzí	- stále sa dejú
+ hrateľnosť na dlhé hodiny	čudné situácie
+ ešte viac možností interakcie so svetom	- niektoré taktiky sa dajú vyskladať tak, že sú extrémne silné

HODNOTENIE:



Under The Waves

SAMOTA MÔŽE LIEČIŤ TIEŽ



Pokiaľ ide o hry, ktoré majú čokoľvek spoločné s vodou, rád naskočím na vlnu a zahrám si ich. No a v poslednej dobe sa s titulmi, ktoré sa odohrávajú na mori, akoby roztrhlo vrece a neviem, čo si zahrat' skôr. Novinku s názvom Under The Waves mám už v hl'adáčiku celkom dlho a musím povedať, že som sa celkom tešil. Najhoršie je, že keď sa na niečo teším, tak to potom často skončí celkom zle. Bolo to teda aj tentokrát sklamanie?

Stan je človek ako ktorýkoľvek iný. Zažíva radosti aj sklamania ako my všetci, pričom práve sklamanie, resp. zlá udalosť v živote ho donúti pobaliť sa a ísť pracovať ako technik pod morskú hladinu. Tam bude úplne sám, len so svojimi myšlienkami (a Timom, ktorý mu robí spoločníka cez vysielaciu).

Musím povedať, že podmorský svet Under The Waves sa naozaj vydaril. Je tu plno zaujímavý lokalít, vrakov, živočíchov a tiež roboty. Stan tu neprišiel na dovolenku, takže po

ubytovaní sa rovno púšťa do prvých úloh. Chvíľu som myslel, že by som to aj porovnal so Subnauticou, avšak táto novinka mieri úplne iným smerom.

Príbeh sa rozpráva, nemusíte ho hľadať, pričom tu máme aj cutscény. Nájdem

tu taktiež crafting, ten však nie je alfou a omegou hry. K terminálu na výrobu vecí vlastne ani poriadne nemusíte chodiť. Ja som tam len raz za čas zabľúdl vyrobiť si fl'ašku s kyslíkom a bez problémov som hru prešiel. Titul sa tak nemusia báť vyskúšať aj ľudia, ktorí survival prvky





vel'mi neovládajú, resp. nie sú v týchto hrách príliš dobrí. Under The Waves je zameraný hlavne na príbeh a jeho pomalé rozprávanie. Ležérne tempo potom trochu naberie grády, ale nečakajte žiadne rodeo. Je to skutočná oddychovka, ktorá vás občas donúti zamyslieť sa.

Výbornou správou je, že obsahuje české titulky, takže si ju vie vychutnať naozaj každý.

Pod'me sa pozrieť na obligátne informácie o grafike, výkone, hratel'nosti či hudbe. Pokiaľ ide o vizuál, tu nemôžem veľa vytknúť, najmä podmorské prostredie je fakt krásne. Postava, resp. jej tvár je taká všelijaká, ale počítam, že to je naschvál. Navyše, príbeh sa odohráva vo „futuristickej minulosti“, čo znamená zaujímavé ľudské výtvyry. Sú to 70. roky, ale iné, lepšie. Ľudstvo sa posúvalo vo vývoji technológií rýchlejšie a človek mal dojem, že ide o súčasnosť – nebyť monitorov na pracovných stoloch.

Hudba ako taká je úžasne upokojujúca a tam, kde má byť, je aj strhujúca. Krásne

podčiarkuje atmosféru. Občas som jednoducho privrel oči a len počúval. Po ťažkom dni v práci som reálne zrelaxoval a to sa mi dlho nestalo. Dabing je naozaj vydarený a dopĺňa ležérne tempo hry. Stan rozpráva pomaly, v odsekoch, trhá myšlienky.

Presne takto si predstavujem človeka, ktorý sa uzatvára sám do seba, komunikácia mu robí problém a dostáva ho občas do rozpakov, lebo nevie, ako správne zareagovať, resp. čo povedať.

Aby som ale titul iba nechválil, pod'me sa pozrieť na výkon. Tu už je to horšie a hlavne na mori som často sledoval poklesy snímkovania. Under The Waves som recenzoval na PlayStation 5 a keďže nejde o brutálne realistickú hru, nerobilo to dobrý dojem.

Dokonca mi aj párkrát spadla. Pokiaľ by som robil recenziu pred oficiálnym vydaním, asi by som mávol rukou, pretože day one patch tieto veci v drivej väčšine rieši. Ja som ale skúšal už dokončený titul a stále to nebolo odladené a opravené.



Najväčšie nervy mi robila kamera, hlavne v uzavretých priestoroch či v blízkosti objektov. Preskakovala z miesta na miesto, raz bola príliš blízko, inokedy d'aleko a párkrát aj pred postavou samotnou, takže som ju ani nevidel. Orientácia bola občas vážne hrozná.

Do toho si pripočítajte, že ponorka, ktorú máte k dispozícii, sa riadi inak, ako ovládate postavu počas pobytu pod vodou a máte tu malý problém.

Stávalo sa mi, že som chcel plávať dohora, tak som potiahol páčku dole ako v ponorke – ale nesedel som v ponorke, takže Stan okamžite prestal plávať dopredu a otočil sa naspäť, pretože na plávanie dohora slúži R2. Keby som to hral na klávesnici, PC asi hodím von oknom.

Ako sa hovorí, na každé ovládanie si človek skôr či neskôr zvykne, takže aj mne sa to podarilo a hru som dokončil bez ujmy na mojom zdraví. Netrvalo to ani extrémne dlho, približne deväť hodín, pričom som ani veľmi neskúmal mapu. V drivej väčšine som išiel po príbehu, ktorý patrí k tým lepším. Nie všetky rozhodnutia vám prídu logické, nie každému sa bude páčiť zvrát a smerovanie, ale za mňa je to určite zaujímavý počin, ktorý mi pripomenul nemenovaný film (aby som nespoileroval). Aspoň však viem, kde autori brali inšpiráciu.

Verdikt

Rád by som o tomto titule napísal aj viac, ale nie je čo. Under The Waves je priamočiara oddychovka so smutným príbehom, zápletkou, zvratom a s veľkým odkazom o znečisťovaní prostredia, ktoré trápi našu planétu. Hru ale môžem odporučiť každému, kto obľubuje vodu, more a všetky veci okolo toho. Taktiež environmentalistom, milovníkom prírody či ľudom, ktorí majú radi psychologické príbehy.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Adventúra	Parallel Studio	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ ponorka	- zlá optimalizácia
+ odkaz o znečisťovaní prostredia	- pády hry
+ podmorské prostredie	- občas strnulé ovládanie
+ príbeh	

HODNOTENIE:



Avatar: Frontiers of Pandora

NÁDHERNÁ HRA, KTOREJ CHÝBA NÁPADITOSŤ



Ubisoftu sa podarilo verne preniesť svety Jamesa Camerona do počítačov a konzol a vytvoriť niečo umelecky neskutočné, čo po estetickej stránke konkuruje aj takým fešákom, akými sú Ghost of Tsushima či Horizon: Zero Dawn.

Zatiaľ čo po grafickej stránke je Avatar: Frontiers of Pandora nesporne jednou z najkrajších hier súčasnosti, po stránke hernej je to do veľkej miery o vašich preferenciách.

Pred kúpou si musíte zodpovedať dve zásadné otázky: ste fanúšikom filmovej predlohy, teda Avatara? A máte radi sériu Far Cry, ktorá, čo do hrateľnosti, očividne štúdiu Massive Entertainment slúžila ako primárna inšpirácia?

Dva filmy, dve hry

Frontiers of Pandora je v poradí druhou hernou inkarnáciou slávnej filmovej série, pričom prvý diel (s názvom Avatar: The Game) vyšiel ešte v roku 2009. Išlo o lineárnu strieľačku z pohľadu tretej osoby. Zaujímavé

bolo, že hráči mali po krátkom „tutoriále“ na výber, či sa pridajú na stranu bezohľadných a chamtivých ľudských kolonizátorov z RDA (Resources Development Administration – Správa rozvoja zdrojov), alebo k utláčaným pôvodným obyvateľom Pandory nazývaným Na'vi, čo v ich domorodej reči znamená

„Lud“. Hoci obe hry sú založené na úspechu filmov a odohrávajú sa na rovnakom svete, mesiaci Pandora, rozdielov je tu oveľa viac než spojitostí. Vo Frontiers of Pandora sa hráč ujíma postavy prevažne z pohľadu prvej osoby a namiesto „koridorov“ má k dispozícii rozľahlý (a naozaj brutálne





očarujúci) otvorený svet. Režisér James Cameron tentoraz nebol pri vývoji hry, aspoň podľa svojich vlastných tvrdení z roku 2022, až taký súčinný ako v minulosti.

Frontiers of Pandora sa odohráva na doposiaľ nepredstavenej časti Pandory, pričom pracuje s novými postavami a úplne novým príbehom (Avatar: The Game bol prequelom k prvému filmu Avatar a obsahoval aj postavy z filmov, zatiaľ čo FoP je dejovo zasadené pred Cestu vody).

Ubisoft mal teda pri vývoji značnú kreatívnu slobodu, a možno práve kvôli tomu – berúc, samozrejme, do úvahy pomerne vlažné prijatie prvej hry a slabý štart predajov – sa nakoniec priklonil k overenej gameplay, ktorú diel za dielom recykluje v jednej zo svojich vlajkových značiek, sérii Far Cry.

V hre nájdete pokročilé a nadštandardné nastavenia a tiež možnosti úpravy vašej hernej postavy. Tú môžete ozdobiť kozmetickými prvkami, ako napríklad pomalovaním tváre čo rôznymi účesmi. Zbrane aj výbava celkovo podporujú tzv. transmog, na luky si môžete vešať rôzne prívesky a brnenia vylepšovať rôznymi doplnkami. Kustomizovať môžete nielen seba, a to vrátane kompletnej zmeny tváre aj počas hry, ale napríklad aj svojho ikrana.

Ubisoft sa spoliahol na to, že to, čo ste videli vo filme, stačí

Herný Avatar číslo dva sa teda síce odohráva na exotickom mieste, viac než štyri svetelné roky vzdialenom od Zeme, kde hráte za takmer trojmetrového, modrého, mačkoidného humanoida, no v jadre ide o hru veľmi podobnú tomu, čo sme už od Ubisoftu videli v mnohých predchádzajúcich tituloch. Tento dojem ešte viac utvrdzuje málo novej kreativity zo strany vývojárov a fixácia na zdrojový, filmový materiál. Túto konzervatívnosť najviac cítit pri

populácii Pandory. Vašími nepriateľmi budú poväčšine žoldáci z RDA vo veľkých exoskeletoch a klasické pešie jednotky.

Pokiaľ ide o zvieratá, tam sa fauna mierne líši od jednej zóny k druhej, no nejakú naozaj smrtiacu džungľu nečakajte. Ťažko povedať, ako by to fungovalo v praxi, keby bola Pandora naozaj miestom, kde sa sa vás „snaží zabiť“ všetko, čo sa plazí, krčí v bahne alebo lieta, no v hre sú džungľa aj rozľahlé planiny či iné miesta pomerne bezproblémové – ak nerátam vybuchujúce či iné agresívne rastliny, ktoré však reálne žiadne nebezpečenstvo nepredstavujú.

Bolo by zaujímavé vidieť v tejto hre viac „survival“ prvkov, no nič okrem zbierania surovín, kraftedenia výbavy a prípravy jedál kvôli posilneniu (buffom) autori nepridali. Jedným z hlavných problémov tejto hry sú nepriateľské tábory, kde na vás poväčšine bude čakať smrť, pretože súboje sú (aspoň, ak hráte s pôvodnými nastaveniami) pomerne neúprosne a ak nebudete odbiehať mimo boja pre trochu liečenia, tak aj fatálne. Na jednej strane dokážete nepriateľa zneškodniť jednou

ranou, ak ho trafíte do slabého miesta, na strane druhej nemáte veľkú možnosť pre nenápadnosť a alternatívu (teda čelný útok) by som prirovnal k strčeniu holej ruky do hniezda zmijí. Súboje v Avatarovi sú skrátka akýsi divný mix, kde vás hra tlačí smerom k nenápadnosti, no súčasne vám nedáva do rúk dostatok nástrojov pre takýto štýl hrania.

Na druhej strane nejde o „dealbreaker“, naopak, niektomu takáto výzva vyhovovať môže, zatiaľ čo iní si z toho odnesú skôr negatívne pocity.

Pozitívne hodnotím to, že vývojári do nastavení vložili možnosť nastavenia náročnosti súbojov, v rámci ktorej viete napríklad znížiť poškodenie, ktoré dostávate, a zvýšiť to, ktoré rozdávate.

Takéto dizajnové rozhodnutia vývojárov z Massive Entertainment, švédskej dcérskej spoločnosti Ubisoftu, v kombinácii so slabším naratívom, môžu byť pádnym dôvodom, prečo niektorí hráči nad Pandorou tentoraz zlomia palicu.

Filmy na pozadí kladú závažné otázky, hra vôbec

Hra tiež do veľkej miery vsádza na overené, no súčasne aj otrepané mechaniky, akými sú dobývanie základní, relatívne priamočiary a primitívny štýl súbojov a značné množstvo rôznych zberateľských predmetov (resp. tzv. „Points of Interest“ na mape). Príbeh je, sám o sebe, iba priemerný, s jasne vytýčeným hlavným „záporákom“, ktorý je však poväčšine nevýrazný a neprítomný.

Vašou úlohou je zjednotiť kmene Na'viov, aby spoločne bojovali proti ľudským nepriateľom z RDA; ide o premisu podobnú prvému Avatarovi, no na rozdiel od neho však Frontiers of Pandora nerozpráva osobný príbeh o láske a slobode, a ani motívy utlačania, ľudskej chamtivosti





či ekológie, ktoré boli také prevalentné vo filmoch, tu nie sú príliš výrazné.

Jednou z mála vítaných novinek je napríklad klan Zeswa, ktorý žije v symbióze so zakru, obrovskými zvieratami pripomínajúcimi slony, ktoré väčšinu času prespia... a keď nastane čas migrácie, klan ide s nimi a postaví si svoj tábor okolo ich spiacich tiel.

Pri ekológii by sa dalo argumentovať tým, že základne, ktoré musíte ničiť, znečistiť ujú okolité prostredie, a keď ich vyčistíte od pôvodných majiteľov, príroda si ich chochvíľ a vezme naspäť, rastliny navôkol začnú znovu rásť a mŕtva, znečistená džungľa v okolí opäť ožije (čo je inak veľmi fajn detail), no tieto aktivity sú skôr generické, takže nejaké poslanstvo z nich síce vyčítate, ale veľmi ho takpovediac „neprežijete“.

Ak vám príbeh filmového Avatara (a jeho pokračovania) prišiel slabý, nejakú naratívnu renesanciu vo Frontiers of Pandora určite nehľadajte, práve naopak.

Hre silné rozprávanie a zaujímavá premisa chýbajú ako sol' a veľmi plytké sú poväčšine aj postavy, ktoré vás týmto dobrodružstvom sprevádzajú. Všetko ale závisí od vašich očakávaní. Ak vám „Far Cry“ štýl hier nevyhovuje, Pandora vás stále očarí svojou krásou a nádhernými, kinematickými scenériami, no keď sa ich nasýtite, zistíte, že toho pre vás ponúka už len málo.

Ak však patríte k hráčom, ktorí nevyžadujú hlboký, emocionálne nabitý a „l'udský“ (v tomto prípade mimozemský príbeh), a vystačia si s obstojnou hrateľnosťou a odkrývaním zamŕznutých častí sveta, budete určite spokojní.

Ubisoft má skrátka vyjazdené kol'aje, noty, ktorých sa drží, a príliš sa nepúšťa do improvizácie – hoci práve pri tejto hre na to mal ideálnu šancu. To nahráva

do karát dlhoročným fanúšikom práce tohto vydavateľa, no novým hráčom neponúka dostatočný dôvod, aby sa vrhli do objavovania Pandory. Jediné, ak ste veľkým nadšencom filmov – verím, že aj táto vzorka priaznivcov si vo FoP nájde to svoje, ako napríklad let na ikranovi či jazdenie na zvieratách pripomínajúcich kone nazývaných pali. Vskutku, tieto dve aktivity patrili k najsilnejším zážitkom, s akými som sa na Pandore stretol – v kombinácii s majstrovsky vyobrazeným svetom išlo o niečo úžasné. Žiaľ, nie je to niečo, čo hru zachraňuje ako celok. Ikran je fascinujúcim dopravným prostriedkom, no takmer nepoužiteľným nástrojom do vojny.

Až na niekoľko kreatívnych minihier, ktoré sa viazali k drobným aktivitám vo svete, hekovanie počítačov a nepriateľských exoskeletov či zbieranie rôznych plodov, ktorých kvalita sa určuje podľa toho, za akých podmienok došlo ku zberu, nebol Ubisoft príliš naklonený experimentovaniu a fantázii. Ved'ajšie misie zväčša len vyplňali prázdne miesta na mape a len príležitostne prekonali kvalitu hlavnej príbehovej línie. Poväčšine slúžili ako zástierka pre to, aby



ste mohli získať nejaký lepší, ba dokonca až unikátny kus výbavy či aspoň jej vylepšenie.

Pomohol by väčší žánrový mix

Na druhej strane je pravda, že aj keď väčšina obsahu len zriedka vystrelila k výšinám ako divoká banš'í, len málo vecí som v hre považoval za skutočne iritujúce. Orientácia na Pandore je trochu ťažkopádna a neustála potreba využívať váš „šiesty“ navijský zmysel ma veľmi rýchlo omrzela. Niektorých hráčov však, naopak, absencia rôznych značiek a ukazovateľov na mape môže potešiť – minimum takýchto elementov na obrazovke, koniec koncov, podporuje celkovú imerziu používateľského rozhrania, takže túto výčitku berte s rezervou.

Naozaj jedinou vecou, ktorá ma vyslovne „prudila“, bol systém dobývania nepriateľských základní. Táto súčasť hry, žiaľ, patrí medzi tie výraznejšie a je tesne spätá s postupom v príbehu, no jej prevedenie ma rozpal'ovalo dobiela. V zásade je zakaždým vašou úlohou otočiť nejakými ventilmi či potiahnuť páky, ktoré odstavia prúd vody či zdroj energie. Keď sa vám to podarí, nastane výbuch či iná neplecha, ktorá príslušnú základňu odstaví a RDA z nej odíde.

Môžete to spraviť úplne potichu a vyhýbať sa nepriateľom, alebo ich rad za radom odstraňovať podľa potreby – alebo ísť neohrozene vpred na štýl modrého Ramba.

Hra vám umožňuje všetky tri postupy, no je absolútne jasné, na ktorý z nich herní dizajnéri mysleli najviac, keďže priamočiary prístup vás poväčšine roznesie na kopytách. Problémom a paradoxom „stealth“ prístupu je však to, že hra nedisponuje v podstate žiadnymi mechanikami, ktoré by takýto štýl hry podporovali. Navyše ste takmer trojmetrový, modrý obor, čo hovorí, pokiaľ ide o nejakú infiltráciu, samo za seba. S týmto, aspoň podľa mojich skúseností,

zápasí náročnosť niektorých súbojov. Nepriateľské základne sú plné vojakov RDA v exoskeletoch, ktoré sa – podobne ako divoké zvieratá Pandory – dajú zneškodniť dobre miereným šípom do slabiny, no len málokedy vám to vyjde bez toho, že by ste nevzbudili pozornosť. A keď miniete, celé zariadenie je na nohách a o 30 sekúnd už letia aj posily, takže ste naozaj v obrovskom prečíslení.

Niežeby som čakal, že ako osamelý domorodec budete ničť šíky po zuby ozbrojených a vycvičených žoldákov ako nič, no táto časť hry mi naozaj nepríde najlepšie vyvážená. A tu je ďalší subjektívny postreh – nie je to ani zábavné. Pri každej základni robíte v zásade to isté a keďže FoP nedisponuje pokročilými súbojovými či „stealth“ mechanikami, je to v zásade len o „bullet-sponge-ovaní“, kde vám najväčšiu radosť spraví to, ak sa vám podarí nepriateľov striatiť a odniekiaľ z výšky ich dobre mierenou jednou ranou z poriadne natiahnutého luku pošlete do hajan.

Nemáte tu žiadne pasce a využívanie okolného prostredia sa obmedzuje len na triafanie sa do výbušných nádrží s palivom. Nemáte tu žiadne tiché „take-downy“ nepriateľov od chrbta, odľákajú pozornosť, mechaniky, ako využiť faunu Pandory proti okupantom... A napriek tomu je klasický útok často samovražda a spoliehať sa môžete maximálne na nedokonalú umelú inteligenciu nepriateľov, ktorí vás, ak sa dostatočne vzdialite, prestanú naháňať a vy tak máte priestor vydychnúť si.

Pocitovo mi v hre tiež nesadol pohľad z prvej osoby, ktorý sa prepína do „3rd Person“ režimu len pri jazde „na koni“ či lete na ikranovi. *Frontiers of Pandora* je určite lepšou hrou než bol *Avatar: The Game*, no niektoré prvky si Ubisoft naozaj mohol ponechať – alebo sa aspoň inšpirovať k niečomu odvážnejšiemu než je „vytunená“ sci-fi verzia *Far Cry Primal*. Vo FoP, napríklad,



neriešite nejakú morálnu dilemu toho, či hrať za ľudí alebo Na'viov – a hoci netvrdím, že bez toho sa skvelá *Avatar* hra nezaobíde, určite by to tu padlo vhod a spestrilo by to inak pomerne priamočiary charakter hry.

Možno mi však v konečnom dôsledku prekáža naozaj len to, že sa vývojári uberali cestou série *Far Cry* a nešli viac do hĺbky alebo iným smerom. Tým, že hra je situovaná mimo filmy, a to časovo aj geograficky, si Ubisoft mohol dovoliť takmer hocičo – takpovediac „postaviť“ ďalšie poschodia, rozšíriť existujúci svet o ďalšie zaujímavosti a príbehy, tak, ako to spravil napríklad *CD Projekt RED* so *Zaklínačom*. Obsahovo sa mohlo stavať a pridávať, no nestalo sa.

Aj keď miestami tam náznaky sú, štúdio sa poväčšine držalo pôvodných materiálov ako kliešť, len tu a tam sa vybralo neprebádanou cestou a prihodilo niečo svoje. Možno to tak byť muselo, možno James Cameron inú než svoju fantáziu nepripustil, kto vie. Bez ohľadu na to mi však v hre chýbali veľkolepé momenty, ktoré si pamätám najmä z prvého filmu – a aj keď rozumiem, že vtedy išlo o niečo nové a navyše na veľkom plátne kina,

čo je v hre ťažké zreprodukovať, vo *Frontiers* som videl len miernu snahu pokúsiť sa o to.

Úvod hry a v podstate aj postup naprieč príbehom je vlažný a bez emócií, a ak si odmyslím kochanie sa fantastickým svetom a tvorenie screenshotov, máločo ma tu dokázalo nadchnúť, prevapit, šokovať.

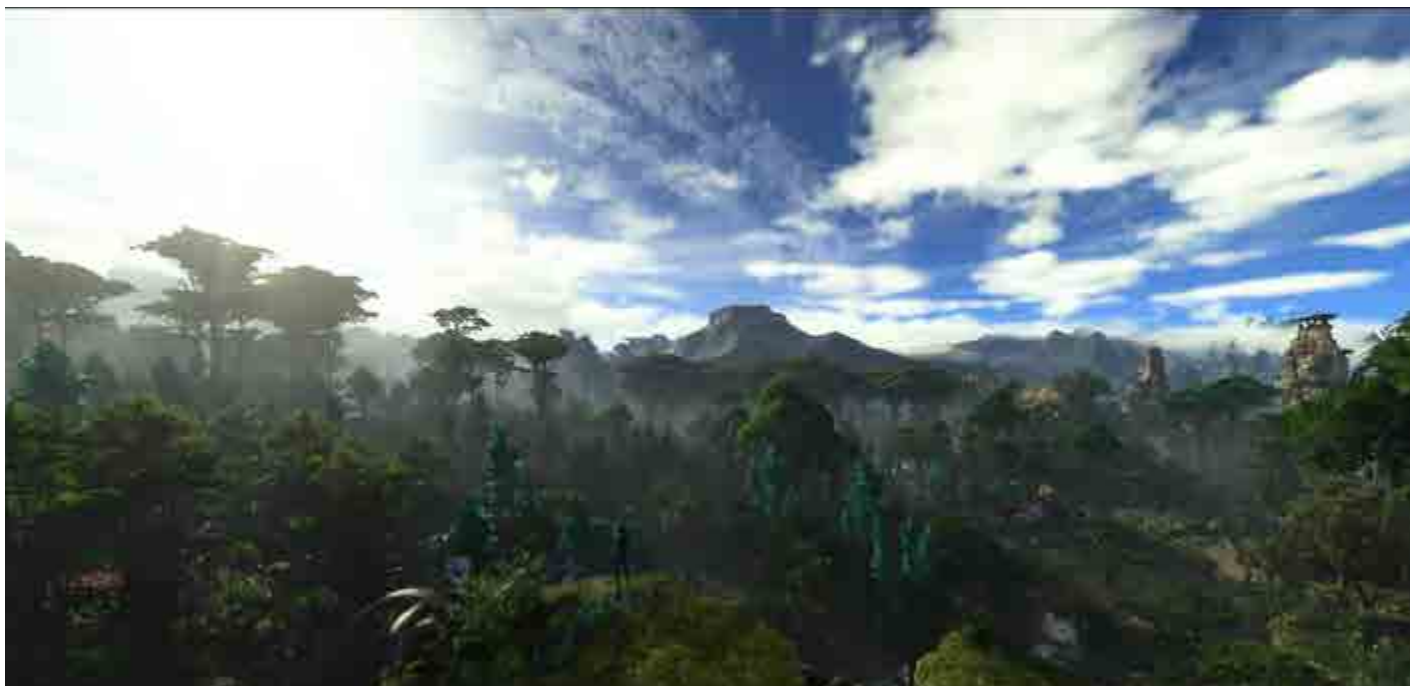
Generický obsah, kľatba Ubisoftu

Čo však Ubisoftu kvitujem, sú určité drobnosti, napríklad implementácia už spomínaných minihier, ktoré sú síce miestami otravné, no súčasne sú predsa len niečím novým, jedinečným a zaujímavým. Skvelé tiež je, že ak sa vám nebude chcieť zakaždým hekovať manuálne, môžete to skrátka spraviť automaticky jedným tlačidlom – a možnosť takto si zjednodušiť hru máte viacerou, stačí len pomeniť nastavenia v hernom menu. V tomto vývojári vyšli v ústrety každému; aj tým, ktorí chcú imerziu, aj tým, ktorí majú naponáhlo alebo ich už po xy hodinách tieto kratochvíle omrzeli.

Pozitívne je tiež to, že okrem zbierania surovín a kraftovania lepšej výbavy, ktorá určuje úroveň vašej postavy, máte k dispozícii aj varenie. V rámci neho najprv naslepo kombinujete rôzne suroviny a zistíte, čo získate za výsledok, pričom rôzne jedlá poskytujú rôzne výhody. Postavu si viete ďalej vylepšovať klasickým získavaním skúsenostných bodov za plnenie misií a tiež hľadaním špeciálnych rastlín, vďaka ktorým vás dávno zosnulí predkovia naučia špeciálne, unikátne schopnosti.

Práve takýchto prvkov mohlo byť v hre viac, aby Pandora neustále prevapovala. Súčasnne by tým dokázala prekričať generické a aspoň v mojom ponímaní nezáživné ničenie nepriateľských základní. *Avatar: Frontiers of Pandora* exceluje, pokiaľ ide o





objavovanie nových častí džungle, zbieranie exotických, mimozemsky pôsobiacich plodov, parkúr na stromoch aj pod nimi, preskakovanie prekážok a zdolávanie menších útesov – skrátka vyniká pri pohybe naprieč herným svetom. Scenérie patria k najkrajším, aké som kedy vo videohrách videl.

Exceluje, keď sa vrhnete do hlbokej strže a zavoláte si v lete svojho ikrana, aby vás – za vášho nadšeného jásotu – zachytil, zatiaľ sa čo sa zmení vynikajúci hudobný podmaz, ktorý je iný, no súčasne veľmi podobný tomu z filmov.

Exceluje, keď na svojej banši plachtíte vzduchom a vidíte pod sebou ten čarokrásny, ba až dychberúci svet. Škoda len, že nevyvážené súboje – ako pozemné, tak aj vzdušné – neposkytujú väčšiu variabilitu a obmedzujú sa vo väčšine prípadov na strielanie z luku a zo samopalu a ubitie nepriateľa množstvom munície. A obrovská škoda, že Ubisoft nedokázal

skombinovať taký úchvatný svet aj s rovnakou úrovňou príbehového obsahu, a že postavy sú rovnakou kulisou ako napríklad okolité stromy. Bez ohľadu na to, či ide o vechý začiatok alebo absolútne antiklimatické získanie ikrana, čo mohlo byť úžasným momentom, scenár hry bol v každom momente skôr priemerný a bez akejkoľvek nápaditosti.

Chýbajúca nápaditosť – to je najväčší nedostatok tejto novinky. Fotorežim, bohužiaľ, česť hre nerobí a obsahuje len základné úpravy fotografií. To však nemení nič na skutočnosti, že budete mať nutkanie používať ho často.

To, že hra neposkytuje viac než dvoch „mountov“, a že džungľa Pandory je pomerne prázdna, pokiaľ ide o rôzne druhy fauny, sú príkladmi nevyužitého potenciálu. Prípadmi mi to trochu pripomína Mass Effectu: Andromeda, kde mal Bioware naozaj hlbokú studňu možností,

z ktorej mohol čerpať, no sotva len rozvíril hladinu a príliš sa nezamokryl.

Ubisoft spravil vo svojom novom Avatarovi niečo podobné. Vzal hotovú predlohu, vtesnal ju do predpripravenej formy a len mierne ozdobil, aby bol výsledok aspoň ako-tak jedinečný. Niežeby tým však špatil dobré meno filmov, to naozaj nie – Frontiers of Pandora je decentnou hrou, ktorá si, verím, našla a ešte nájde obrovské množstvo priaznivcov. Škoda len tých zmiešaných pocitov.

Naše hodnotenie

Avatar: Frontiers of Pandora je po audiovizuálnej stránke bezchybnou prezentáciou enginu Snowdrop. Ak ste si panorámy a exotickú prírodu Pandory z filmov zamilovali, hra vás naozaj nesklame, ak však čakáte nejaký emocionálny, osobný príbeh ako v prípade Jakea Sullyho, dúfate márne. Všetko, vďaka čomu táto hra vyniká, pramení z kombinácie grafiky, soundtracku a voľnosti pohybu, zatiaľ čo súboje a naratív ťahajú za podstatne kratší koniec.

Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Ubisoft	Ubisoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ úchvatný svet Pandory	- slabší príbeh a fádne postavy
+ miestami až fotorealistické panorámy	- frustrujúce súboje
+ výborný soundtrack	- málo nového obsahu a inovácií oproti filmom

HODNOTENIE:



Persona 5 Tactical

ZÁBAVNÁ TAKTICKÁ JEDNOHUBKA



Ak sme si mysleli, že partia fantómových zlodějov okolo lišiackeho Jokera po konci skvelej Persona 5 zavesí svoje remeslo len tak na klíncec, boli sme naivní. Od vydania piateho dielu už ubehlo bezmála osem rokov a tak je prirodzené, že hlavní hrdinovia nespia na vavrínoch. A čo teda robia? Predsa zažívajú nové dobrodružstvá! Pred tromi rokmi sme tu mali zaujímavú akčnú hru Persona 5 Strikers, v ktorej fanúšikmi obľúbená partia mlátila hlava nehlava všetko, čo jej prišlo do cesty, a dnes tu máme Persona 5 Tactical, ktorá bezhlavé mlátenie vymieňa za opačný extrém. Dočkali sme sa premýšľavej taktickej ťahovej hrateľnosti, podobnej tej zo série Mario + Rabbids pre Nintendo Switch.

Čo sa teda zmenilo? V podstate nič. Joker sa stále len tak fláka a Morgana stále býva v jeho taške, pričom táto

nerozlučná dvojica plus celá jeho banda je len tak mimochodom transportovaná do inej reality. V nej vládne ukrutná Maria rozosievajúca teror a zlo z dôvodu skutočne nevidaného – kvôli vlastnej svadbe! Panička musí mať svadbu tip top a tak musí zotročiť polovicu sveta, aby jej pripravila tú najlepšiu párty. Aj keď ups, asi by som to nemal nazývať tak bohorúhačsky, že „párty“, ešte by do príprav poslala aj mňa. To by som teda nechcel, keďže ona je skutočne psychopát. A navyše je ružová.

Ako ste sa už mohli dovtípiť, na rozdiel od Persona 5 sa Tactical nesie v o dost odľahčenejšom duchu. Nechýba humor, zábavné situácie a dokonca aj ut'ahovanie si zo samého seba. Za to palec hore. Len ma mrzí, že už nie je kladený taký dôraz na sociálne linky, rozvoj postáv a predovšetkým hĺbku

príbehu, ako to bolo v pôvodnej hre. Iste, je to iný žáner a úplne rovnakú hĺbku možno ani nebolo treba očakávať, no aj skvelé staré kúsky ako Final Fantasy Tactics, Vagrant Hearts či novší Triangle Strategy dokazujú, že taktické tituly môžu mať prepracované príbehy so zložitými zápletkami a komplikovaným vývojom postáv. Z osudového a temného príbehu Persona 5 sme sa dostali do žuvačkovo ladenej „taškařice“ Persona 5 Tactical. Za to na druhej strane palec dole. A keď nie priamo palec dole, tak aspoň zložíme ten palec hore.

Platí, že čím viac poznáte Persona 5, tým viac si z príbehu novinky užijete. Preto je podľa mňa úplnou nutnosťou najprv prejsť pôvodný piaty diel a až potom sa pustiť do tejto hry. Dôvodov to má mnoho, no azda ten najvýraznejší je, že Tactical sa vôbec nezaobrá nejakým



uvedením do deja či lore, nevšíma si základné postupy štruktúr príbehov a do všetkého vás uvádza okamžitými akciami. Predpokladá totiž, že univerzum Persona 5 máte v malíčku. Tactica je plná odkazov na pôvodný titul a obsahuje kopu fanúšikovského servisu. Niet sa čomu čudovať, bola totiž vytvorená hlavne pre fanúšikov, ktorým sa cnie za pôvodnou bandou fantómových zlodějov a ktorí sa s nimi túžia ešte aspoň raz a naposledy stretnúť. Aj z toho dôvodu je teda škoda, že príbeh a postavy nejdú po vzore P5 o dost' viac do hĺbky.

Persona 5 Tactica je v podstate len o dialógoch a následných súbojoch. Dialógy sú v štýle vizuálnych noviel a dokážu byť' dost' dlhé. Séria je známa svojou

ukecanosťou a novinka to len potvrdzuje. Máte svoju skrýšu (tipnite si, čo je to za skrýšu, žmurk), kde sa rozprávate s ostatnými postavami, nakupujete zbrane, krížite si nové Persony, odomykáte skilly a podobne. Jednoducho si zvel'ad'ujete svoju čoraz viac sa rozrastajúcu partiu. Ak nie ste v súbojoch, ste v skrýši (alebo v cutsécene predeľ'ujúcej viaceré súboje), pokiaľ sa nenachádzate v skrýši, bojujete. Nečakajte nejaký prieskum prostredia a ani v skrýši sa nemôžete pohybovať, keďže je to všetko nadizajnované ako menu, z ktorého si vyberáte položky, aké chcete. Či už sú to dialógy, Velvet Room alebo obchod.

Ako to bolo v Persona 5, aj v Tactica sú súboje t'ahové, ale rozdiel je v tom,

že tu sa už môžete (s obmedzeniami vyplývajúcimi z taktickej podstaty titulu) pohybovať' po bojovom poli. Kvôli svojej typickej japonskej štylizácii hra svojim herným prevedením dost' pripomína sériu Valkyria Chronicles. Tu vlastne ani veľmi niet čo vysvetľ'ovať'. Postavami sa pohybujete po mape, zaujimate čo najlepšie postavenie, pálite bud' zo zbraní, alebo využívate schopnosti získaných Person a tak trochu dúfate, že sa vám podarí prekabátiť' protivníkov. Môžete sa skrývať' za prekážky, využívať' vertikálitu arén a pokiaľ' vhodne rozložíte svoje postavy, tak aj vykonávať' spoločné devastačné útoky.

Hra je okamžite hrateľ'ná, pričom na rozdiel od príbehu aj pôvodným titulom nedotknutý hráč dokáže hneď' pochopiť', čo je jeho úlohou a ako má bojovať'. Pravidlá sú síce jednoduché, no taktický element prítomný v súbojoch hlavne v pokročilejších fázach hry (a predovšetkým na vyšších úrovniach obt'ažnosti) vám dá vedieť', že vás nenechá vyhrať' len tak ľahko.

Každá z postáv má aj svoj strom schopností, hoci by som ho nazval skôr stromčekom. Nejde o nič prevratné, o čom by bolo nutne písať' dlhé state. Môžete si odomknúť' zvyšovanie životov v skrýši, účinnosť' rôznych typov mágií a podobné klasické záležitosti, čo sa role-playing žánru týka. Postavy majú určité skilly v týchto stromoch rovnaké, no čo sa predovšetkým útočných



schopností týka, tam už má každá z postáv svoje vlastné. Táto časť mohla byť o dosť prepracovanejšia, keďže stromčeky majú neveliké množstvo skillov a ak by som chcel byť fakt zlý, tak by som povedal, že si prítomnosť týchto schopností ani nevšimnete.

Ak zistíte, že sú na tom vaše postavy horšie, než by ste chceli, máte možnosť opakovať už prejdené súboje a grindovať skúsenostné body či peniaze. Okrem príbehových súbojov titul ponúka aj možnosť vyskúšať špeciálne misie nazvané Quest, čo sú nepovinné bitky, v ktorých nejde už len o to, aby ste zničili nepriateľov, ale máte k tomu ešte zadané ďalšie podmienky. Niekde som čítal prirovnanie, že súboje v Quest misiách sú skôr ako hlavolamy a musím povedať, že je to mimoriadne trefné. Nielenže musíte taktizovať, aby ste prežili, taktiež je potrebné dôkladne naplánovať čo, s kým a ako, aby ste podmienky typu „poraz nepriateľov za dve kolá“ dokázali splniť.

Art štýl je na míle vzdialený nádhernému vizuálu pôvodnej hry či Strikers, čo je škoda. Príklon k jednoduchšiemu vizuálu v štýle chibi má asi základ v nižšom rozpočte, no dôvod ako taký nám môže byť ukradnutý. Titul jednoducho nevyzerá obzvlášť pekne. Základné meshe, jednoduché textúry, ploché nasvietenie, odlišná štylizácia. Situácia mi vlastne pripomína sériu Persona Q pre Nintendo 3DS, v ktorej postavy tiež stratili „ľudské“ proporcie predchádzajúcich dielov a na rad prišiel rovnaký chibi štýl. Konzole Nintendo 3DS to sedelo a navyše handheld sám o sebe by detailnejšiu grafiku nezvládol, no v prípade Switchu, na ktorom vyšla ako pôvodná hra, tak Strikers, je situácia iná. Tak teda umelecký zámer? Asi to tak naozaj bude, no za seba poviem, že nie je veľmi najšťastnejší. Hudba si,



našťastie, zachováva tradičnú vysokú úroveň série. Japonský pop zmiešaný so záduchivým ambientom vždy zaboduje.

Vzhľadom na jednoduchosť grafiky je priam nutnosťou, aby Tactica na PC bežala plynule a ona tak, našťastie, aj beží. Na rozdiel od PC verzie pôvodného titulu má už aj skutočné grafické nastavenia, hoci stále ide len o základné prvky ako úroveň textúr, kvalita tieňov či anti-aliasing. Hra podporuje ovládanie myšou a klávesnicou i gamepadom, pričom tu odporúčam ovládač.

Kombinácia K+M je implementovaná fajn až na jeden hrubý nedostatok – myšou sa totiž v súbojoch nedá ovládať otáčanie kamery. Na to sú defaultne určené klávesy IJKL, čo je trochu trápne. Na druhej strane nie je úplne typické, aby hry podporovali frame limit 240 FPS a Tactica ho podporuje.

Persona 5 Tactica je dobrá hra, občas je naozaj výborná a zabaví, no ako taktické RPG sa asi nezarád medzi zásadné tituly žánru, čo je škoda. Je to

typický sedmičkový titul, pri ktorom sa cítite fajn a aj vás, samozrejme, baví, no niekde tušíte, že v ňom drieme nevyužitý potenciál a že mal naviac. Povedal by som, že sa hodí hlavne pre tých, ktorí žánr taktických RPG len okukávajú z dial'ky a skúšajú, či má pevný chrup.

Táto hra totiž môže byť skvelou vstupnou bránou. Pre ostatných hráčov, hlavne tých nedotknutých univerzom Persona 5, Tactica neprináša nič nové a bojím sa, že by pre nich ani nemala dostatočnú hĺbku.

Hoci Persona 5 Tactica nemá na tie najlepšie hry žánru, stále je to zábavný mix odľahčeného Hogs of War, hardcore XCOMu a podmanivého univerza Shin Megami Tensei, ktorý by si predovšetkým fanúšikovia Persona 5 nemali nechať ujsť. Tento titul bol vytvorený predovšetkým pre nich.

Tactica síce odo mňa dostáva štyri body, v skutočnosti je to tak skôr tri a pol. K štyrom som sa priklonil hlavne kvôli láskavému humoru a nutnosti hrať súboje skutočne takticky. Ak ale nie ste fanúšikmi Persona 5, prípadne chcete tú naozaj najvyššiu ligu, radšej siahnite po remakoch Front Mission alebo Tactics Ogre.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Taktické RPG	P-Studio	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ okamžité hrateľné	- hrateľnosť
+ taktická zložka súbojov	- mohla byť hlbšia
+ Quest misie	- chibi štýl
+ fan servis	- jednoduchý príbeh
+ humor	- neprináša nič nové

HODNOTENIE:



NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Samuel Benko*

Acer Predator Triton Neo 16



Spoločnosť Acer uviedla na trh nový herný notebook Predator Triton Neo 16 (PTN16-51). Vyznačuje sa procesormi Intel Core Ultra a grafickými procesormi NVIDIA GeForce RTX série 40, zameranými na hráčov a tvorcov obsahu. Ponúka 16-palcový displej s certifikáciou Calman, rozlíšením 3,2 K a obnovovacou frekvenciou 16 Hz, čo zaisťuje vysoko realistické farby.

Notebook je vybavený moderným chladiacim systémom vrátane ventilátora AeroBlade 5. generácie a špeciálnej teplovodivej pasty na bázi tekutého kovu. Používatelia majú prístup k softvéru Acer PurifiedVoice 2.0 s AI a aplikácii PredatorSense.

Predator Triton Neo 16 má procesor Intel Core Ultra série H s funkciami AI a optimalizáciou aplikácií pre vysoký výkon a plynulé hranie.

Grafický procesor NVIDIA GeForce RTX 4070 Laptop podporuje technológiu NVIDIA DLSS 3,5 pre vizuálne efekty vylepšené AI v aplikáciách a ray-traced hrách. Notebook je tiež certifikovaný ako NVIDIA-Studio, čo ho robí ideálnym pre tvorcov.

Displej notebooku je k dispozícii v dvoch variantoch, oba s rozlíšením až 3,2 K a obnovovacou frekvenciou 165 Hz. Displeje sú kalibrované softvérom Calman a podporujú 100% farebný gamut DCI-P3, funkciu NVIDIA Advanced Optimus a technológiu NVIDIA G-SYNC. Acer Purified Voice 2.0 poskytuje čistú komunikáciu vďaka AI.

Notebook má ventilátor AeroBlade 3D 5. generácie a teplovodivú pastu na bázi tekutého kovu. S aplikáciou Predator Sense 5.0 môžu užívatelia rýchlo nastavovať ovládacie prvky. Model je vybavený portami ako HDMI, USB-C Thunderbolt™ 4 a čítačka kariet Micro SD™.

Predator Triton Neo 16 (PTN16-51) bude dostupný v regióne EMEA od marca 2024, s cenou od 1799 €.

Creative Zen Air Plus a Creative Zen Air Pro



Spoločnosť Creative Technology uviedla Creative Zen Air Pro a Zen Air Plus, najnovšie prírastky do rodiny Creative Zen Air.

Tieto slúchadlá sú vybavené technológiou LE Audio s kodekom LC3, 10 mm dynamickými meničmi, hybridným ANC,

režimom okolia, Bluetooth 5.3, AAC kodekom a predĺženou výdržou batérie. Slúchadlá ponúkajú vynikajúci zvukový zážitok bez vysokých nákladov. Zen Air Pro a Zen Air Plus predstavujú budúcnosť bezdrôtového zvuku s technológiou Bluetooth LE Audio, ktorá znižuje

prenosové rýchlosti a spotrebu energie. Ponúkajú režim Broadcast pre zdieľanie zvuku s neobmedzeným počtom zariadení. Oba modely sú vybavené 10 mm dynamickými meničmi pre pohlcujúci zvukový zážitok a hybridným ANC pre optimalizáciu prostredia.

Zen Air Plus sú vhodné pre aktívny životný štýl. Vďaka krytiu IPX4 sú odolné voči vode a potu, zatiaľ čo Zen Air Pro sú ešte odolnejšie s krytím IPX5. Zen Air Pro sa vyznačujú predĺženou výdržou batérie až 33 hodín, Zen Air Plus ponúkajú 32 hodín prehrávania. Zen Air Pro sú vybavené šiestimi mikrofónmi pre čistú komunikáciu a vylepšenú technológiu potlačania hluku, zatiaľ čo Zen Air Plus sú vybavené technológiou ENC, ktorá eliminuje nežiaduci hluk v pozadí pre kvalitnejšie hlasové hovory.

Creative Zen Air Plus sú dostupné za 59,99 € a Zen Air Pro za 69,99 €. Oba modely sú dostupné na stránke Creative.com.

MSI Prestige 16 AI



MSI uviedlo novú radu Prestige 16 AI, ponúkajú vysoký výkon a inovácie v oblasti umelej inteligencie. S hmotnosťou 1,5 kg, šasiom z horčíkovej a hliníkovej zliatiny a 99,9 WH bat. nabíjanou cez PD 3.1 s výkonom 140 W.

Prestige 16 AI ponúkajú procesory Intel Core Ultra 9 a integrovanú technológiu NPU pre akceleráciu AI. Spoločnosť Intel spolupracovala na optimalizácii viac ako 100 AI aplikácií, zatiaľ čo MSI pridáva MSI AI Engine pre automatizovanú optimalizáciu hardwaru. Notebooky sú certifikované Intel Evo a NVIDIA Studio s grafickým procesorom NVIDIA GeForce RTX 4070 a OLED displejom 16:10, ponúkajú preusporiadané I/O porty a najnovšiu Wi-Fi 7.

Dostupná je aj 13-palcová verzia Prestige 13 AI Evo s hmotnosťou 990 g a 75 WH batériou. Nová rada Prestige AI sa predáva od 39 990 CZK.

Genesis Nitro 440 G2



Genesis Nitro 440 G2 je herné kreslo určené pre hráčov, ktorí hľadajú pohodlie a decentný dizajn. Vylepšená oproti svojmu predchodcovi, má kreslo kovovú základňu, 60 mm kolieska s CareGlide a 1D nastaviteľné podrúčky. Zvláštny dôraz je kladený na ergonómiu, vrátane špeciálnych hlavových a bedrových vankúšov pre podporu krku a chrbta pri dlhých hrách.

S nosnosťou 120 kg, plynovým zdvihom triedy 3 a veľkými kolieskami, kreslo spája stabilitu s pohodlným sedením. Poskytuje nastaviteľnú výšku sedadla, uhol sklonu operadla a funkcionality hojdania. Jeho estetický vzhľad kombinuje šedé a čierne materiály, vytvárajúce atraktívny vzor na odolnej, priedušnej látke.

Genesis Nitro 440 G2 je dostupné za cenu od 196 € u vybraných predajcov a resellerov.

Acer Swift Go 14



Acer uviedol na trh nový notebook Swift Go 14 (SFG14-72), ktorý integruje umelú inteligenciu s procesormi Intel Core Ultra a grafickou kartou Intel Arc. Vyznačuje sa integrovanou jednotkou NPU Intel AI Boost pre efektívny výpočtový výkon pri AI úlohách.

Swift Go 14 ponúka funkcie AI ako Acer PurifiedVoice a Acer PurifiedView pre videokonferencie a úpravy na OLED displeji. Generálny riaditeľ Aceru, James Lin, zdôrazňuje, že Swift Go 14 je jedným z prvých na trhu s procesormi Intel Core Ultra, podporujúcimi generatívne úlohy AI.

Model je vybavený procesorom Intel Core Ultra 7 155 H, certifikovaný ako notebook Intel Evo, zaisťujúci okamžité probuzenie, rýchle nabíjanie a výdrž batérie až 12,5 hodiny. Grafická karta Intel Arc umožňuje hranie hier a tvorbu obsahu. S technológiou Intel Unison je možné notebook spárovať so zariadeniami Android a iOS.

Webová kamera s rozlíšením 1440p QHD znižuje energetickú spotrebu pri streamovaní a videokonferenciách. Funkcia Acer QuickPanel uľahčuje nastavenie videokonferenčných možností a Acer AlterView ponúka 3D animované tapety. Copilot v systéme Windows využíva AI pre efektívnejšie plnenie úloh. Swift Go 14 má porty ako USB typu C, HDMI 2.1, slot microSD, Wi-Fi 6E a Bluetooth LE Audio. Jeho hliníkový dizajn váži 1,32 kg a je 14,9 mm tenký. Displej je dostupný vo verzii OLED s rozlíšením 2,8K a 100 % DCI-P3 alebo vo variante WUXGA s dotykovým displejom.

Notebook Acer Swift Go 14 (SFG14-72) bude dostupný v 1. štvrtroku 2024 za cenu od 1199 €.

BenQ Mobiuz EX2710S

CENA VÁS PRÍJEMNE ŠOKUJE



Bez toho, aby som sa vás teraz jednotlivu pýtal, či u vás pri výbere nového hardvéru hrá prím cenová relácia, dovoľm si rovno odboku tvrdiť, že áno. Tá pomyselná visačka s cifrou na konci krabice je pre mnohých v ich rozhodovacom zozname alfou a omegou, a to najmä v dnešnej neľahkej dobe, keď už aj tá majetnejšia časť populácie musí začať špekulovať, aby im daňové oddelenie nespravilo z prštekov čečenský tatarák. Tak či onak, prostredníctvom našej hardvérovej recenzie vám teraz predstavím nový model herného monitora, pri ktorom cena môže vyrážať dych – v tom pozitívnom slova zmysle, samozrejme. Mesiac som totiž mal na stole 27-palcový monitor značky BenQ z radu Mobiuz, ktorý ponúka nielen eSport funkcie, ale

aj vysokú kvalitu obrazu. A to všetko za sumu balansujúcu na hranici dvoch väčších nákupov v potravinách.

Ešte predtým, než si po vreckách začnete hľadať staršie bločky zo supermarketov, prezradím vám príslušnú cifru. BenQ Mobiuz EX2710S si dnes viete kúpiť za cca 200 eur aj napriek tomu, že ide o monitor s vysokou obnovovacou frekvenciou (k nej sa ešte dostaneme), príjemným game dizajnom, výbornými pozorovacími uhlami a v úvodzovkách takmer nulovou odozvou. Začnime rovno dizajnom, na ktorý, ako aj na cenu, tiež často pozerá valná časť potenciálnych zákazníkov. Dvadsaťsedem palcov je u plochého panelu akýmsi štandardom pre multiplayerových hráčov, ktorí sa snažia svoj nick čo najvýraznejšie

pretiahnuť poloprofesionálnou scénou. BenQ v tomto prípade, logicky, siahlo po IPS paneli s Full HD rozlíšením a matným povrchom, ktorý zasadili do hranatého stojana s dostatočne variabilnou ponukou nastavenia sklonu.

Musím povedať, že som vôbec nečakal, že v tomto ohľade dokáže dvestoeurový monitor nakopať do zadku tisíceurovú konkurenciu (narážam teraz na možnosti stojanu SONY Inzone M9), avšak stalo sa. Stojan Mobiuz nielenže dobre vyzerá – minimálne pekne zapadne do každej hernej jaskyne, či už ju osvetľuje plejáda RGB svetiel, alebo len sviečka vyrobená z konského ušného mazu – ale zároveň ponúka vysoký nadštandard v zmysle variability nastavenia. Panel si do stojana

zapnete pomocou jednoduchej západky a okrem diery na vedenie káblov vám dokáže poskytnúť aj dvadsaťstupňový náklon do všetkých strán, nehovoriac o posune smerom hore a dole.

HDR s pridanou hodnotou

Pravý dolný roh zdobí priame ovládanie HDRi. Aj keď by tu bolo vhodné vytiahnuť automobilovú terminológiu a spomenúť si na všetky tie dieselové plechovky z tretej ruky, ktoré vám neraz pred Kauflandom obúchali lak na dverách, prívlastok „i“ v tomto prípade znamená priamy zásah BenQ softvéru do vysielaného obrazu. Dôvodom je účelová manipulácia s kontrastom a jasom na základe jednotlivých hier/filmov/seriálov, rovnako tak aj na základe okolitého svetla – snímač je umiestnený v strede pod spodnou hranou panelu.

Počas testu som danú funkciu overoval prostredníctvom herného notebooku a next-gen konzol, pričom vo všetkých prípadoch bola úroveň kvality HDR viac ako vysoká (najmä tieň vyzerali krásne a hutne). Tieto zistenia však idú ruka v ruku s obnovovacou frekvenciou na úrovni 144 Hz a odozvou 1 ms. Čo viac by ste si dnes ešte priali od monitora s budgetovou cenovkou?

Vďaka matnému povrchu vás navyše nebudú počas hrania otravovať ani nepríjemné odlesky od slnka či umelého svetla a ďalším pozitívom sú výborné pozorovacie uhly. Na panel môžete pozerieť z mŕtveho uhla a vnímať všetko, čo sa na ňom vlastne deje. Viest' diskusiu o tom, či je Full HD



rozlíšenie dnes dostatočným v pomere k 27-palcovej obrazovke, by bolo na dlho, ale ja v tomto nevidím žiadny problém, keďže oko hráča je často kritické len prvú hodinu hrania a potom zabúda na všetky tie jemné rozostrenia okolo menších ikoniek a textových liniek. Komu by tu však práve základná ostrosť vyložene prekážala, môže si priplatiť za 2K verziu identického radu.

A krátko ešte na margo OSD. Ovládacia schéma je dostupná pomocou joysticku na zadnej pravej strane, ktorý je obkľúčený dvoma spínačmi na regulovanie hlasitosti. Áno, testovaná vzorka ponúka aj vstavené reproduktory, konkrétne je to duo s výkonom 2,5 W, ktoré, očakávane, servíruje

skôr priemernú kvalitu reprodukcie audio linky, ale aj tak tu máme silný predpoklad, že sa k nej pripojíte cez headset.

A čo všetko je vlastne do predmetného monitora značky BenQ možné fyzicky zapojiť? Ponuka vstupov je nasledujúca: dvakrát HDMI (2.0) a jeden Display Port (1.2). Ak by ste cez testovaný monitor chceli okrem hier skúsiť aj úpravu fotiek, môže sa vám hodiť 99% sRGB, ale o hlavných preferenciách tejto obrazovky už sme si čo-to povedali vyššie.

A ja vlastne nemám k tomu zoznamu čo viac dodať. Spoločnosť BenQ sa podarilo namiešať cenovo vysoko prijateľný herný monitor, s ktorým by uspokojila aj srdce náročného eSport hráča. Máme tu funkcie prevyšujúce toľko spomínaných dvesto eur, pričom ako bonus k nim sú pôsobivý dizajn a čo do možností nastavenia priam prémiový stojan.

Verdikt

Takmer dokonalý herný monitor za pár eur, s ktorým budú spokojní aj športovci.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: BenQ
Cena s DPH: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Funkcie
+ Cena
+ HDRi
+ Stojan
- Nič

HODNOTENIE:



Razer Blackshark V2 HyperSpeed

NÁPRAVA REPUTÁCIE



Posledný Razer produkt, čo som dlhodobo recenzoval (bolo to snáď ešte pred necelými tromi rokmi), bola ich prémiová klávesnica Blackwidow V3 PRO. Tá sa stihla pokaziť ešte počas testu a preto mi nemôžete mať za zlé, že na predmetnú, vo svete stále nesmierne populárnu značku hardvéru, nazerám s istou rezervou. Napriek tomu som na oslovenie lokálneho distribútora v rámci ponuky testovania nového bezdrôtového headsetu Razer Blackshark V2 HyperSpeed kývol s nadšením. Prečo? Osobne si myslím, že robiť plošný úsudok na základe jednej situácie je jednak neprofesionálne, dáme teraz bokom celosvetovú štatistiku poruchovosti herných periférií naprieč celým spektrom značiek, a hlavne, každý si zaslúži druhú šancu, nech

už bliká ako rumunský kolotoč alebo len tak nenápadne pulzuje tam niekde v kúte.

Je to tak, že súčasná scéna s bezdrôtovými headsetmi sa potáca v akejsi letargii opakujúceho sa kolobehu života, kde výrobcovia nemajú veľa priestoru pre zásadné novinky a preto sa snažia ladit' čiastkové prednosti toho či onoho hardvéru. Prvé, čo ma pri rozbal'ovaní Blackshark V2 HyperSpeed v tejto súvislosti zaujalo (odporúčam vám pustiť si na konci recenzie aj príslušný video unboxing), bola dozaista váha. S hmotnosťou 280 gramov a kategorizácii jemne prémiového herného náradia je totižto skutočne možnosť preskakovať konkurenciu aj bez zásadného rozbehu a keď si k tomu navyše pridáme

solídne spracované šasi, či už hlavového mostu s koženkou lomeno pamäťovou penou, alebo krytov mušlí, razom je dôvod na zdvihnuté obočie. Spočiatku som síce v rámci hodnotenia konštrukcie mal trochu strach z tenkých kovových vodiacich drôťov, ktoré sú, okrem transparentného prepojenia meničov, jedinou spojnicou celistvosti daného headsetu, no nakoniec sa moje obavy nepotvrdili a testovaná vzorka zvládla aj drsnejšiu manipuláciu - hádzanie o stôl, krútenie do protismeru a podobné veci, aké so slúchadlami za 150 eur asi robiť bežne aj tak nebudete. Na margo kvality spracovania celého šasi preto nemám dôvod vznášať žiadne negatívne poznámky a bol som headsetom v tomto smere milo prekvapený.

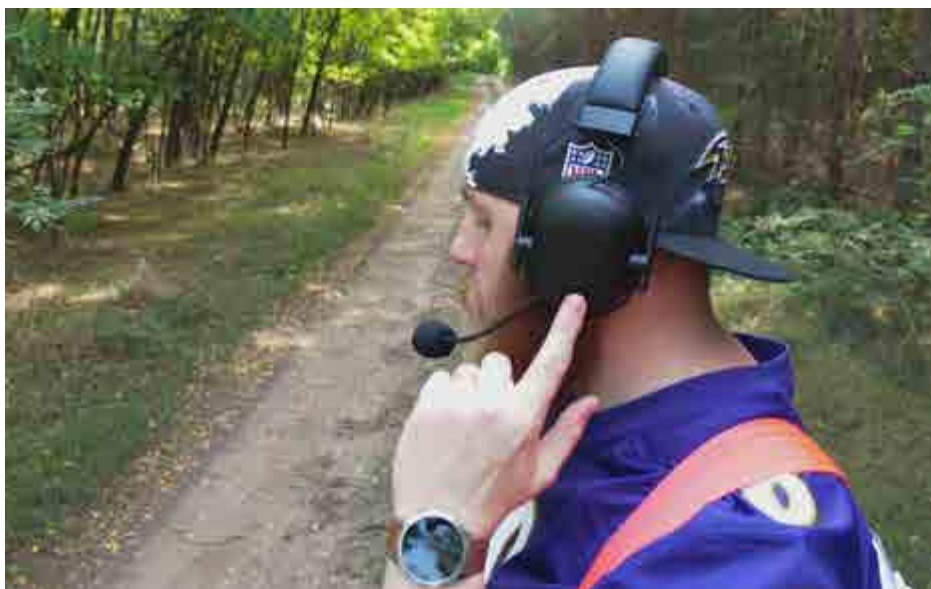


BT alebo HyperSpeed

Na ľavej strane mušle s drsnejšou povrchovou textúrou sa nachádza hlavná hviezda tejto súpravy. Nádherné retro koliesko s dokonale nastaveným odporom a jemným sekvenčným delením počtu otočení si ma získalo už na prvý dotyk. Aj preto ma mierne mrzí, že mikrofón od tela neoddelíte a nemôžete so slúchadlami, v režime Bluetooth 5.2, vyraziť von, užívať si kvalitu Razer zvuku, či už za účelom počúvania podcastov alebo hudby ako takej. Okrem BT spárovania je ďalšou voľbou, a tu už sa dostávame vyložené do sveta videohier, využitie USB donglu a napojenie sa na bezdrôtovú technológiu HyperSpeed s nulovou latenciou prenosu (ešte je tu logicky aj možnosť priameho prepojenia káblom). V balení tak, okrem samotných slúchadiel a kabeláže určenej pre nabíjanie batérie, nájdete aj dizajnovú futuristickú dongle s malou LED kontrolkou v rámci indikácie pripojenia. Počas

mesiac trvajúceho testovania som nemal ani raz problém s vypadávaním zvuku, nemožnosťou spárovania slúchadiel s PC/notebookom alebo niečo iné v tomto smere. Jediné, čo mi prekážalo, bolo obmedzenie konektivity na jedno jediné zariadenie. Jednoducho, nemôžete mať slúchadlá pripojené súčasne k dvom zdrojom. Apropos, je to trochu divné, každopádne toto je Razer hardvér bez jediného RGB svetielka.

Vďaka nízkej váhe a dobre nastavenému odporu prítlaču mušlí som nemal problém nosiť Razer Blackshark V2 HyperSpeed pokojne na hlave aj pol dňa, interná batéria s papierovou výdržou 70 hodín mi to umožnila (pri meraní pripojenia cez BT som sa dokonca dostal ešte na vyššiu cifru). Vďaka rýchlejšiemu spôsobu tankovania energie vám stačí kompletne vyšťaivený headset nechať zapojený do siete len 15 minút a pokojne môžete hrať/počúvať ďalších šesť hodín v kuse. Podľa me však k tomu v zásade najdôležitejšiemu, kam



spadá hodnotenie kvality poskytovaného audia a rovnako tak prenos vášho hlasu. Začnem tým horším z oboch aspektov, mikrofónom. Skutočnosť, že je mikrofón napevno spojený s ľavou mušľou som už spomínal, avšak horšie na tom je jeho schopnosť potláčať ruchy v pozadí, čo ide na úkor inak dobre zvládnutého prenosu hlasu. Preto, ak často hrávate v hlučnejšom prostredí, či máte chladenie PC spravené na štýl V8 motoru závodného auta, pripravte sa na uštipačné poznámky vašich spoluhráčov.

Razer v tomto produkte využíva membrány potiahnuté tenkou vrstvou titánu a deklaruje patenty pre dokonalé ladenie výšok, hĺbok a stredy. V praxi sa mi potvrdilo, a to teraz padá na hlavu aj iným firmám vyrábajúcim prémiové headsety, že PR fráza často predbehne kvalitu výsledku a pre hráčov nie je ani tak dôležité vedieť, či ten alebo onen headset zvládne dokonale reprodukovat' Mozarta (pri 150 eurách aj tak väčšinou nie), ale ako je to s ním priamo vo víre online hier. V tomto smere môžem s pokojným svedomím povedať, že kúpou testovaného headsetu ako hráč neurobíte chybu a dostanete presne to, čo od hernej náhlavnej súpravy očakávate - spoľahlivosť pripojenia, čistý a na efekty dostatočne pestrý zvuk so slušným pasívnym odhlučnením, pohodlie aj pri dlhom nosení, jednoduché ovládanie, kde hlavné otočné koliesko v mojom osobnom rebríčku, čoby technologického recenzenta, predbehlo všetku konkurenciu a príjemný dizajn bez blikajúcich žiaroviek.

Razer má moje sympatie

Som osobne rád, že som sa počas testu nenechal nejak zásadne ovplyvniť predchádzajúcou negatívnou skúsenosťou so značkou Razer. Ich nový headset Blackshark V2 HyperSpeed môžem označiť za nadpriemerne kvalitné herné náradie s jemným presahom aj do štandardného využitia.

Verdikt

Pohodlný a spoľahlivý herný headset, ktorý si vie svoju cenovku patrične obhájiť.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer
Cena s DPH: 150€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn a kvalita spracovania
- + Otočné koliesko
- + Spoľahlivosť
- + Batéria
- Mikrofón sa nedá odpojiť
- Horšia kvalita mikrofónu

HODNOTENIE:



Alienware AW2524HF

PADAJÚ REKORDY



Spomínate si ešte na tú dobu, keď sa čokoľvek nad 90 Hz, obzvlášť v prípade herných monitorov, považovalo za jasne deklarovaný luxus? Nuž, nárast dostupnosti moderných technológií a pozvoľné znižovanie cien, idúce ruka v ruke s ďalšími súvislosťami, zásadne zdvihli nároky už aj bežných hráčov a preto sa nám latka ikonky Hz posúva vyššie a vyššie. Aktuálne je tou bájnou hranicou panel s 500 Hz, ktorý prinieslo zopár výrobcov a medzi nimi aj spoločnosť Dell s ich hernou divíziou Alienware. Je to už viac než pol roka, čo je na trhu dostupný ich monitor AW2524HF, o ktorom vám teraz, na základe môjho viac než mesiac trvajúceho testu, poviem viac.

Je to tak. V súčasnosti je pre herný panel už základom 144 Hz, čo si uvedomuje aj drvivá väčšina výrobcov a práve preto sa v ich ponuke nachádzajú cenovo dostupné monitory v tejto konfigurácii. Ak sa však

rozprávame o 500 Hz, ide o aktuálny strop, čo so sebou pochopiteľne prináša výrazne vyššiu cenu - predmetný model zhruba 25-palcového monitora opatreného známym logom mimozemšťana stál v čase písania recenzie približne 800 eur. LCD technológia vám práve v spojení s extrémnou (z pohľadu dneška) odozvou panelu prináša čistotu pohybu za každých okolností a samozrejme nízke oneskorenie (0,5 ms).

To sú všeobecne známe páky, ktoré pred kúpou niečoho takéhoto fungujú primárne na hráčov akčných projektov a to ešte k tomu treba dodať aj priamu podporu G-Sync a klasicky nepriznávanú funkčnosť AMD FreeSync. Všetko to vedie k teoretickej možnosti dosiahnuť počas hrania vybraných projektov šialených 500 snímkov za sekundu, avšak, než sa k tomu vôbec prepracujete, je nutné monitor osadiť do priloženého stojana a vhodne zapojiť do PC.

Mimozemšťan to vie

Alienware má vo svojom portfóliu štandardne konštrukčne a dizajnovane jedinečné produkty, s ktorými nemám v rámci hlbokého rozboru dôvod nejak strácať čas. Po rozbalení krabice na vás čaká vybratie pohybovo dostatočne variabilného stojana, ktorý do zadnej časti monitora jednoducho zapadne. Nepotrebujete žiadnu formu náradia, stačí vám len schopnosť úchopu. Napájanie do elektrickej siete je riešené interným spôsobom a tak z monitora ide von len jeden hlavný kábel. Na druhej strane, čo sa týka vstupov určených pre konektivitu, tak tu máme 1x HDMI (2.1), 2x DisplayPort (1.4), 4x USB-A 3.2 (Gen 1), 1x výstup pre slúchadlá a 3,5 mm audio port. Monitor si osadený v stojane síce môžete nakloniť do biznis polohy, avšak nemyslím, že by túto funkciu niekto vyhládaval pri rýdzo



hernom náradí. Oveľa dôležitejšie je, že má sám o sebe skromne veľkú základňu a nebude vám tak prekážať ani na menších stoloch. Akokoľvek je šasi kompletne plastové a jediná prítomnosť kovu je práve vo vnútri pevného stojana, nepôsobí to vôbec lacným dojmom, práve naopak.

Mimozemšťan toto jednoducho nikdy nenecháva na náhodu. Obrazovka má, okrem spodnej časti, okolo seba tenké rámičky a po zapnutí pôsobí luxusným dojmom. Apropo, z ľavej strany panelu je možné vysunúť háčik určený pre headset a na celom monitore by ste nenašli čo i len jeden jediný RGB prvok - ak nerátam podsvietené tlačidlo určené na zapnutie.

Vyššie spomínam konektivitu, v rámci ktorej je myslené na dostatok DisplayPort vstupov. Je to logické, keďže dostať do výstupu 500 Hz by ste cez HDMI rozhodne nemali ako. Keď už máte všetko patrične prepojené, nastáva nutnosť nastavovania. Interakcia sa realizuje cez malý joystick umiestnený v strede spodnej hrany, pomocou ktorého si viete vybrať vami preferovaný formát obrazu. Prehľadnosť HUD hodnotím maximálne pozitívne a rovnako tak aj orientáciu v ňom. Monitor ponúka všetky očakávané predlohy obrazu, ktoré sú kategorizované pod jednotlivými hernými štýlmi a rovnako tak dostatočne pestré nastavenie sRGB. Hráčov môžu potešiť funkcie ako je približovanie zón, zameriavací križ, počítanie snímok za sekundu, zosvetlenie tmavých zón a podobne. S nastavením som sa hral dlhodobo, no napriek tomu som ani v manuálovom režime nedokázal dostať z

panelu viac, než ponúkajú už spomínané šablóny. Neberte to však ako nejaké negatívum, keďže celkové podanie farieb, slušná intenzita jasu a kvalita farebného gamutu radia tento monitor medzi špičku herných 24,5 palcových obrazoviek s Full HD rozlíšením. Vráťim sa ešte k tomu jas, výrobca dokázal prekročiť hranicu 400 nitov, čo je pri SDR naozaj slušný výkon a preto sa nemusíte obávať zobrat' ho aj do svetlejších miestností. Avšak v tejto cenovej relácii by som si vedel predsa len predstaviť lepšie a kvalitnejšie podané HDR.

OLED vs. zvyšok

Pri debate ohľadom predností a záporov IPS a OLED panelov by sme sa samozrejme mohli dostať do dost' jasnej situácie, hlavne v prípade porovnávania kontrastných pomerov, no asi je aj vám jasné, čo je hlavnou zbraňou mnou testovanej vzorky. Rozhodne to nie je hranie hier plných tmavých scén v čisto tmavých priestoroch. OLED ani Mini-LED monitory v súčasnosti neponúkajú viac než 240 Hz a tu Dell preto pochopiteľne siahol práve po IPS. Čo sa týka už spomínaného sRGB, tak to dosahuje stopercentné pokrytie pri osemdesiatosem percentnom DCI-P3. Oveľa horšie však vnímam HDR efekt, ktorý sa pri vyššie uvádzanom jase nedá hodnotiť ako prínosný. Vráťme sa preto k tomu, čo investorov do Alienware AW2524HF zaujíma najviac. Tým je toľko proklamovaná obnovovacia frekvencia, kde sa viete pretaktovaním z natívnych 480 Hz dostať na tú magickú hranicu 500 Hz, avšak neviem, ktoré ľudské oko by si dokázalo trúfnuť označiť rozdiely medzi týmito

ciframi. Plynulosť pohybu v akejkol'vek hre je tak čistá a hladká, že ja osobne by som sa nebál po dlhom čase zase raz oprášiť slovíčko „dokonalosť“. Dosiahnuť ju však v zmysle konkrétnych hier môže byť problém, keďže jednak potrebujete, aby takéto veci samotná videohra podporovala a súčasne je nutné mať stroj, ktorý to celé výkonnostne patrične zrealizuje.

Verím tomu, že aj vďaka textu vyššie ste cieľovú skupinu konzumentov, pre ktorú je monitor Alienware AW2524HF určený, jasne identifikovali. Kto hľadá približne 25 palcový herný monitor, schopný na výstupe dodať najplynulejší a najčistejší obraz, bez toho, aby súčasne nemal hlboko do vrecka, vyššie hodnotený panel je jasnou voľbou. Treba si však odpustiť vysoké očakávania ohľadom HDR a zapár ďalších nedostatkov, ktoré však logicky pramenia z využitia IPS technológie.

Verdikt

Súčasná špička v rámci herných monitorov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Dell
Cena s DPH: 800€

PLUSY A MÍNUSY:

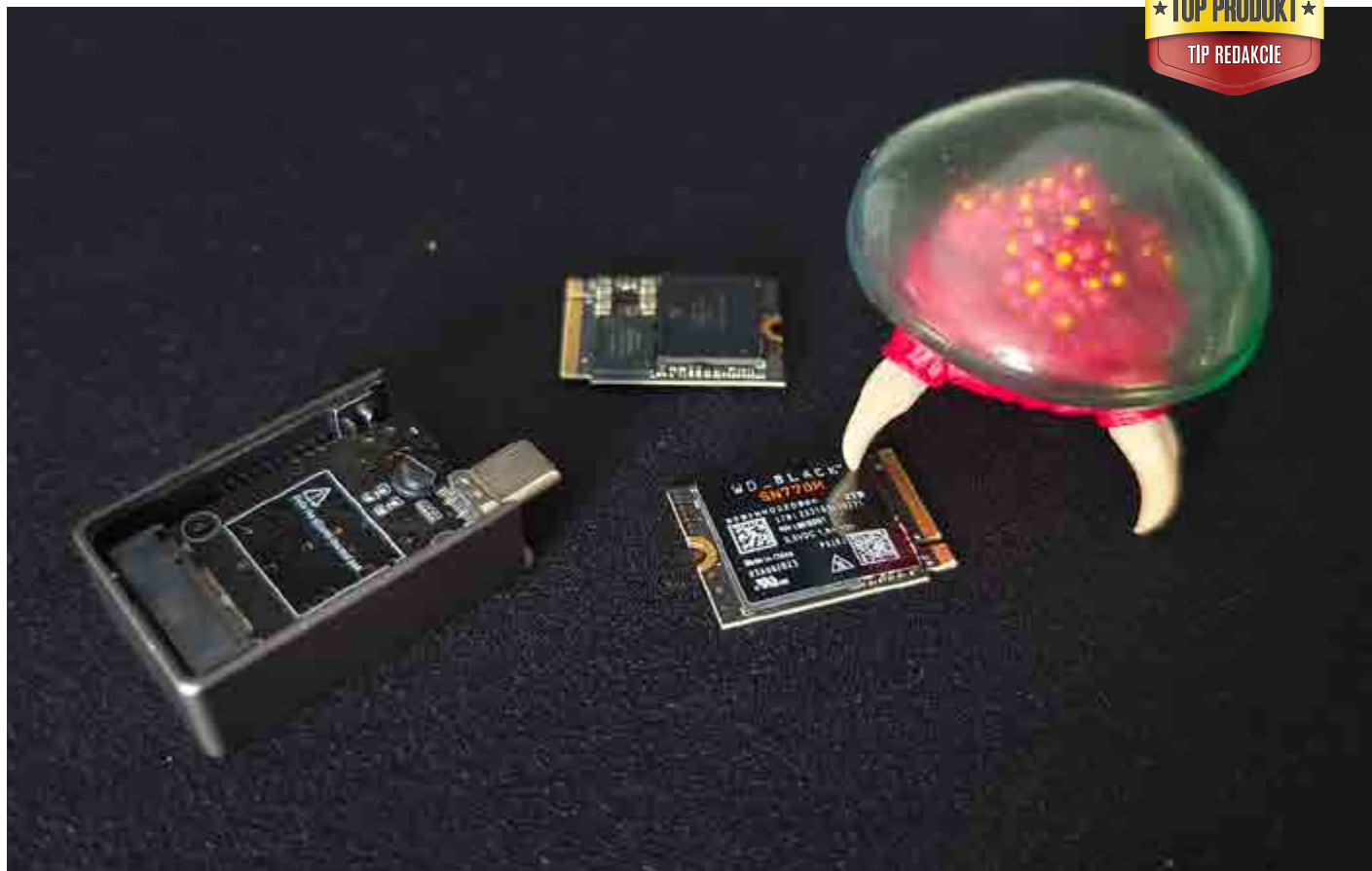
+ Dizajn
+ 500 Hz
+ Stojan
+ Bez RGB
+ Kvalita obrazu
- Slabšia svietivosť
- HDR

HODNOTENIE:



WD_BLACK SN770M NVMe SSD

HANDHELD POTREBUJE PAMÄŤ



Aktuálny trend predaja prenosných herných počítačových mašínok, ktoré sme svojho času v konzolovom prostredí začali titulovať slovíčkom „handheld“, ste už určite zaregistrovali. Hneď ako Valve usúdilo, že technologický pokrok v oblasti zmenšovania tradičných HW komponentov dozrel natol'ko, aby bolo možné vyrobiť výkonnú a súčasne prenosnú hernú mašinku, siahol po svojej Steam knižnici a výsledkom bol dnes už jasne úspešný Steam Deck. Netrvalo to príliš dlho a po Valve prišiel ASUS s ich ROG Ally, nasledovaný Lenovo (Legion GO) a ktovie, možno už v čase, keď budete čítať tento text, vystrelí internetovým priestorom nejaké ďalšie podobné handheld oznámenie. Keďže videohry sa svojím celkovým objemom sotva začínajú zmenšovať (každým rokom je to skôr naopak), vyššie uvedení výrobcovia do svojich produktov cielene dávajú väčšie SSD disky, ktoré však na konci dňa cez

to všetko nemôžu konkurovať nárokom priemerného spotrebiteľa a interaktívnej zábavy. V takomto momente prichádza na scénu tretia strana, aby zarobila na predaji interných alebo externých SSD diskov. Pri handheldoch sú špeciálne interné disky logicky praktickejším pomocníkom a pochopiteľne je nutné vybrať tie najspol'ahlivejšie. Dnes vám v tejto súvislosti preferujem o jednom takom, a to konkrétne o WD_BLACK SN770M, ktorý je akýmsi zmenšeným kolegom staršieho modelu SN770.

Zmenšený model SN770 prichádza v troch veľ'kostných kategóriách: 500 GB za cca 80 dolárov, 1 TB za približne 110 dolárov a vôbec najväčšia verzia 2 TB v hodnote 220 dolárov. Spoločnosť Western Digital nám na test zaslala tretí a najobjemnejší variant, v každom prípade všetky tri verzie sú šité na mieru už spomínaným strojom ako Steam

Deck, ROG Ally, Legion GO a iným vreckovým herným mašinkám. Zámerne spomínam starší model SN770, keďže z neho vychádza tento upgrade, a keď si oba SSD disky priamo porovnáte už na papieri, zistíte, že tých rozdielov medzi nimi vôbec nie je veľa. V rámci prístupnosti sa rozprávame o M.2 disku vybavenom PCIe (4.0) s papierovou rýchlosťou 5 150 MB/s. Disk využíva interný radič od Sandisku a TLC NAND. Steam Deck sám osebe je síce PCIe 3.0, avšak nič nebráni tomu, aby uvedený disk od WD v ňom nemohol patrične fungovať, respektíve fungovať so sekvenčným obmedzením výkonu na približne 3,5 GB/s. Zrejme nám tu automaticky vznikne diskusia o tom, či sa vôbec pre Steam Deck oplatí kupovať niečo také, čo vo finále nedokážete využiť naplno. Ak však potrebujete akútne rozšíriť pamäť v Decku a je vám jedno, koľko vás to bude stáť, akákoľvek relevantná diskusia ide okamžite bokom. Čo sa týka konkurencie v podobe



ROG Ally, konkrétne táto herná mašinka je už s PCIe 4.0. A keď už spomínam širšie pole využitia, tak okrem vyššie uvedených handheldov je samozrejme predmetné SSD vhodné aj do vybraných notebookov alebo zariadení formátu Microsoft Surface.

Vo všetkých testoch cez CrystalDiskMark 8 sa WD_BLACK SN770M NVMe SSD, až na menšie odchýlky, držal po boku svojho väčšieho súrodca SN770. Prednosťou tu je predovšetkým už mnou spomínaná spolahlivosť a rýchlosť zápisu, ostatné je to práve toto SSD, ktoré sa môže pýšiť statusom aktuálne najrýchlejšieho 2230 disku a to je presne to, s čím by ste o prípadnej kúpe pre váš prenosný herný systém mali kalkulovať.

Výkon sekvenčného čítania:

5150 MB/s

Výkon sekvenčného zápisu:

4850 MB/s

Náhodné čítanie:

650 000 IOPS

Náhodný zápis:

800 000 IOPS



Na druhej strane, cena za rýchlosť nie je v tomto prípade vôbec malá a rovnako tak si treba uvedomiť, že už spomínaný Steam Deck vďaka uvádzaným limitom (PCIe 3.0) vlastne nemá ako využiť potenciál disku ako takého. Špeciálne pri značke Western Digital to býva tak, že ich novinky automaticky štartujú s vyššou cenou až do času, než sa

trh v danej kategórii zase rozšíri a konkurencia ich donúti ju znižovať. Cez to všetko sa testovaný disk prejavil ako vhodná voľba do prenosných herných zariadení, v ktorých je celkový čas čítania a zapisovania hlavnou premennou.

Verdikt

Jeden z najrýchlejších 2230 SSD diskov súčasnosti.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Western Digital	220€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Rýchlosť v rámci 2230 diskov	- Vysoká cena
+ Spolahlivosť	- Predimenzované
+ Ideál pre ROG Ally a spol	
HODNOTENIE:	
	★★★★☆

Epson EcoTank L8050

TLAČÍM, TLAČÍŠ, TLAČÍME



Vývoj klasickej fotografie verus vývoj digitálnej fotografie, to sú dva samostatné príbehy plné zvrátov. Každopádne, akokoľvek je dnes pre nás proces zachytenia akéhokoľvek životného momentu len otázkou sekundy (ved' stačí vytiahnuť svoj umastený mobil), výsledná kvalita a celá tá jednoduchosť v digitálnom procese, často degraduje pointu fotky samotnej. Fotografia je umenie a umenie, či už si o ňom myslíte to alebo ono, sa lepšie obdivuje takzvané naživo. A prečo celý tento úvod venovaný výhradne tradičnej fotke?

Dostala sa mi do rúk cenovo dostupná fototlačiareň značky Epson, ktorá v rámci modelovej rady EcoTank a označenia L8050 prichádza s plnou náručou praktických výhod. Spomenutá tlačiareň, mimo toho, že zvláda umiestňovať atrament na fotopapier až do veľkosti A4, je súčasne zbavená ekologicky neprívetivých kaziet a používateľ, tak vďaka investícií do

atramentových fl'aštičiek v šiestich farbách, šetrí nielen prírodu, ale aj svoju peňaženku. Proporčne síce ide o jednu veľkú masu plastu bez skeneru, avšak kto by nechcel tlačiť fotky vo veľkosti A4 a túži po niečom výrazne väčšom, môže ísť o jeden rad vyššie, a to do L18050, čo je tlačiareň, ktorá sa vám síce úplne ideálne nezmestí na stôl, ale zvládne vypl'úvať fotky v A3+ formáte. Späť však ku mnou testovanej vzorke. Fototlačiareň zvláda mimo veľkokapacitnej tlače nastriekať farbu s dokonale jemnými prechodmi aj na plastové ID karty, CD alebo DVD disky.

Celá obsluha tlačiarne je prostá ako facka. Stačí, aby ste si stiahli Epson softvér do telefónu, následne aj za asistencie umelej inteligencie spárovali svoju jednotku, vybrali konkrétny typ papiera a o pár sekúnd na to vám už zo zásobníku lezú prvé fotografie vašich chodidiel v ponožkách a sandáloch. Na trhu sa nachádza veľké

množstvo fotografického papiera, a kto chce experimentovať, môže si kúpiť špeciálne odtiene a hrúbky prekonávajúce bežné fotky, aké poznáte zo školských čias. Vďaka plným nádržkám v šiestich farebných zásobníkoch ste schopný vytlačiť viac ako 2 000 fotiek vo veľkosti 10 na 15 cm, avšak ja som tlačil rovnako intenzívne aj na A4, z čoho na jednu nádržku som dokázal zrealizovať viac než 300 vysoko kvalitných fotografií, aké sa nemusíte báť vložiť do rovnako krásneho rámu a zavesiť na stenu. Doplnenie nádržík vás cenovo vyjde na 65 eur.

Čo mi na tlačiarňu v hodnote 400 eur vadilo najviac? Nenachádza sa na nej žiadny LCD displej a všetko v rámci indikácie realizujú 4 tlačidlá s podsvietením – úprimne, už po pár sekundách čítania návodu som zabudol, čo jednotlivé blikania znamenajú, a preto som sa maximálne upol už na spomínanú a dobre fungujúcu aplikáciu. Samozrejme, je tu ešte možnosť priameho prepojenia s PC pomocou USB káblu.

Alfou a omegou nakoniec ostávajú práve výsledné fotografie, či už ste ich vyhotovili bezzrkadlovkou alebo kvalitnejším mobilom. Epson vás vďaka svojej tlačiarňu L8050 lusknutím prsta odrezáva od nutnosti navštevovať rôzne externé firmy, ktorým by ste museli dodatočne platiť za to, čo si viete vďaka ich produktu pohodlne a behom krátkej doby spraviť aj doma. A to sa vyplatí!

Verdikt

Cenovo dostupná, a čo je dôležité, aj kvalitná fototlačiareň bez klasických kaziet.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Epson Cena s DPH: 400€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dolievanie farieb
- + Kvalita tlače
- + Cenová dostupnosť
- + Rýchlosť tlače
- Absentuje displej
- Absentuje skener

HODNOTENIE:



ÚSVIT



Pozerajte tu

Dobová dráma oceňovaná
divákmi aj kritikmi



 SLEDUJTE
ONLINE

 Získaj na
Apple TV

KVIFF.TV

 orange

Synology DS223 + Synology HAT3300-4T

HRÁČI ČI NEHRÁČI, ZÁLOHOVANIE DÁT, NECH SA PÁČI



Štôš CD-čiek, externý disk pripojiteľný cez USB, prípadne rovno USB kľúč. Toto sú len niektoré z množstva spôsobov, ako si dokážete zálohovať dáta. Nehovorím, že ide o správne spôsoby starostlivosti o dôležité dokumenty, fotky z detstva či rôzne formy tvorby (profesionálnej alebo amatérskej), ale využíva ich stále veľké množstvo ľudí. Ďalší sa spoliehajú na cloudové úložiská, či už tie „zadarmo“, ktoré platíte informáciami o svojom živote, alebo platené, ktoré sa aspoň tvária, že nestrkajú nos, kam nemajú. Čo je však najlepšie a pritom jeden z najjednoduchších spôsobov, ako sa starať o svoje dáta? Odpoveďou je, samozrejme, zariadenie typu NAS (Network Attached Storage) a kto si prečítal nadpis, bude tušiť, že tentokrát sme sa pozreli na zúbok modelu DS223 v spojení s dvoma diskami HAT3300-4T od spoločnosti Synology. Či ste hráči, alebo nie, nasledujúci

text by mohol byť zaujímavým čítaním pre každého, kto sa obáva o svoje bity a bajty.

Najprv ponúknem trochu názvoslovía a vysvetliviek a dúfam, že to bude bez prílišného nudenia. Zálohovanie by totiž malo byť pre každého zodpovedného používateľa nielen počítačov jednou zo životných priorít. NAS zariadenia, zväčša krabičky menších či väčších rozmerov, ktoré obsahujú nejakú formu dátového úložiska a sú schopné pripojiť sa na lokálnu sieť aj priamo na internet, sú dostupné už dlho, no rok čo rok sú stále dostupnejšie aj pre bežných ľudí. Existuje viacero foriem zálohovania, ktoré sa líšia prevedením, komplexnosťou, ale napríklad aj fyzickou lokalitou. Obyčajný človek, ktorý si raz za čas napáli CD s novými fotkami alebo uloží dáta na USB kľúč či disk a odloží ich na policičku, praktizuje tzv. onsite-offline zálohovanie. To

znamená, že všetky dáta drží priamo u seba a nie sú dostupné cez internet, problém by však nastal, pokiaľ by mu napríklad domov zhorel. Kto ukladá veci do cloudového úložiska ako Google Drive či One Drive, ten využíva offsite-online backup. Všetky jeho dáta sú nielen mimo jeho domova, ale sú prístupné cez internet. Potenciálne aj pre nechcených „návštevníkov“, ktorí by rozlúskli prihlasovacie údaje používateľa alebo prelomili ochranu spoločností prevádzkujúcich tieto úložiská.

Výhodou onsite-offline zálohovania je ťažšia strata súkromia, na druhej strane je ťažšie držať si v dátach poriadok a môcť zálohovanie automatizovať. Pri offsite-online zálohovaní je zase automatizácia často veľmi jednoduchá, no používatelia už nevedia, kto a ako s ich dátami nakladá a kto sa k nim môže potenciálne



dostať. Je vôbec možné spojiť všetky výhody onsite, offsite, online aj offline zálohovania? Samozrejme, že áno. Pôjde síce o počiatočnú finančnú investíciu, ktorá sa však môže šikovným ľuďom do pár rokov vrátiť. Respektíve ktorá by sa mohla ľuďom, ktorí do ochrany dát neinvestujú, vypomstiť v podobe úplnej straty dát nevyčísľiteľnej hodnoty, prípadne vysokým účtom od firiem, ktoré dáta zachraňujú z poškodených pamäťových médií.

V redakcii sa nám v priebehu rokov premlelo už veľké množstvo zariadení od spoločnosti Synology – od jednoduchších zariadení určených len na zálohovanie dát až po kúsky, ktoré si svoje miesto nájdu skôr v malých a stredných firmách a zvládnu toho násobne viac ako len zálohy. Prvýkrát mi však v balíku s NAS zariadením Synology DS223 prišli aj disky rovnakej značky Synology HAT3300-4T. V NAS zariadeniach je najlepšie používať špeciálne verzie diskov, ktoré sú odolnejšie voči vibráciám, vyšším teplotám a 24/7 prevádzke. Doteraz boli najznámejšie a najviac používané disky WD Red a Seagate Ironwolf. V nových Synology NAS-kách je ale odporúčané používať nové disky Synology HAT, ktoré ponúkajú rovnaké, ak nie lepšie parametre ako konkurencia a ešte viac si s NAS-kom porozumejú po softvérovej stránke.

Na záver tohto – už možno príliš dlhého – úvodu dám aj pár slov priamo od mňa, od srdca. Zálohovanie dát je naozaj,

naozaj dôležité, hlavne v dnešnej dobe, keď dáta, zhluky obyčajných jednotiek a núl hýbu celým svetom. Snažím sa praktizovať to, o čom píšem a doma mám už nejakú dobu NAS-ko, na ktoré si zálohujem to najdôležitejšie.

Plus nejaké menej dôležité a hlavne menej súkromné dáta mám aj vo viacerých cloudových úložiskách. Kto však zálohovanie poriadne nepraktizoval, je môj drahý otec. Resp. občas nahral fotky a dokumenty na nejaký externý disk, ale vďaka myšlienkam typu „kedy sa k tomu má človek dostať“, „ved' ten disk v počítači má len pár rokov“ a „pozriem sa na to budúci týždeň“ sa ocitol v situácii, keď mu v notebooku umrelo

SSD s dátami za posledného pol roka. Fotky by možno oželel, filmy a hudba sa dá vždy stiahnuť, ale firemné dokumenty, faktúry a ďalšie dôležitosti už nie. Takže som najprv venoval pekných pár hodín svojho súkromného času a pokúsil sa o záchranu dát pomocou bežne dostupných programov, no keď to nepomohlo, musel so sklopenými ušami ísť do firmy špecializujúcej sa na záchranu dát.

Nebudem hovoriť presnú čiastku, koľko musel zaplatiť, ale za disk, na ktorom sa pokazil čip s ovládačom a ktorý bolo treba biť po bite preklonovať, je bežná cena 300 až 500 eur. Takže už má na mojom NAS-ku vytvorený profil, kam si zmigroval všetko



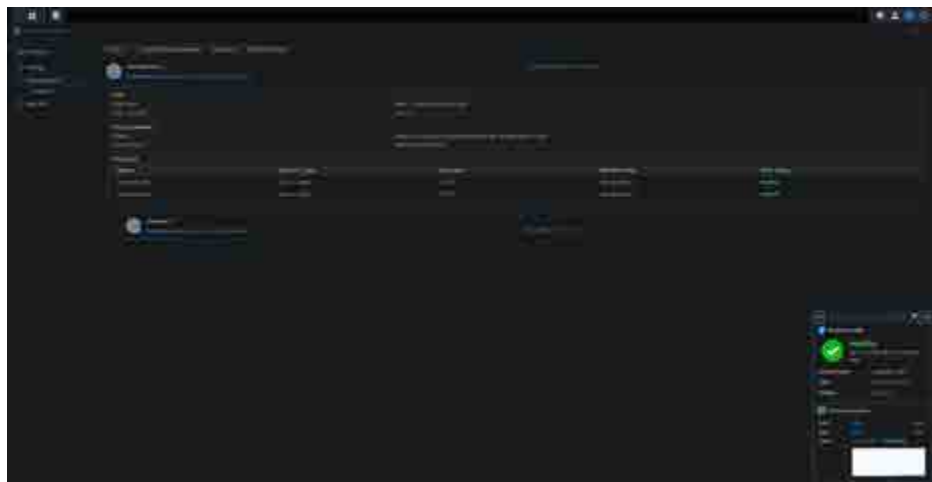


dôležité a v naozaj blízkej budúcnosti mu ešte nastavím aj automatické zálohovanie.

Teraz už prejdime k tomu hlavnému, teda samotnému NAS-ku Synology DS223 a úložnému priestoru v podaní dvoch Synology HAT3300-4T diskov.

Nenápadný, no moderný dizajn a schopný hardvér

NAS-ká nemusia pútať pozornosť senzačným dizajnom, RGB podsvietením či obrovskými logami, keďže ľudia ich v drvivej väčšine prípadov umiestnia do tmavej miestnosti k hlavnému routeru, prinajlepšom na nejakú poličku či do skrinky. Zariadenie aj disky k nám dorazili v nenápadne vyzerajúcom kartónovom obale, v ktorom boli bezpečne uložené všetky káble, pár brožúrok a hlavná hviezda večera, samotné NAS-ko. Model DS223 sa môže pochváliť profesionálne a moderne vyzerajúcim čiernym prevedením,



ktoré podľa mňa vyzerá o dosť lepšie ako jeho lacnejší a menej výkonný brat DS223J. DS223 je schopný pojsť dva 3,5-palcové alebo dva 2,5-palcové disky za pomoci adaptérov, čo udáva celkové rozmery a stavbu produktu. Keďže je jeho telo prevažne z plastu, DS223

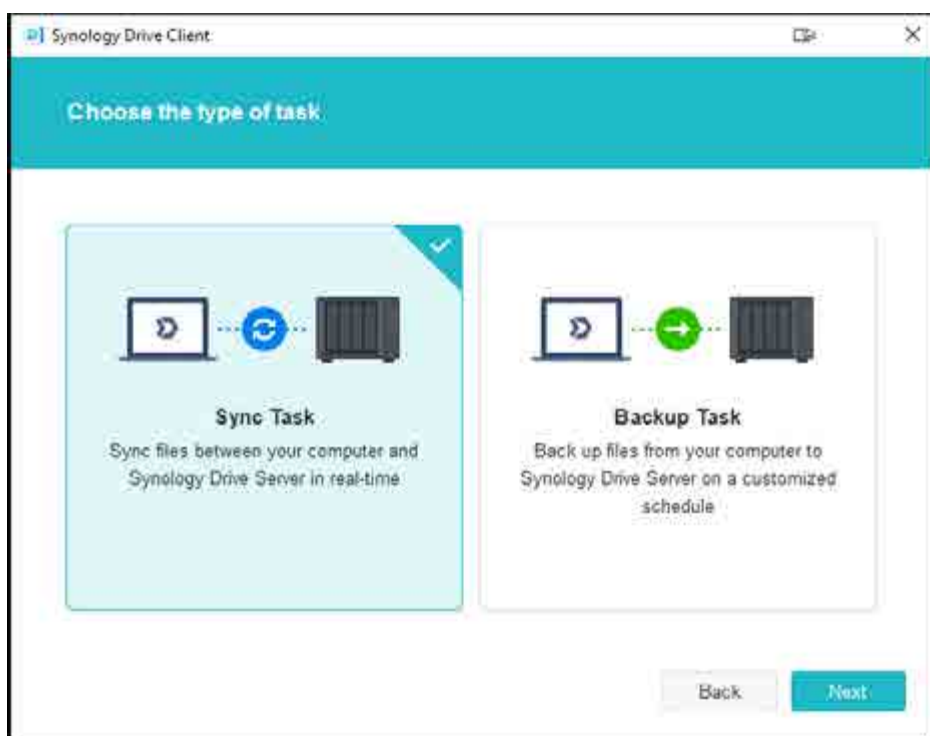
je po vybalení vcelku ľahké, no váha, samozrejme, stúpla, keď doň boli osadené oba dodané disky. V mojom prípade to bola už spomínaná dvojica Synology HAT3300-4T s kapacitou 4TB, 256MB cache a 5400 otáčkami, no dostupné sú aj verzie s 6, 8 a 12TB kapacitou.

Synology DS223 patrí medzi cenovo dostupnejšie NAS zariadenia, no štvorjadrový procesor Realtek RTD1619B s taktom 1,7 GHz toho v spojení s 2GB DDR4 RAM zvládne naozaj prekvapivo veľa. Po stránke konektorov disponuje DS223, samozrejme, gigabit LAN portom a dvojicou

USB 3.2 Gen 1 portov na zadnej strane a ďalším USB 3.0 vpredu, pre jednoduché zálohovanie z USB kl'účov, externých diskov či pre pripojenie dodatočných úložísk. Po stránke displejov či indikátorov je tento model vybavený sporo, takže na prednej strane nájdete len indikátory stavu zariadenia, pripojenia, diskov 1 a 2 a modré svetielko pri tlačidle vypnutia/zapnutia. To je ale viac ako dosť, pretože všetka mágia sa odohráva na monitore akéhokoľvek počítača na lokálnej (a po úvodnom nastavení aj vzdialenej) obrazovke.

Inštalácia a softvér

Hoci ide o jeden zo základných modelov portfólia spoločnosti Synology, DS223 je po softvérovej stránke naozaj skvelo zvládnutý a plne vybavený kúsok. Inštalácia zariadenia je naozaj hračkou a aj manuál je preto iba pár stránok s obrázkami. Po osadení diskov, zapojení do siete a zapnutí je zariadenie možné nájsť na hoci ktorom zariadení pripojenom na lokálnu sieť, a to navštívením stránky <http://find.synology.com/>, prípadne <http://synologynas:5000>. Operačný systém, na ktorom fungujú všetky Synology NAS zariadenia, sa volá DiskStation Manager (DSM), je možno ešte o čosi viac prehľadný a intuitívny, ako som si pamätal, pričom s jeho používaním



by nemali mať problém používateľa operačných systémov Windows, MacOS či ktorejkoľvek z mnohých Linux distribúcií disponujúcich GUI. Pri prvom spustení NAS-ka je nutné nainštalovať samotný operačný systém a všetky aktualizácie plus voliteľné balíčky, no pri normálnom internetovom pripojení je to otázkou pár minút. Po krátkej chvíli je NAS-ko dostupné 24/7 a frekvenciu kontrolovania a inštalácie aktualizácií je možné nastaviť podľa vlastných predstáv, prípadne ich aj rovno vypnúť (čo neodporúčam). Samozrejmosťou pri Synology NAS-kách je dostupnosť dát nielen z domácej siete, ale po prihlásení sa do služby Synology QuickConnect môžete domov nahrávať súbory priamo z dovolenky alebo pracovnej cesty. A naopak, dokumenty, fotky a súbory už uložené doma máte dostupné kdekoli na svete, kde je pokrytie internetom.

RAID a ďalšia ochrana dát

NAS zariadenia sú v drvivej väčšine prípadov kupované za účelom chrániť si dáta, preto poteší fakt, že DS223 pojme dva disky. Vďaka tomu je možné ich nastaviť do RAID 1 režimu, teda na zrkadlenie dát na oba disky pre získanie redundancie v prípade, že by sa jeden z nich poškodil. Samozrejme, je možné zvoliť aj RAID 0, teda data striping, keď je polovica dát ukladaná na jeden disk a polovica na druhý, čo síce zvýši rýchlosti, ale v prípade straty disku sú všetky dáta nenávratne preč. Existujú aj NAS zariadenia s viacerými pozíciami na disky, kde je možné premýšľať nad RAID 5, 6 či 10 systémom, no v tomto prípade som siahol po RAID 1. Gigabitové LAN pripojenie je obmedzené na maximálne 125 MB/S, takže RAID 0 by tak či tak nedával zmysel, rovnako ako osádzanie rýchlych SSD diskov. Na Synology zariadeniach je však úžasná nielen jednoduchosť zálohovania dát, či už manuálneho alebo

automatizovaného za pomoci programu Synology Drive, prístup k dátam z celého sveta vďaka Synology QuickConnect, ale aj možnosť nastaviť synchronizáciu medzi viacerými Synology zariadeniami bez ohľadu na to, kde na svete sa nachádzajú.

Čo to všetko znamená? Ako som na začiatku recenzie hovoril, onsite aj offsite zálohovanie majú svoje výhody. Rovnako ako majú určité výhody cloudové úložiská, ale aj obyčajný USB kľúč. Čo však zobrať to najlepšie z každej tejto možnosti? Mať dáta iba na hardvéri, ktorý vlastníte. Mať ich nielen u seba, ale aj niekde inde, kde by ste o ne neprišli v prípade straty domova. Mať možnosť nastaviť si automatické zálohovanie všetkých dôležitých dát. Mať všetky dáta zašifrované a dostupné len cez naozaj bezpečné kanály, aj dvojfaktorovú autorizáciu. Toto všetko je vďaka Synology možné.

Pre jednoduchšiu predstavu načrtnem potenciálnu situáciu. Kúpite si Synology DS223 a dvojicu Synology HAT3300 diskov. NAS-ko umiestnite u seba doma, nastavíte si bezpečné prihlasovacie údaje, dvojfaktorovú autentifikáciu, automatické zálohovanie cez Synology Drive a páči sa vám aj možnosť pristupovať k dátam mimo domova pomocou Synology QuickConnect. Časom si však poviete, že vaše dáta nie sú až tak bezpečné, keby vám napríklad záplavy vytopili domov, tak si kúpite ďalšie Synology zariadenie s rovnakým, prípadne aj väčším úložiskom, ako práve vlastníte. Toto zariadenie umiestnite k vašej rodine alebo naozaj dobrým známym, pokojne výmenou za to, že si sami budú môcť zálohovať dáta na vaše úložisko. Následne už len obe NAS-ká (ale aj tri, päť či sto) prepojíte cez Synology Hyper Backup, nastavíte frekvenciu, čo presne sa má medzi viacerými NAS zariadeniami replikovať a môžete spokojne spať s

vedomím, že vaše dáta sú – mimo prípadnej totálnej svetovej katastrofy – v bezpečí.

Ďalšie možnosti Synology NAS zariadení

Keby však bolo zálohovanie dát jediným trikom, ktorý majú Synology zariadenia v rukáve, asi by neboli také zaujímavé. Aj toto základné NAS-ko toho zvládne oveľa viac, ako je napr. priame prehratie multimédií na sieť, čo sa týka hudby, fotiek či filmov. Pre profesionálnejšie založených majiteľov je k dispozícii serverová funkcionálna ako Git server, SSO, DHSP, DNS či VPN server a ďalšie. DS223 je možné používať aj namiesto Microsoft Office – nainštalovaním aplikácie Synology Office viete jednoducho vytvárať a upravovať dokumenty, tabuľky či prezentácie doma alebo cez internet a s ukladaním priamo na NAS-ko. Čo som, samozrejme, musel vyskúšať pri písaní tejto recenzie. A čo tak využiť NAS-ko ako server pre IP kamery pripojené na lokálnu sieť? Dostupných programov pre Synology NAS zariadenia je oveľa viac, aj priamo od tejto firmy, ale podporujú aj open source aplikácie od výmyslu sveta, takže to svoje si nájde naozaj každý.

Zhrnutie

Investícia do NAS zariadenia a diskov môže spočiatku odradiť množstvo ľudí, no kto si raz vyskúša naozaj dobré NAS riešenie, len ťažko sa ho bude vzdávať. Ak by som si to rozrátal, tak za naozaj bezpečné a šifrované úložisko od spoločnosti, ktorá sa zameriava len na zálohovanie dát a nie na ich predaj, stojí okolo 50 až 100 eur ročne za 500GB-1TB. Z môjho okolia poznám viacero ľudí, ktorí používajú viac ako 5 rokov staré NAS zariadenia, ktoré už síce nezvládnu všetko možné, ale zálohovanie na nich stále funguje bezchybne. Mať dáta stále pod kontrolou, jednoduchosť používania, možnosť synchronizovať dáta aj mimo domova a tiež k nim mať stále prístup z celého sveta? Pár stoviek eur je podľa mňa malá daň a Synology s modelom DS223 len dokazuje, prečo sú produkty tejto spoločnosti po celom svete tak obľúbené.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Synology Cena s DPH: 270€ (NAS) + 2x130€ (Disky)

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelé používateľské rozhranie DSM
- + dostupnosť dát z celého sveta
- + obstojný hardvér
- nič

HODNOTENIE:



MSI MAG 323UPF

TRIDSAĎVA PALCOV ISTOTY



Rok 2023 sa z pohľadu produkcie špičkových herných monitorov sústredil na dve línie. Na jednej strane mali poprední výrobcovia obrazoviek nemalú snahu pokračovať vo výrobe čo najodladenejších IPS displejov s vysokým rozlíšením a dobrou obnovovacou frekvenciou, ale jedným okom nezabúdali lámať rekordy a striedať technológie - mali sme tak možnosť premiérovu vidieť 540 Hz zobrazovaciu techniku. V tejto recenzii vám odprezentujem novinku z prvej opisovanej línie v rámci portfólia spoločnosti MSI, ktorá sa mi do rúk dostala spoločne s výkonným desktopom MAG Infinite S3 od rovnakého výrobcu. O ňom však bude reč v separátnom článku.

V prípade monitora MSI MAG 323UPF sa rozprávame o 32-palcovej LCD obrazovke s rozlíšením 3840 × 2160 pixelov a s obnovovacou frekvenciou 160 Hz, to všetko

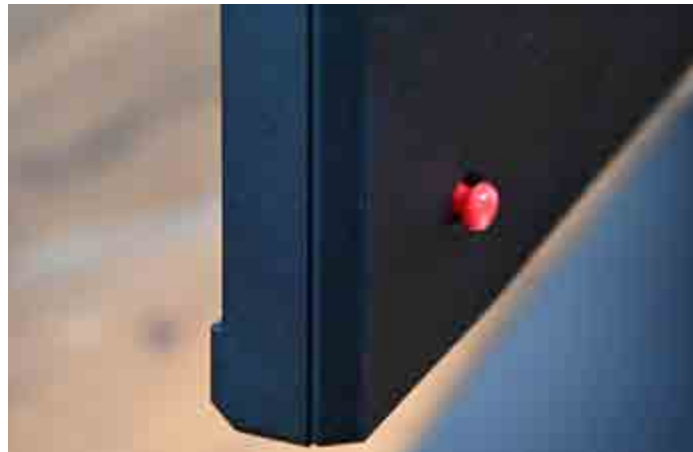
pri odozve 1 ms. Pre koho je opisovaný monitor v cene cca 900 eur určený?

Ak dáme bokom rekreačné hranie kombinované s kanceláriou (daná uhlopriečka predsa len môže pomôcť aj pri prepisovaní tabuliek), ostane nám nemej zaujímavý priestor pre profesionálne hranie.

V súvislosti s eSport scénou treba dodať, že stále je tu štatisticky drvivá väčšina hráčov uprednostňujúcich Full HD rozlíšenie, ktorému je tesne v päťach pozvoľný nástup QHD rozlíšenia. Než sa preto dostaneme do nejakého celoplošného trendu 4K ako štandardu pre hranie, bude to ešte dlhá cesta. Napriek tomu sa MSI snaží vyšliapať dráhu aj pre náročných konzumentov a svojim verným zákazníkom práve modelom MAG 323UPF ponúka výrazný skok v snímkovaní a hlavne cieľenú spolačnosť za každých okolností.

Pretekársky monitor

Čo sa týka dizajnu, testovaný model sa dá opísať ako charakteristický MSI profil odliaty z tvrdeného čierneho plastu, kde sa predný rámik lemujúci obrazovku opäť zmenšil. Na tele monitora isteného otočným ramenom s výškovým polohovaním a náklonom sa nenachádza žiadny RGB prvok, zásadnou dominantou ostro rezaných hrán preto zostáva dobre identifikovateľný znak výrobcu - logo, ktoré by sa nestratilo ani na prednej kapote pretekárskeho auta. Oproti starším monitorom modelového radu MAG sú tu skôr menšie dizajnové zmeny, ktoré však umne a cielene zrážajú akýsi pocit prehnanej mohutnosti. Ovládanie menu zastupuje dobre známy červený joystick umiestnený tesne za zadnou hranou pravej strany obrazovky. A čo je napríklad iné oproti identickému, ale veľkosťou obrazovky menšiemu modelu?



Tento monitor má svoje vlastné tlačidlo určené pre zapínanie a vypínanie.

V rámci konektivity je možné monitor pripojiť prostredníctvom dvoch HDMI (2.1) vstupov, ale predovšetkým cez DisplayPort (1.2a) - čo sa týka USB, tak tu máme dvojicu A verzii a jedno C-čoko s nabíjaním externého hardvéru pri 90 W výkone. A teraz už pod'me hodiť očkom po tom ešte o kus dôležitejšom hodnotiacom aspekte, ktorým je kvalita zobrazovania.

Testovaná vzorka sa aj cez svojich tridsaťdva palcov nesnaží o žiadnu formu zakrivenia. MSI pomocou PR dokumentov aj nám, novinárom, jasne prízvukuje, že predmetný model využíva technológiu Rapid IPS, čo monitoru dáva výborné pozorovacie uhly, ale predovšetkým dostatočnú pestrosť farieb a celkovo ich hutné podanie. Musím povedať, že aj keď som už dávno naskočil na ten dobre rozbehnutý vláčik zvaný OLED, napriek tomu dnes dokážem oceniť, ak nejaký IPS monitor ide na hranu svojich možností. No a presne to MAG 323UPF plní takmer úplne do bodky. V základnom režime nastavenia

je nutné si jednotlivé profily zobrazenia doladiť podľa svojich potrieb, v každom prípade v tomto podaní nejde o žiadnu raketovú vedu. Stačí trochu sa pohrať s OSD rozhraním a nájsť pre vaše oko ten ideálny recept. V súvislosti so spomínanou technológiou OLED vás však, pochopiteľne, môže iritovať vyblednutá čierna, s ktorou si IPS nemá ako poradiť. Hlavnou prednosťou v rukách hráčov je obnovovacia frekvencia na úrovni 160 Hz pri 1 ms odozve - v tomto bode sa nebudem opakovať, keďže dobre viete, aké pozitívne prináša vyššia obnovovacia frekvencia najmä pri hektických akčných videohráčoch. Pokiaľ dáme nabok spomínanú chabosť podania jednotlivých odtieňov čiernej, tak ruku v ruku s týmto negatívom ide aj HDR efekt, ktorého aktiváciou si totálne zarežete inak dobre zvládnutú sviežosť hlavnej palety farieb.

Áno, aj tu je zase na stole diskusia o tom, či je pre (polo)profesionálnych eSport hráčov nutné mať pekné farby, ktoré ich vo finále v kritickom bode môžu skôr vyrovšovať alebo miast, ale pre mňa ako recenzenta je dôležité samotný hardvér predstaviť každému potenciálnemu kupujúcemu.

Pre hráčov ako stvorený

Na záver už asi netreba chodiť okolo horúcej kaše, resp. v tomto prípade okolo „horúceho panelu“. MSI MAG 323UPF je spolačlivý herný monitor s vysokým rozlíšením a výbornou obnovovacou frekvenciou, ktorý si v rámci pokroku síce ide tú skôr bezpečnú cestičku, ale na konci dňa sa oň môžete plne oprieť, či už ho budete používať na hranie hier, sledovanie videí, alebo bežnú kancelársku prácu. Nech už som prostredníctvom tohto panelu spustil akýkoľvek herný žánor, jeho softvérové rozhranie mi ponúklo dodatočnú formu nastavenia a zlepšenia používateľského komfortu a to si k tomu ešte pridajte tých 32 palcov, čiže dostatočne veľké plátno na realizáciu svojich túžob a plánov. Pre každého, kto je definitívne ochotný presedlať z Full HD rozlíšenia a chce preskočiť rovno do 4K sféry bez toho, aby nejakú zásadnú tratil na obnovovacej frekvencii, je uvedená testovacia vzorka rozhodne vhodným adeptom na kúpu. Jedinou nevýhodou sa tak zase raz ukazuje HDR efekt a isté limity IPS technológie, čo je však v zmysle komplexnosti možností tohto monitora očakávanou prekážkou.

Verdikt

MSI týmto modelom tlačí na limity IPS obrazovky a ponúka vyváženého pomocníka do rúk profesionálov aj nadšených amatérov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI Cena s DPH: 900€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výkon - HDR 600
+ Dizajn - Limity IPS
+ 32 palcov pri 4K a 160 Hz
+ Variabilita stojanu

HODNOTENIE:



GIGABYTE Radeon RX 7800 XT GAMING OC 16G

SCHOPNÁ KARTA OD ČERVENÉHO TÍMU VO FEŠNOM ORANŽOVOM PREVEDENÍ



Je to už pekných pár rokov, čo som fungoval na stolnom počítači s grafickou kartou od spoločnosti AMD. A ešte viac rokov ubehlo, odkedy som karty od AMD aj oficiálne testoval. To, samozrejme, neznamená, že by som bol fanboyom konkurencie, len sa moja situácia vždy vyvrbila tak, že grafickú stránku môjho hrania zaobstarávali karty tradične spájané so zelenou farbou. To sa však teraz mení, keďže do redakcie pristáli rovno dve nové karty od AMD - Radeon RX 7800 XT 16G a RX 7700 XT 12G, obe v prevedení Gaming OC od spoločnosti Gigabyte. Na druhú menovanú sa pozrieme neskôr, teraz je hlavnou hviezdou večera GIGABYTE Radeon RX 7800 XT GAMING OC 16G.

Pokiaľ ma pamäť neklame, tak moje fungovanie na AMD kartách bolo vždy viac-menej bezproblémové. Jeden z prvých výkonnejších, takpovediac až herných

desktopov disponoval na tú dobu fajn modelom Radeon HD 6800 (ako tie roky rýchlo bežia) a AMD vždy vedelo potešiť dobrým pomerom ceny a výkonu, napríklad so stále funkčnou legendou RX 580 8G. Časy sa však menia a hoci AMD stále ponúka modely s nižšími cenovkami a ešte stále nepredbehlo konkurenciu v surovom výkone, aspoň jej šliape na päty. Model RX 7800 XT nepatrí medzi úplnú špičku, no ani tak nie je nacenенý a rozumným hráčom vie poskytnúť plnohodnotný herný zážitok aj vo vyšších rozlíšeniach bez toho, aby museli predávať l'advinu.

Obal a jeho obsah

Krabica, v ktorej je karta GIGABYTE Radeon RX 7800 XT GAMING OC 16G dodávaná, vôbec nie je malá. Ako asi každá výkonnejšia grafická karta posledných generácií, aj táto musí ponúkať dostatočné chladenie, no,

našťastie, jej rozmery nie sú nafúknuté až tak, aby sa nezmestila do bežných počítačových skriniek, ako je to v prípade niektorých konkurenčných modelov. V prevažne čiernej škatuli s prvkami AMD červenej a futuristicky vyzerajúcim robotom na prednej strane sa ukrýva fešná karta, ktorá je chránená tradične mäkkou penou a antistatickým plastovým obalom. Na zadnej strane balenia sa nachádza pár základných informácií o funkcionalite karty, použití Windforce ventilátorov a veľkosti VRAM, ktorá je veľmi príjemných 16 GB. Okrem karty a pamfletu na rýchlu inštaláciu sa vnútri balenia nenachádza nič ďalšie.

Prvé dojmy a spracovanie

Gigabyte ponúka grafické karty v prevedení Gaming OC už roky rokúce a do tejto skupiny patria ako cenovo nenáročné, no výkonom slabšie kúsky, ale aj takmer

úplná špička. Označenie OC, samozrejme, znamená o čosi vyššie taktý oproti základu, ktorý v AMD nastavili a tým pádom možno aj pár FPS navyše. Po stránke výtvaru sa táto grafika nemá za čo hanbiť.

Trojica čiernych ventilátorov so strieborným stredom a logom GIGABYTE v strede, ktorá je zasadená do čierneho tela zdobeného striebornými detailmi a kovovým backplatom, si svoje miesto nájde ako v starej skrinke z roku 2010, tak aj v najnovšej monštruozite z temperovaného skla. Veľmi ma teší, že v AMD ostali verní osvedčenému systému 8 PIN napájania (v tomto prípade 2x8PIN) a nevymýšľajú žiadne proprietárne konektory, ktoré by pri menej ako optimálnej inštalácii hrozili požiarom.

Hardvér a softvér

Všetky grafické karty Radeon RX 7800 XT sú postavené na architektúre RDNA 3.0 a grafický čip samotných kariet nesie označenie Navi 32. Toto spojenie znamená 5 nm TSMC FinFET proces výroby, 3840 shading units, 240 TMUs, 96 ROPs, 60 compute units, 60 RT jadier a 16 GB GDDR6 VRAM s 256 bit mostíkom.

RX 7800 XT ponúka teoretický výkon 37,32 TFLOP, čo je oproti 29,15 TFLOP ponúkaných priamou cenovou konkurenciou v podaní Nvidia RTX 4070 úctyhodné, no v reálnom svete nejde až o taký priepastný rozdiel. Ako neskôr ukážu testy, rozdiel tam je, ale nie viac ako 20%, ako by indikoval teoretický výkon.

Po stránke softvéru, resp. funkcionality kariet a smerovania herného dizajnu sa už dlhšie vedie debata. Na jednej strane sú zástancovia tradičného zobrazovania pomocou rasterizácie, na druhej zas



milovníci ray-tracingu. Zdalo sa, že AMD bolo pár rokov mierne zaskočené, keď s touto funkcionalitou prišla konkurencia, no moderné Radeon karty už majú aj natívnu podporu ray-tracingu a v pár veciach červený tím dizajnérov dokonca prekonáva tých z toho zeleného.

Na mysli mám najmä open-source funkcionalitu ako FSR 3, ktorá za pomoci strojového učenia dokáže generovať „chýbajúce“ snímky obrazovky či na monitor vykresliť obraz, ktorý sa ponáša na vyššie rozlíšenie bez toho, aby ho naozaj musela renderovať. Aj vďaka tomu je boj vo vyššej strednej triede, po ktorej siaha asi väčšina hráčov či profesionálov, tak vyhrotený.

Gigabyte k svojim produktom na svojej stránke bežne ponúka viacero zaujímavých programov a táto karta nie je výnimkou. Okrem bežných driverov je však v ponuke

iba Gigabyte Control Center (GCC), čiže aplikácia, ktorá pod svoje krídla berie všetky doterajšie Gigabyte a Aorus utility. Je v nej možné kartu nielen monitorovať, ale aj mierne taktovať, meniť podsvietenie či nastavovať krivky ventilátorov.

Testovanie

Za účelom testovania bola karta osadená do matičnej dosky Aorus X570 Master spolu s procesorom AMD Ryzen 7 5700G a 32 GB DDR4 3733 MHz RAM. Hry boli testované s kartou v základných nastaveniach s automatickým boost taktom. Všetky tituly boli testované v rozlíšení 1080P a 1440P.

Zhrnutie

Je to síce smutné, no zlatá stredná cesta pre hráčov momentálne znamená karty iba začínajúce na cenovke 500 eur. Pri výkonnejších verziách s lepším chladením a továrenským pretaktovaním aj viac. Čo ale až tak smutné nie je, to je obstojný výkon, ktorý GIGABYTE Radeon RX 7800 XT GAMING OC 16GB ponúka, vcelku kvalitné prevedenie, účinné chladenie a tiež dostatočná kapacita VRAM, aby bola karta použiteľná aj o pár rokov.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Cena s DPH: 560€

PLUSY A MÍNUSY:

+ obstojné teploty
+ stabilné taktý
+ moderný dizajn
+ tichá aj pod zát'azou
+ 16GB VRAM
- nič podstatné

HODNOTENIE:

★★★★★

TP-Link VIGI C540

POSTRÁŽI AJ PSÍ HOTEL



Pri testovaní kamier sa ja osobne snažím spájať príjemné s užitočným, preto som už upustil od inštalovania samotných vzoriek do vlastného osobného priestoru a skôr ich ponúkam na využitie v okolí svojej sociálnej bubliny. Predsa len, aj ja už som za tie roky recenzovania rôzneho hardvéru jemne deformovaný prácou, z tohto dôvodu je niekedy osviežením nechať zbierať skúsenosti samotných zákazníkov a tie si následne previesť cez svoju overenú metodiku aj s patričným vyhodnotením. Presne to som spravil aj s novou sieťovou kamerou od TP-Link, ktorej prirodzeným prostredím je exteriér. Keďže moji blízky priatelia už nejaký ten čas prevádzkujú psí hotel, rozhodol som sa, že model VIGI C540 otestujem priamo v ich firme.

Kamera TP-Link VIGI C540 má mnoho predností, okrem jej schopnosti

odolávať nepriaznivému počasiu (IP66) sa medzi to hlavné z nich radí prenos/záznam obrazu vo vysokom rozlíšení

(4 MP) a jednak aj široká variabilita automatického pohybu. Jej cena sa už v čase vydania pohybovala tesne za hranicou sto eur, čo je rozhodne aj voči konkurencii rozumná suma, avšak pred jej kúpou si treba ujasniť niekoľko zásadných vecí. Ak nemáte možnosť do priestoru umiestnenia kamery dotiahnuť kabeľ, či už LAN alebo DC, nemá pre vás daný model žiadnu cenu.

Skôr vám odporúčam plne bezkáblové varianty, ktoré má firma TP-Link vo svojom portfóliu. Oveľa viac by som tento produkt odporúčal v rámci zakúpenia viacerých kamier napojených na rekordér NVR, čiže na správu veľkých objektov s bezpečným ukladaním dát a prehľadným

monitorovaním, napríklad zo strany SBS služby. Pre základnú funkčnosť modelu C540 je však dostačujúce zapojenie do elektrickej siete (pozor, adaptér v balení kamery by ste hľadali len márne, čo podľa mňa prvé výrazné mínus) a jednako tak prepojenie s routerom cez už spomínaný LAN kábel (ani ten v balení nenájdete, ale to zase nie je taký zásadný problém a keďže výrobca nemôže vedieť, kam presne si kameru budete umiestňovať, tak je daná absencia vlastne logická). Akonáhle splníte dve uvedené podmienky zapojenia, samotná správa kamery sa dá realizovať cez pomerne slušne fungujúcu aplikáciu, o ktorej možnostiach ešte bude reč.

V balení je toho málo

V krabici okrem samotnej kamery nájdete aspoň hmoždinky a skrutky pre uchytenie



do steny alebo dreva. Musím oceniť dizajn samotnej konzoly, ktorá ponúka dostatočne širokú škálu variability pohybu kamery a súčasne viacero spôsobov pevného uchytienia v priestore.

Akonáhle sme si v našom testovacom prostredí plnom brechotu našli ten ideálny východiskový bod umiestnenia, uchytienie bolo už len otázkou niekoľkých vrtov - kabeláž chráni špeciálna svorka, do ktorej by nemala za žiadnych okolností preniknúť vlhkosť.

Spárovanie kamery s aplikáciou prebehlo rovnako rýchlo a hoci by som si osobne vedel predstaviť oveľa svižnejšie reakcie na zmeny nastavení a manuálneho

polohovania snímačovej časti, nepovažuje sa to za nejakú trestuhodnú latenciu, ktorá by vám dlhodobo mala piť krv. Pokiaľ ste nikdy nenabrali skúsenosti s nastavovaním niečoho takéhoto, jednoduché softvérové indície vám pomôžu sa rýchlo zorientovať a zdefinovať si pre vás ideálne parametre. C540 zvláda reagovať na zmeny vo svojom zornom uhle, hlásiť prípadnú manipuláciu s jednotkou, posielat' výstražné alarmy na zadané zóny a v neposlednom rade ukladať záznamy na micro SD kartu, ktorej slot sa nachádza v tele samotnej kamery. Inak je možné záznamy prenášať a archivovať aj v mobilnom telefóne či tablete.

Rotácia prebieha v rozmedzí 0 až 350 stupňov a náklon od 0 po 120 stupňov.

V tomto rozsahu a v kombinácii s dostatočnou ostrosťou záznamov (4 Mpx vo farebnom režime aj v rámci nočného modusu servíruje nadštandardné rozlíšenie 2560 x 1440 px, do toho si ešte zarátajte inteligentné prísivietenie cez IR) sa pre vás táto kamera môže stať skutočne nenahraditeľným pomocníkom vo vašej firme alebo domácnosti.

Inteligentnou analýzou kamera zvláda rozpoznávať jednotlivé objekty od ľudí cez zvieratá až po vozidlá a vďaka dobre zadanému filtru upozorní vás tak vôbec nemusí zaplavovať nechceným spamom. Veľkú výhodu má funkcia obojstrannej komunikácie, kedy si užívateľ s prístupom do aplikácie TP-Linku môže





prostredníctvom reproduktoru a mikrofónu kamery vymieňať informácie napríklad so zvieratkami ubytovanými v psom hoteli.

Jednotka je navyše vybavená LED svetlom a rovnako tak hlasným alarmom, čo vám pri zadaných špecifických zón v jej rozhl'ade umožní odradiť prípadných votrelcov, zlodejov alebo iných narušiteľ'ov zadaného priestoru.

Mimo využitia v hoteloch pre psov je testovaná vzorka schopná sa uplatniť na firemných parkoviskách, v záhradách plných čerstvého ovocia alebo priamo pred vchodom do vášho rodinného domu.

Redukuje nechcený šum obrazu

Trojmesačné testovanie kamery v možno trochu netradičnom prostredí psieho hotela na Záhorí by som zhrnul nasledovne. Moji priatelia, ktorým týmto chcem poďakovať za možnosť umiestnenia vzorky do ich firmy, boli v konečnom dôsledku s kamerou spokojní. Napokon ju majú stále nainštalovanú a nechcú sa jej vzdať. Ich opakované námietky na margo kvality kamery sa týkali niekedy až prehnane oneskorenej reakcie prenosu informácie medzi aplikáciou a jednotkou, do čoho by som ja, z pozície toho skúsenejšieho, rád

vložil informáciu, že v tejto cenovej relácii je nejaká tá latencia plne očakávaná. Inak kameru zhodnotili ako spoľahlivého pomocníka pri identifikácii prichádzajúcich zákazníkov a v neposlednom rade aj strážcu ubytovaných psov, ktorí sa často vedia premeniť na majstrov útekov. Práve vďaka schopnosti kamery TP-Link VIGI C540 boli však všetky úteky patrične zdokumentované a určite vás poteší informácia, že žiadny z ubytovaných sa nedostal ďalej než po prvú bezpečnostnú bránu. A tu by sme to, v takto pozitívnom a pre vzorku aj v dobrom duchu, mohli celé ukončiť. Vonkajšia IP kamera VIGI C540, ktorej správu viete realizovať cez mobilný telefón, dokáže ochrániť majetok rôzneho druhu, a to aj za nepriaznivých poveternostných podmienok. Je vybavená hromadou užitočných funkcií a ak by bol v balení prítomný aj DC adaptér, finálne hodnotenie by dosiahlo maximálnu úroveň.

Verdikt

Spoločný pomocník do firiem a domácností.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Cena s DPH: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Spoločnosť
+ Odolnosť
+ Kvalita záznamov
+ Obojstranná komunikácia

- V balení chýba DC adaptér

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk

TP-Link Tapo RV30

VYLOŽIŤ SI NOHY A NECHAŤ ZA SEBA PRACOVAŤ ROBOTA



Poriadok a čistota - základ správneho života. Osobne som sa touto mantrou až tak často neriadil. Ako dieťa a tínedžer som sa identifikoval skôr ako dezorganizovaný intelektuál, ktorý mal vždy vo svojom neporiadku aký-taký prehľad. A čo som sa v skorom živote nenaučil, som ani v dospelosti veľmi nehládaval. Zmeny však prišli, keď sa v mojom brlohu nastalo usadila osoba nežnejšieho pohlavia, ktorá má na poriadok diametrálne iné názory ako ja. Zmena je teda život a musel som si vštepovať, že veci sa odkladajú na to "správne" miesto, prach je nepriateľ a dlážku vraj treba aj mopovať. Kebyže už dávnejšie viem o tom, aké šikovné sú robotické vysávače, možno by v mojom vzťahu bolo oveľa menej prísnych pohľadov. Prvýkrát som sa však ku vyskúšaniu robotického vysávača dostal až teraz, vďaka spoločnosti TP-Link a ich modelu RV30.

TP-Link má toho v ponuke naozaj prekvapivo veľa. Spoločnosť, ktorú som dlhé roky registroval ako výrobcu sieťových prvkov, zrazu ponúka takmer všetko pre inteligentné domácnosti, od svetiel a zásuviek, cez kamery a senzory až po spomínané robotické vysávače. Na to sa vlastne očividne odvoláva aj názov modelu RV30, čiže Robot Vacuum/Robotický Vysávač 30. A vďaka tomu, že v TP-Linku začali najprv so sieťovými prvkami ako routermi, neskôr pridali jednoduché smart zariadenia ako svetlá a zásuvky, a až nie tak dávno pridali do ponuky aj kamery a robotické vysávače, mali šancu vybudovať svoj ekosystém tak, že naozaj funguje. Nemyslím tým len kompatibilitu hardvéru, ale hlavne softvérové prepojenie medzi všetkými produktami. Osobne už dlhšie používam LED pásiky, ktoré môžem jednoducho ovládať za pomoci aplikácie a už len tento zlepšovák, vďaka ktorému

napríklad pred spaním nemusím vstávať z postele a zhasínať svetlo, zmenil môj život k lepšiemu. Čo ale taký robotický vysávač?

Obal a jeho obsah

TP-Link Tapo CS30 dorazil dvojnásobne chránený. Obyčajná kartónová krabica v sebe ukrývala ďalšiu, už ladenú do tradične modro-bieleho kabátu s vyobrazením produktu na prednej strane a informácií na ostatných stranách balenia. Vnútri balenia sú ešte ďalšie kartónové formy, ktoré zabraňujú celému produktu a jeho príslušenstvu v nechcenom pohybe, takže verím, že všetky Tapo RV30 doručované poštou dorazia v nepoškodenom stave, pokiaľ si s nimi samozrejme kuriéri po ceste nezahrajú futbal. Okrem robota sa v balení nachádzajú brožúrky s manuálom a informáciami, dva trojcipe zmetáky, dva HEPA filtre aj dva moppy, ktoré je na robot

možné pripojiť skrz zabudovaný systém suchého zipsu, a tiež nabíjacia stanica.

Prvé dojmy, spracovanie a prvotná inštalácia

Samotný robot ma prekvapil svojou váhou, čo však dáva zmysel, keďže ide o vcelku komplikované zariadenie schopné nielen vysávať a zametať, ale aj mopovať. Po preštudovaní manuálu som si bližšie prezrel samotný robotický vysávač a potešil, že všetky dôležité vysvetlivky ohľadom vyprázdňovania zberného košíka a dopĺňania vody sú na zariadení vyobrazené piktogramovo, takže dennodennú údržbu zvládne aj hocikto, kto nebude mať prístup ku manuálu.

Prvotná inštalácia a spustenie je až smiešne jednoduchá. Najprv som si zvolil, kde sa bude nachádzať dokovacia stanica, na ktorej sa bude robot väčšinu času nachádzať tak, aby príliš nezavadzala a pritom neobmedzovala návraty po skončení upratovania.

Tapo RV30 sa zapína prepínačom na bočnej strane a následne ho je možné nechať automaticky nájsť svoju stanicu v prípade, že má aspoň trochu nabitú batériu, alebo je ho možné zadokovať aj manuálne. Prepojenie s Tapo aplikáciou je až smiešne jednoduché a po pár minútach už robomop brázdil moje skromné obydlie, ktoré si zmapoval lidarom a párkrát aj jemným otukávaním. Keď je mapovanie dokončené, ponúka aplikácia bohaté možnosti nastavenia, od zón kam robot nemôže ísť, cez nastavenie ako veľmi sa má v ktorej zóne snažiť, až po automatizáciu upratovania v čase, keď sú obyvatelia obydlija s najväčšou pravdepodobnosťou preč.



Hardvér a softvér

TP-Link Tapo RV30 sa predáva v dvoch verziách. Nami testovanej základnej a tiež v Plus verzii, ktorá ponúka automatizované vyprázdňovanie zásobníka smetí. Po stránke hardvéru je v oboch verziách 5000 mAh batéria, vďaka ktorej by mali byť schopné vysávať aj tri hodiny, o navigáciu sa stará LiDAR a gyroskop a čistí vysávač s výkonom sania až 4200 Pa, v spojení s rotačnými kefami, ktoré doň usmerňujú všetok neporiadok.

Na záver sa v zadnej časti nachádza 400 ml nádobka na vodu spolu s mopom, vďaka čomu si Tapo RV30 neporadí len s prachom, ale aj s lepkavými nečistotami. Samozrejmosťou je automatická detekcia kobercov, kde robot nepoužíva funkcie mopovania, a poteší aj jeho schopnosť prekonať prahy až do výšky 2 cm. Po stránke softvéru som toho už dost

spomenul v odseku o inštalácii, ale osobne ma veľmi potešila možnosť robota ovládať aj manuálne, ako malý robotický tank.

Či už v prípade, keď som si niekde na zemi všimol nečistoty, alebo niečo rozliate, alebo len kvôli tomu, aby som iritoval môjho kocúra. Ten si na robota našťastie zvykol veľmi rýchlo a prichádzal sa mi sťažovať iba v prípade, že ho robot dotieravo otukával pri večeraní želé kapsičky z jeho misky.

Zhrnutie

Doteraz som nad robotickým vysávačom veľmi nepremýšľal. Vedel som, že z časom na čas sa jednoducho prekonám a sám pozametám a možno aj pomopujem podlahu. Dovolím si miernu paralelu. Pred pár rokmi ma naozaj prestalo baviť umývať riady a rozhodnutie zaobstarat' si umývačku riadu mi do života prinieslo za pár stovák veľký kus pohody. A vďaka pár týždňom s TP-Link Tapo RV30 som viac ako nalomený sa na úkor financií zbavit' aj tejto nepríjemnej roboty. S funkcionalitou, jednoduchosťou ovládania a účinnosťou tohoto malého pomocníka som viac ako spokojný. Má však aj jedno negatívum, ktoré mu uberať na celkovom skóre, a to je mierne vyššia cena oproti konkurencii.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TP-Link	300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ jednoduché ovládanie	- vyššia cena
+ schopný softvér s bohatou funkcionalitou	

HODNOTENIE:



Testovali sme Kratosovu sekeru

VERNÉ REPLIKY OD MAJSTRA KOVÁČA



Aj v roku 2023 som sa snažil oslovovať, čo najširšie defilé spoločností, ktoré so svojimi produktami bežne v médiách nemáte možnosť vidieť, čítať a registrovať - buď ich nenapadne sa snažiť robiť promo v lokálnych vodách, alebo na to nemajú dostatok financií. Ten kto mňa pozná tak vie, že to nerobím len s cieľom výtlaku v rámci vyšších čísiel, ale že sa týmto rozširovaním povedomia o zaujímavých produktoch snažím jedným ťahom pomáhať aj vám, našim čitateľom a divákovi. Jedného krásneho a daždivého novembrového dňa som si takto vo svojej blaženej nevedomosti prechádzal najnovšie úspešné Kickstarter kampane, keď tu mi do oka spadol poriadne ťažký kaliber a to rovnou kladivo samotného boha hromu - vonku v tej dobe hrmelo, takže to celé malo ešte o to viac elektrizujúcu atmosféru. Narazil som tam na vizuálne dokonalú repliku Mjolniru, Thorovho kladivka, ktorú

ukovali šikovné ruky istého remeselného zdatného kováča Mykhaila, zakladateľa spoločnosti Ancient Smithy. Kladivo bolo už na prvý pohľad skutočným majstrovským dielom a stačilo len pár kliknutí, zopár sekúnd zatajeného dychu, aby som si uvedomil, že spomínaná firma toho má vo svojom portfóliu ešte oveľa viac než len kladivo, lokálne známe predovšetkým z poslednej časti série God of War.

Ukrajinský kováč Mykhail, venujúci sa svojmu poctivému remeslu už viac než desať rokov, totižto vyrába ručne kované sekery a mimo už spomínaného kladiva bohov si od neho môžete nechať ukovať funkčnú verziu Leviathanu - to je sekerka s ktorou sa v severskej verzii spomínanej videohry tak umne oháňal sám Kratos. Práve Leviathan som si vďaka spolupráci s Ancient Smithy, ktorá bude mať mimo tohto článku viacero iných podôb (nechajte

sa v novom roku prekvapiť), nechal poslať na test práve najdrahšiu verziu spomínanej ručne kovanej sekery a o nej budú pojednávať nasledujúce riadky. Ešte než sa pustím do sekania, myslené nie len metaforicky, tak si ujasníme pár vecí. Keď dnes éterom zasviští veta; poctivé remeslo, tak sotva môžete očakávať, že sa bude v konečnom zúčtovaní šetriť. Špeciálne, ak sa rozprávame o ručnom obrábaní kovov, rovnako tak ručnom vyrezávaní dreva a zdobení starou technikou. Aj z tohto dôvodu, nehovoriac o pridanej hodnote v podobe celosvetovo známeho videoherného univerza, vás Leviathan nebude stáť v úvodzovkách pár euro. V čase kedy som pripravoval samotný článok mal výrobca aktivovaných niekoľko dočasných zliav, každopádne, cena najdrahšej verzie (temperovaná čepel vyrobená z vysoko uhlíkovej ocele, ktorú môžete opakovane brúsiť a využívať



na sekane dreva) sa pohybovala okolo sumy päťsto dolárov - výrobca vám dáva možnosť vol'by gravírovania, vlastného rytia a dreveného boxu určeného na prenos. Kto by však nepotreboval sekerku využívať na spracovanie palivového dreva alebo inú podobne ladenú činnosť, môže siahnuť po replike určenej skôr pre čistokrvný cosplay - aby som však neznižoval kvality tohto o dve stovky lacnejšieho modelu, tak aj ten má ručne kovanú hlavu, vyrezávané detaily v jaseňovej rúčke, kožené lemovanie a tak ďalej a tak podobne. Váha oboch verzií sa pohybuje od 3,2 Kg až po 4,2 Kg a akonáhle si sekeru hodíte na rameno, dostanete pocit, že by ste snáď mohli, aspoň na fotkách, zastúpiť pána Kratosu.

Umelecké dielo

Podobné produkty sú samozrejme primárne určené predovšetkým pre hardcore fanúšikov tej či onej licencie, ale cez to všetko, že ja sám nejako zásadne nest'ahujem svoje vyt'ahané trenírky vždy keď éterom zaznie "Gof of War",

som pri držaní Leviathana pocíťoval niečo jedinečné - akási zmes rešpektu (tá váha je odzbrojujúca) a ohromenia (umelecké spracovanie bez jednej chybičky). Ako keby vám v rukách razom ožila mocná zbraň postavičky z videohry s ktorou by bolo možné narobiť fúru dreva. Mimo nejakého vizuálneho využívania je pri drahšej verzii možné so zbraňou reálne bojovať, čo nás zase privádza do sféry využitia počas rekonštrukcie vikingských bitiek.

Pre každého kto ostal jemne sklamaný z oficiálnych a teraz treba použiť tie najhrubšie úvodzovky aké máte v talóne "limitovaných" edícií hry God of War: Ragnarok, je teraz možná priam neuveriteľ'ná náhrada. Nebudeme sa tu pochopiteľ'ne rozprávať o cenovom rozdieli za nejakú zberateľ'skú verziu hry a ručne kovanú sekeru určenú na viacero využití, každopádne, z môjho pohľadu je úžasné, že pestrosť trhu nám, milovníkom tej či onej videohernej série, dnes umožňuje si niečo takéto vôbec objednať - zavesiť na stenu, hodiť

na rameno a vyraziť na zraz fanúšikov, zahnať podomových predajcov harabúrd.

V portfóliu spoločnosti Ancient Smithy v rámci sekcie God of War nájdete niekoľko vizuálne odlišných verzií sekery Leviathan z čoho mne sa do rúk dostal skutočne nádherný a zlatom gravírovaný model doplnený o rukoväť s trpasličou runou, kónskou hruškou a koženým lemovaním. Komukoľvek som túto vecičku vložil do rúk, ostal v sekunde ohromený celkovou úrovňou detailov a kvalitatívnym spracovaním. Áno, akonáhle sa dozvedeli aj finálnu cenovku, bolo jasné, že do niečoho takéhoto musí investovať vyložené len fanúšik, avšak práve pre nich sú Leviathan a Mjolnir od Ancient Smithy určené a práve nim chcem adresovať záverečnú vetu tohto, trochu netradičného, testu; ak ste chceli vždy vlastniť ten najrealistickejší predmet z videohry a ste súčasne milovník série God of War, investovaním do sekery alebo kladiva od spomínanej ukrajinskej spoločnosti, sa vám splní sen. Jediná nevýhoda je neschopnosť sekery a kladiva vrátiť sa vám po odhodení späť do rúk, na tomto budú musieť autori ešte trochu zapracovať.

Verdikt

Sám Kratos by nepoznal rozdiel.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať: Ancient Smithy Cena s DPH: 500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kvalita spracovania	- Absentuje schopnosť
+ Verná replika	vracania sa
+ Po nabrúsení funkčná zbraň	
+ Vlastné gravírovanie	

HODNOTENIE:



MSI MAG Infinite S3

VÝKON V KRÁSNOH KABÁTE



V závere kalendára, ktorý nesie zhluk postupných čísiel 2,0,2 a 3, sa mi redakciu prehnala menšia MSI smršť a okrem vysokokvalitného monitora, ktorý si nakoniec vyblíkal svoj samostatný hodnotiaci článok, som súčasne s ním mal možnosť zrecenzovať aj najnovšiu verziu desktopu modelového radu MAG Infinite S3. Je veľá vecí, ktoré by sa v prípade tohto herného počítača dali vytiahnuť už takto v úvode, ale ešte než to začnem celé rozoberať metodicky, určite je vhodné jasne zadefinovať konfiguráciu, v ktorej sa ku mne daná mašinka dostala. Reč bude o verzii 13E vybavenej procesorom Intel Core i7 13700F Raptor Lake (5,2 GHz), grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 4060 Ti, operačnou pamäťou RAM 16GB DDR5 a SSD diskom s kapacitou 1000GB. Toto všetko si dnes viete zadovážiť za sumu okolo 1 300 eur, čo je v zmysle kategorizácie akousi strednou triedou.

Začnime už klasicky tým, čo je evidentné - dizajnom. Značka MSI, a je úplne jedno,

v ktorej kategórii ich bohatého portfólia sa pohybujeme, si už dlhodobo zakladá na špecifickom vizuále. Inak to nie je ani v prípade skrine MAG Infinite S3.

Ostro rezané hrany brúseného plastu, do ktorého je priam násilne, ale napriek tomu štýlovo zasadené obrovské okno

ventilácie, sa spoločne sústredia okolo ikonického tlačidla určeného pre štart desktopu - ako keby niekto hodil do čiernej vesmírnej diery kus brúseného kryštálu a ten pozvoľna vyplával na povrch. Aby toho v rámci jasne deklarovaného efektu monumentálnosti nebolo málo, tak spodná hrana ventilácie



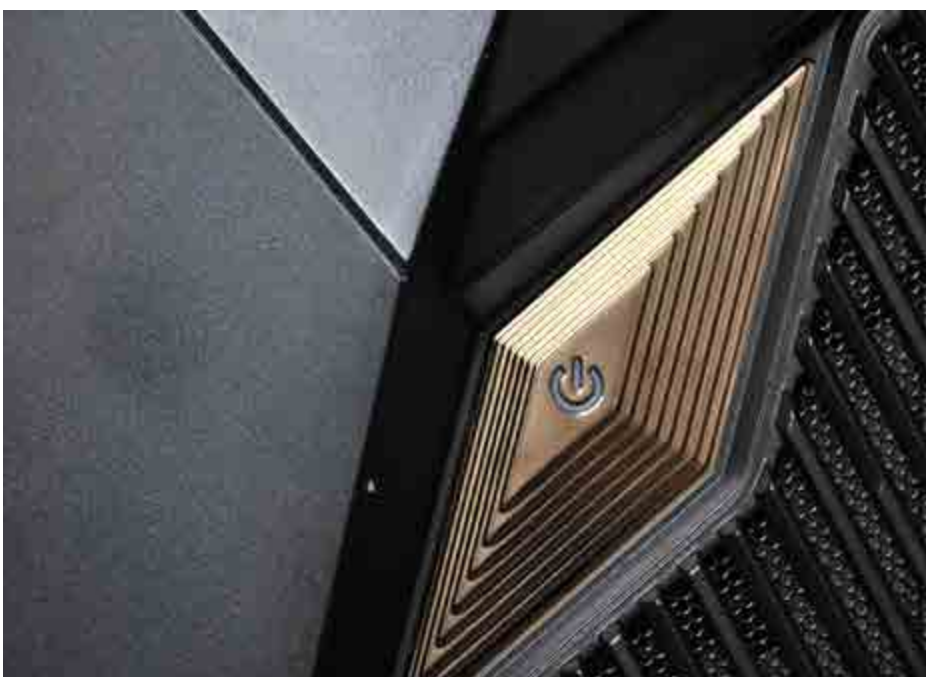


je opatrená nádherne žiariacim RGB párikom, od ktorého je len kúsok k notoricky známemu logu výrobcu.

Pozerať sa na uvedený dizajn z prednej časti je niečo, čo by som rád prirovnal k návšteve galérie a od tejto metafory nemám dôvod upustiť ani v momente, keď celý desktop otočíte do pravej strany a cez integrované sklo pozriete na vyššie opisované komponenty. Ani tu, pochopiteľne, nechýba plne prispôsobiteľná a patričná rumunská diskotéka.

Podpora Wi-Fi 6E

Ešte čiastočne nadvižem na vyššie spomínané sklo. V balení desktopu sa okrem neho, samozrejme, nachádza aj klasický plechový bok, ale ovela



dôležitejšie je pre vás zistenie, že MSI Infinite (čoby vyhl'adávaný modelový rad) aj naďalej pri tvorbe skrine myslí na jednoduchý prístup vhodný na okamžitý upgrade, či už by bola reč o procesore, grafickej karte alebo iných komponentoch.

Predná aj zadná strana spoločne ponúkajú dostatok fyzických vstupov, ale čo ma v rámci konektivity potešilo najviac, bola integrácia Wi-Fi 6E modulu, s ktorým som mohol desktop začať naplno testovať rovnako, ako keby išlo o laptop.

V momente, keď sa mašinka zahriala na prevádzkovú teplotu a moje životom unavené oči spozorovali aplikáciu MSI Center, neváhal som do nej skočiť. Ak teraz úplne presne netušíte, o čom je reč, tak ide o softvér vytvorený s cieľom ovládať, monitorovať a spravovať počítače uvedeného výrobcu. Ide o prehľadného a spoľahlivého pomocníka,



či už je reč o kancelárskom, kreatívnom alebo hernom železe. Práve v ňom si môžete skontrolovať správnosť chodu celého počítača od výkonu chladenia až po presné nastavenie RGB linky.

MSI MAG Infinite S3 s prihladnutím na uvedenú konfiguráciu dokáže uspokojiť aj náročnejších hráčov, ktorým však nebude prekážať snímkovanie na úrovni 60 Fps. Už vyššie spomínaný MSI Center im ponúkne dostatok slušne vyladených herných režimov, s ktorými



sa bude dariť minimalizovať akékoľvek technické kompromisy. Napriek tomu všetkému, že cez benchmark v rámci môjho testu vylezla daná zostava v zelených a pozitívnych číslach, treba jedným dychom dodať, že neodporúčam práve tento desktop na vytváranie 3D modelov. V danej konfigurácii vám v rámci kreatívnej práce dokáže s prehladom poslúžiť na video postprodukcii (treba si však k nemu vybrať aj správny monitor), ale ak by ste s ním chceli ísť v tomto smere ešte vyššie, odporúčam si dokúpiť výkonnejšie CPU a pridať aj vyššiu operačnú pamäť. Pre hráčov však ide o cenovo dostupné náradie určené nielen na kvalitné hranie, ale súčasne a vo svetle modernej doby aj na streamovanie. Spoločnosť MSI jednoducho opäť zvládla potvrdiť rozumne zadefinovanú pestrosť v rámci strednej triedy desktopov, ktoré pokojne môžu skončiť v rukách začiatočníkov aj skúsenejších milovníkov interaktívnej kultúry. Ten nemalý prienik do kreatívnych ambícií, ktoré sú tu, ako uvádzam vyššie, relevantné, už môžeme brať čisto ako príjemný bonus.

Verdikt

Nadštandardné a cenovo dostupné náradie pre začínajúcich i skúsenejších hráčov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Cena s DPH: 1 300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výkon
+ Dizajn
+ Konektivita
+ Chladenie
+ MSI Center
- Nič

HODNOTENIE:



-45%

-50%

ŠOU POKRAČUJE!

POVIANOČNÝ

VÝPŘEDAJ

SKVELÉ CENY A SUPER OBJAVY

-60%

-30%

Mobvoi TicWatch Pro 5

ZASE ĎALŠIE HODINKY?



Spoločnosť Mobvoi, ktorá je mimochodom ďalším úspešným reprezentantom v rámci čínskej produkcie hardvéru, osobne registrujem už viac než šesť rokov. Toho času som prostredníctvom Kickstarteru totižto priamo podporil jedny z ich prvých hodínok v rámci modelového radu TicWatch – šlo o model Ticwatch E a dostala ich moja manželka na Vianoce, s tým, že jej na ruke vydržali necelé tri roky, než im pravdepodobne kompletne odišla baterka. Mobvoi ako taký toho však má vo svojom portfóliu oveľa viac, i keď, je to práve segment inteligentných náramkových hodínok, ktorý sa im s úspechom darí predávať aj v našich končinách. Preto som sa v rámci neustáleho tlaku na produkčnú pestrosť redakčných testov rozhodol, že by bolo vhodné si vyžiadať na dlhodobý test ich vôbec najaktuálnejší model prémiových hodínok a požiadal o TicWatch Pro 5. Dôvodom, okrem už spomínanej pestrosti, bolo si vlastne zhodnotiť celý

ten kvalitatívny posun medzi dobou, kedy si dotovali hodinky cez štartovací portál a dneškom, kedy to už dávno nepotrebujú. Apropos, aby som bol informačne korektný, tak firma Mobvoi má na KS historicky zaevidované len dve kampane (obe úspešné) a to na hodinky Ticwatch E/S a Ticwatch 2.

Mobvoi TicWatch Pro 5 sa predávajú v dvoch farebných edíciách (rýdzo čiernej a takzvanej sandstone), z čoho ja som mal to št'astie, dostať na test práve tú verziu pripomínajúcu pieskový kameň. Ešte je v predaji aj Elite edícia, ponúkajúca prémiový remienok z pravej kože. V čase písania recenzie sa cena predmetných hodínok pohybovala v rozmedzí od 300 do 400 eur, v závislosti na spomínanom prevedení a výbave. Pre koho sú vlastne tieto smart hodinky určené? Ideálnym koncovým zákazníkom je majiteľ Android telefónu, ktorý si chce na zápästie pripnúť hodinky s Wear OS, bez toho, aby investoval do

značiek ako Xiaomi alebo Samsung. Keď už spomínam v tejto všeobecnej rovine konkurenciu, tak v priamom kvalitatívnom porovnaní nenecháva Mobvoi rozhodne nič na náhodu a už od prvého dotyku je jasne badať, že aj tu sa jasne pohybujeme vo vodách s prémiovým nádychom. Dizajn hodínok sa nesie na plynulej vlne elegancie, kde silikónový remienok prechádza do pevného rámu s luxusne vyzerajúcou, textúrovanou hranou týčiacou sa nad sklíčkom. Na pravej strane sa ďalej nachádza jedno klasické tlačidlo, trochu netradične v hornej časti a v strede nájdete interaktívnu otočnú korunku, lákajúcu vás začať sa s ňou doslova hrať. Výhodou ovládania práve cez korunku, okrem jednoduchého posúvania menu nahor a nadol, je dozaista haptická odozva. Kategorizácia vizuálu je síce braná ako unisex, avšak hodinky „sadnú“ skôr na mužské zápästie. Ostatne, váha bez remienkov je cca 44 gramov pri hrúbke



12,2 milimetrov, čo vám jasne naznačuje, že ide o proporčne hrubšie šasi, než bežne nežnejšie pohlavie vyhl'adáva.

Dva displeje

Dajme bokom pôsobivý dizajn, ved' aj tu môže platiť fráza „sto l'udí, sto hodiniiek“, a pod'me sa pozrieť na jeden z hlavných pilierov kvality testovaných hodiniiek. TicWatch Pro 5 sú vybavené dvomi displejmi chránenými Gorilla Glass sklíčkikom so špeciálnou úpravou - ide o povrch snažiaci sa eliminovať nechcené odtlačky prstov. Základom je AMOLED panel vo veľkosti 1,43 palca s rozlíšením 466 x 466 pxl a práve nad ním je umiestnený druhý panel, označovaný ako FSTN - len pre stručné vysvetlenie, skratka TN LCD, čiže Twisted Nematic Liquid Crystal Display, bola prvá

komerčne úspešná technológia LCD, ktorá sa ešte aj dnes široko používa tam, kde chce výrobca dosiahnuť nízku spotrebu energie. V kombinácii so spomínanou AMOLED obrazovkou ponúkajú hodinky aktívny always-on režim (môžete si ho nechať permanentne zapnutý, alebo ho využívať v rámci Essential režimu, kedy sú hodinky stále funkčné, avšak cieľia na maximálne šetrenie batérie). FSTN displej si môžete podsvietiť rôznymi farbami a táto funkcia sa dá využiť aj pri znázorňovaní tehu v rámci fyzickej záťaž - obrazovka mení farby podľa toho, ako d'aleko alebo blízko máte k infarktu. Týmto spôsobom Mobvoi dosahuje vysokú výdrž batérie v rámci Wear OS. Pri cielenej snahe viete hodinky od nabíjania pokojne odrezať aj po dobu 80 hodín. Danú cifru dosiahnete bez toho, aby ste prišli o aktívne ukazovanie notifikácií

a hromadu ďalších bežne využívaných funkcií. Jedinou zásadnou nevýhodou pri plnom využívaní FSTN panelu je sťažaná čitateľnosť vonku a boj s neustálymi odleskami. Dá sa však naučiť zopár trikov, ako odlesky minimalizovať a osobne som v tomto smere hodinky vždy naklonil tak, aby som na ich vrchnú plochu pozeral vyložene z uhla. Čo sa týka kvality AMOLED panelu, tu vás asi nijako neprekvapí informácia o užívateľskom komforte a celkovo príjemnom pociť z interakcie.

Kvalitné smart hodinky sa vám v rámci operácií nesmú začať za žiadnych okolností sekáť alebo nebudaj mrznúť. Srdcom strojovne skúšanej vzorky je procesor Snapdragon W5+ Gen 1, doplnený o 2 GB operačnú pamäť a 16 GB úložisko. Vďaka tomu sa mi počas recenzovania ani raz nestalo, že by som musel znášať latenciu pri prehl'adávaní menu, spúšťaní viacerých aplikácií súčasne, alebo vykonávaní iných, náročných operácií. Všetko beží krásne a plynulo, tak, ako by to v danej triede inteligentných hodiniiek malo byť štandardom. Dobre však vieme, že štandardom to často vôbec nebýva. Aj preto je tu jasne vyslaný signál práve k tej sorte užívateľov, čo si kupuje podobný hardvér nielen na to, aby si mohla spočítať dennú aktivitu a nastaviť si ranný budík, ale aj s cieľom výrazne eliminovať vyt'ahovanie telefónu. Veľkou výhodou je možnosť priameho diktovania textu s rozpoznávaním lokálneho jazyka (slovenčina a čeština), ktorá je zásadným pomocníkom pri reagovaní na notifikácie. Čo sa týka dostupnosti Google aplikácií, až na jednu veľkú výnimku (absentujúci Google Asistentom), nájdete v menu, respektíve v obchode Google Play, všetko podstatné. Aby som však ostal férový a trochu stlmil tú porciu nadšenia, ktorá z doteraz uvedeného textu môže





na vás dol'ahnúť, tak výrobca nezabudol do menu nasypať zbytočné množstvo softvérového balastu, ktorý by sa dal súhrnne zraziť pod jednu jedinú fitness aplikáciu. Takto však užívateľ musí prepínať vždy na novú aplikáciu, keď si chce napríklad pozrieť zhodnotenie svojho spánku, odmerať tep alebo analyzovať kyslík v krvi.

Najlepšie Wear OS hodinky?

Meranie zdravotných údajov a mapovanie spánku sa nesie na vlne istého priemeru a aj mne sem tam, špeciálne v porovnaní so sofistikovanejším prsteňom Ultrahuman Ring Air (recenzia je v príprave), bolo hneď jasné, že hodinky v tomto ohľade a v istom smere vykazujú mierne odchýlky – pri meraní krokov je to očakávané, ostatne, celý segment smart watch má problém ponúkať detailne presné informácie o krokoch. Nejde však o nič tak zásadné, čo by vás dlhodobo malo iritovať a v zmysle danej triedy, kde sa hodinky TicWatch Pro 5 pohybujú, je

to podľa mňa úplne v norme tolerancie. Pri bicyklovaní, a to aj v rámci lesov a odľahlých oblastí, nemali hodinky problém sa zubami nechtami držať slušného GPS signálu, napriek tomu, že sú vybavené „len“ GNSS čipom s jedným pásmom. Rovnako tak slušne zvládali podávať informácie o zmenách tepovej frekvencie v momente, kedy som išiel svoju hranu (napríklad, keď som musel náhle zoskočiť z bicykla, aby som hubou nezodral asfalt vojenských lesov, po tom, čo mi z pravej strany skočil do cesty jeleň zakamuflovaný za soba). Produkt v zmysle monitorovania fyzickej aktivity a záťaž odporúčam klasicky do rúk príležitostných športovcov, ostatne, práve na nich Mobvoi, ako aj konkurencia pohybujúca sa v identických cenových reláciách, cieľi. Môžete s nimi vbehnúť do ležaku (majú odolnosť voči vode pri 5 ATM a pýšia sa certifikátom MIL.STD-810H) a rovnako tak s nimi brúsiť rámy dverí (stáva sa to len mne, že neustále zasekávam

hodinky kade tade po miestnostiach počas hektického prechádzania?).

Nadviažem ešte v úplnom závere stručne na výdrž batérie, o ktorej som doteraz hovoril len v rámci šetriaceho režimu. Pri plnom zaťažení si hodinky budete musieť napichnúť na nie zrovna elegantne riešený pinový konektor nabíjačky (toto ma vždy irituje) po dvoch, maximálne troch dňoch. Proces tankovania energie je však extrémne rýchly a v priebehu tridsiatich minút máte batériu z takmer nuly dobytú na maximum. Mobvoi TicWatch Pro 5, špeciálne ak si odmyslím zopár menších chybičiek, sú rozhodne jedným z najlepších smart hodínok vybavených Wear OS, ktoré si dnes môžete pripnúť na ruku. Ponúkajú dve obrazovky, elegantný dizajn, odolnosť v teréne, dostatočnú výdrž batérie a vysoký výkon spojený s užívateľsky priateľským rozhraním. Odporúčam však výrobcovi, aby si zobral digitálnu metlu a poupratoval ten OS bordel s aplikáciami, ktoré by sa pokojne dali zlúčiť do jednej.

Verdikt

Elegantné a výkonné hodinky s prekvapivo dobrou výdržou batérie.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Mobvoi
Cena s DPH: 350€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Absentuje
+ Batéria	- Google asistent
+ Dva displeje	- Bez LTE
+ Výkon	
+ Odolnosť	

HODNOTENIE:



Instax Mini Evo

MODERNÉ RETRO



Začnime krásnym oxymoronom. Ja si pod slovným spojením „moderné retro“ predstavujem niečo ako Instax Mini Evo. Ako už asi tušíte, reč bude o technológii polaroidov, čiže fotoaparátov schopných už krátko po zachytení snímky aj vytlačiť, čiže zhmotniť vašu fotku. História okamžitej snímky je dnes spojovaná s istým druhom archaizmu, no napriek tomu existuje viacero značiek zaoberajúcich sa jej opakovanou produkciou. Rozhodol som sa preto, že vám pripravím krátky test Mini Evo od Instaxu, ktorý je z pozície vyvolávania okamžitých fotografií aktuálne tou najrozumnejšou voľbou.

Známa japonská spoločnosť Fujifilm sa s modelovým radom Instax snaží naskočiť na vlnu okrajovej popularity okamžitých fotiek a na rozdiel od svojej konkurencie, z ktorej vychádza mnou už vyššie použité slovíčko „polaroid“, sa cielene vyhýba drvivej väčšine problémov, aké často vidáme práve u konkurenčných zariadení. Väčšina polaroidov je totižto po dizajnovej stránke doslova odpudivá. Ide o proporčne nemotorné plastové krabice, ktoré nestrčíte do vrečka, ani do vreca, a ktoré tlačia fotky bez akejkoľvek kontroly. Často z nich preto lezú rozostrené momentky zo svadieb, podlievané alkoholovým opojením. Instax Mini Evo je v tomto oveľa ďalej a okrem pôsobivého retro dizajnu, kde síce dominuje plast, avšak

maskovaný za imitáciu kovového šasi, ponúka vďaka integrácii LCD obrazovky aj patričnú možnosť postprodukcie.

Testovaná vzorka mi dorazila aj so sériou rozličných filmov (užívateľ si môže zakúpiť rôzne druhy vopred upravených rámov obrázkov), z ktorých ma osobne, ako milovníka čiernobielej fotografie, najviac zaujal monochromatický papier. Kazety s dočasne čistými fotografiami sa vkladajú do zadnej časti tela Mini Evo a celý proces zvládne aj úplný technický antitalent. Instax je vybavený 28 mm otočným objektívom schopným zaostriť na vzdialenosť 10 cm, čo z neho v rámci segmentu polaroidov robí unikát a to si k tomu celému navyše pridajte jeho hybridný systém interakcie. Fotoaparát je totižto možné prostredníctvom aplikácie prepojiť s mobilným telefónom a využívať ho ako prenosnú tlačiareň obrázkov vytvorených priamo cez mobil. Najväčšou výhodou je následne voľba tlačenia, kedy si viete nafotiť stovky snímok, ale do tlačie poslať len tie, ktoré za to stoja, respektíve ktoré stoja za cenu papiera (cena jednej fotky vychádza v priemere na 99 centov a v ponuke sú samozrejme počtom výhodné balenia).

Aby ste boli v obraze v rámci kvality, tak žiadny polaroid na svete vám na výstupe neponúkne komplexný záber vo vysokom rozlíšení, na niečo také si

treba zaobstarat kvalitnú atramentovú tlačiareň a využívať zábery z fotomobilov alebo bezzrkadloviek. Čaro okamžitých fotiek totižto spočíva v špecifickom arte snímky vytvorenej pomocou chemického procesu už krátko po expozícii a možnosti ju „zanechať“ kdekoľvek vám len napadne.

Napriek všetkému je Mini Evo v tomto smere najlepším polaroidom zo všetkých, hoci ponúka len miniatúrny výstup v rozmere obrázkov 6,2 x 4,6 cm pri rozlíšení 2 560 x 1 920. Fotoaparát zvládne množstvo efektov, má blesk, vstavanú batériu na 100 fotiek, ukladanie na microSD kartu, selfie modus a najzábavnejší spôsob spustenia tlačie, aký si len môžete želať. To všetko vás bude stáť cca 190 eur a ja vám, za našu redakciu, danú investíciu rozhodne odporúčam.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Instax Cena s DPH: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalita tlače
- + Možná postprodukcia
- + Dizajn
- + Využitie ako samostatná tlačiareň
- Nič

HODNOTENIE:



Braun Series 9 PRO Plus

OPLATÍ SA PREJŠŤ NA NOVÝ MODEL?



Začiatkom roku 2022 som pre rôzne médiá pripravil komplexný test prémiového holiaceho strojčeka Braun Series 9 Pro. V tom čase cenovo konkuroval populárnej a rovnako tak nedostupnej hernej konzole PlayStation 5. Robil som si z toho trochu srandu. Ved' čo iné mi ostávalo? V pozícii technologického redaktora som musel mesiac čo mesiac písať články o čipovej kríze a nedostatku dôležitých komponentov určených práve na výrobu herných strojov a počítačov všeobecne. Čas nám neúprosne beží vpred a dnes, dva celé kalendáre od spomínanej recenzie, je posledná konzola od SONY už bežne dostupnou a čipová kríza je ako tak zažehnaná – minimálne do tej doby, než ju vystrieda iná forma nedostatkov v rámci dostupnosti vzácnych kovov. Nemecký Braun za ten čas rovnako nelenil a napriek tomu, že jeho zákazníci, ako aj odborná verejnosť, spoločne očakávali spustenie predaja už desiatej

generácie holiaceho strojčeka s prívlastkom Pro, Nemci dali pred pár týždňami na trh nenápadný upgrade v podobe modelu Braun Series 9 PRO Plus. Práve o ňom vám teraz, aj v kontexte toho, čo ponúka nové oproti staršej verzii, poviem trochu viacej.

Aby som vám trochu upresnil metodiku číslovania predmetnej série holiacich strojčekov, Braun uviedol oficiálne prvý rad pred viac ako ôsmimi rokmi. Počas tejto doby jednotlivé modely vylepšoval a lepil im nálepky v klasickom poradí opatrené klasickými PR prívlastkami ako PRO a aktuálne aj Plus. Väčšinou sa samotný upgrade točil hlavne okolo väčšej výdrže batérií, avšak, niekoľko modelov prinieslo zásadné dizajnové zmeny v oblasti holiacej hlavy – zlepšoval sa spôsob kopírovania kontúr tváre tak, aby zákazník nemusel so strojčekom opakovať jeden a ten istý t'ah pre lepšie odstránenie fúzov v

komplikovaných častiach tváre. Braun Series 9 PRO+ je definitívnou bodkou za deviatkou a súčasne akýmsi finálnym doklepnutím vízie komplexného a prémiového náradia určeného pre náročných mužov. U nás je v predaji niekoľko výbav, kde ja osobne odporúčam priplatiť si balík obsahujúci cestovné puzdro so vstavanou externou batériou a automatickou čistiacou stanicou, do ktorej sa zasúva špeciálna kapsľa s dezinfekciou. Toto balenie sa označuje ako 9577cc a jeho cena je už v úvode naznačovaných cca 500 eur – áno, tam, kde dnes PlayStation 5 kúpite lacnejšie, si Braun stále drží svoju cenovku. No prináša skutočne relevantné zmeny oproti staršiemu modelu?

Štyri čepele

Z priloženej fotodokumentácie dokážete vyčítať, že nastalo niekoľko vizuálnych

zmien, ale po dizajnovnej stránke sa fakticky nič zásadné nemení. Ide prevažne o kozmetické prvky a nové nápisy. Aktuálny model PRO+ má v prednej časti holiacej hlavy opäť štvoricu samostatných čepeľí tak ako staršia verzia. Jedinou zmenou je prvok pripomínajúci plechovú vložku umiestnený pod horným zberačom, ktorý by mal oveľa lepšie chrániť kožu. Avšak, v praxi nevidím nijako zásadnú zmenu a môj testovací subjekt (asi viete, že si už dlhodobo pestujem fúzy a holenie je pre mňa ekvivalentom svätej vody vychrstnutej do tváre samotného diabla) mi to počas dvojmesačného zbierania poznatkov z holenia len potvrdil. Spracovanie ohýbajúceho sa kĺbu je identické, no tu to považujem za správne, keďže variabilita pohybu je v deviatej sérii takmer dokonalou a nie je dôvod skúšať nejaké zásadné experimenty. Veľkou výhodou je opäť samočinný pohyb jednotlivých čepeľí, ktoré nie sú na sebe závislé a holenie je tak vo výsledku efektívnejšie než u niektorých konkurenčných prístrojov. Jednotlivé čepele stíhajú v priebehu šesťdesiatich sekúnd samostatne vyprodukovať šialených desaťtisíc zárezov do strniska, čo vám v rámci minútového holenia dáva vo výsledku štyridsaťtisíc rezov. Strojiček je poháňaný rovnakým motorom a ten svoj výkon prispôbuje na základe komplikovanosti zarastenia brady – s týmto prvkom sa spájajú takzvané kladné vibrácie, vďaka ktorým je zber chlpu do dĺžky 0,05 mm oveľa intenzívnejší. Pri použití sa môžete spoliehať na plnú vodotesnosť, takže holenie v sprche vám pri rannej očiste môže ušetriť drahocenný čas, ktorý by ste inak strávili v rannej špičke.

Prvá zásadná novinka sa týka ramien nového zastrihávača – výsuvná časť na vrchnej strane strojička určená na jemnú úpravu brady a vlasov. V čom je nový? Jeho tvar je úplne rovný, a teda oveľa viac využiteľnejší ako predošlý, zaoblený. So strojičkom tak v praxi nemusíte,



napríklad, pri úpravách bokombrád prehnané manipulovať jeho nakláňaním. Čo sa týka čistiacej stanice určenej na automatický výplach zbytkov ochlpenia a súčasne vydezinfikovanie hlavy strojička, nič sa voči minulej verzii nemení a ide doslova o tú istú stanicu použitú v dvoch predchádzajúcich verziách. Zmenou neprešla ani grafika na displeji, ktorá

pod tlačidlom spustenia dokáže indikovať úroveň nabitia batérie, stav ostrosti čepeľí a nutnosť vyčistenia. Ak hovoríme o ostrosti a čistení, ide skôr, samozrejme, o orientačné upozornenia podporené časovým algoritmom.

Väčšia batéria?

Na záver som si nechal pravdepodobne to, čo mužov používajúcich drahé holiace strojičky, najviac zaujíma, a teda výdrž batérie. Braun nemal dôvod meniť akumulátor od predošlého modelu, keďže už ten sám o sebe poskytoval dostatok času na kompletne a viacnásobné holenie.

Na jedno nabitie tak máte v ruke hodinu plného výkonu. V kombinácii s puzdrom a v ňom nainštalovanou externou batériou si viete na cestách zabezpečiť deväťdesiat

minút času. Rýchlosť nabíjania pri použití štandardnej nabíjačky do siete je necelá hodinka. Prítomná je aj funkcia expresného dotankovania, kedy už po piatich minútach v sieti dostanete dostatok výkonu na jedno ranné a rýchle oholenie strniska.

V tomto smere síce 9 PRO+ neprichádza s ničím novým, ale aj tak stále ide o hlavnú prednosť celého zariadenia tak ako aj v minulosti. Braun Series 9 PRO+ sa z pozície prémiového holiaceho strojička nejaví ako nutná kúpa pre niekoho, kto už vlastní starší model. Ide skôr o vhodný produkt pre niekoho, kto mal naposledy siedmy alebo ôsmy rad.

Strojiček s prehľadom zvláda skosiť viac než týždeň staré strnisko a ani sa pri tom nezapotí, zatiaľ čo vaša pokožka zostane bez akéhokoľvek podráždenia. Z vlastných skúseností a pri nízkej dĺžke vlasov je predmetná mašinka rovnako vhodná aj na holenie hlavy, či už priamo v sprche alebo na sucho. Vo finále tak jedinou relevantnou novinkou pri PRO 9 ostáva rovný zastrihávač, s ktorým je tvarovanie špecifických častí brady oveľa pohodlnejším zážitkom.

Verdikt

Prémiový holiaci strojiček s vysokým výkonom a spoľahlivým chodom určený do rúk skúsených, ale aj úplných nováčikov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Braun Cena s DPH: 500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Výkon
+ Pohodlie
+ Samočistiaca stanica
+ Batéria

- Len jedna zásadná zmena voči minulému modelu

HODNOTENIE:



Motorola Razr 40 Ultra

DÁ SI NIEKTO SÓJOVÉ REZNE?



Věčka od spoločnosti Motorola sú dnes už dávno kultúrnou ikonou a bez toho, aby ste vyložene spomínali daného výrobcu, každý si pri spomienke na skladací telefón okamžite vybaví presne to isté. Reinkarnácia konceptu věčok prišla automaticky s nastupujúcim trendom ohybných displejov a Motorola, respektíve Lenovo z pozície ich vlastníka, si nemohli spoločne nechať ujst' skúsiť zabrnkať na celú tú vlnu nostalgie.

Dnes vám preferujem o najnovšej verzii mobilného telefónu Motorola Razr 40 Ultra, ktorý som zhodou okolností testoval súčasne s koncepcie identickou konkurenciou od Samsungu.

Nebudem sa síce púšťať do explicitného porovnávania Razr 40 Ultra s Galaxy Z Flip5, každopádne, v istých bodoch si neodpustím pár porovnávacích poznámok a sľubujem vám, že ak budete čítať d'alej,

čaká vás aj opis dramatickej situácie s nešťastným koncom pre testovaciu vzorku.

Edícia Motorola Razr 40 v Ultra vsádza na vysoký výkon a atypický pomer displeja. Celé balenie je tentokrát plne v réžii šetrenia našej planéty a okrem recyklovateľného papiera by ste tu našli aj farbu vyrobenú zo sóje. Prednosťou je d'alej rozhodne výbava, keďže okrem mobilu samotného dostane zákazník aj adaptér s výkonom 33 W, USB-C kabeľ a dokonca vonkajšie delené puzdro na ochranu - telefón v Ultra verzii stojí 1 200 eur, a preto je ochrana plne na mieste.

Hlavnou prednosťou skladacích mobilov, či už sa budeme rozprávať o věčkách alebo takzvaných knihách, je dozaista ich proporčná skladnosť. Klasické věčko si viete pomocou jedného prsta sklopit' do polovičného rozmeru voči otvorenému stavu a strčiť tak kamkoľvek do vrecka bez toho, aby vás to nejakým obmedzovalo

v pohybe. Samotný telefón má len 188 gramov pri rozmeroch 170,8 × 74 × 7 mm, a preto je manipulácia s ním maximálne intuitívna a viete si ho pohodlne zastrčiť aj do predného vrecka na košeli či saku.

Konštrukčná pevnosť

Šasi je plne kovové a samotné plochy, vrátane vonkajšieho displeju, výrobca opatril skleneným povrchom Gorilla Glass Victus.

Práve veľkosť a spracovanie prednej obrazovky je zásadnou novinkou oproti minulej generácii modelového radu Razr a je až úsmevné zistiť, že autori mobilu umne využili duo fotomodulov na to, aby ich prepojili s digitálnou vizualizáciou pozadia (máme tu sériu trefných šablón, ktoré z okrúhlych šošoviek robia humornú kulisu a ani ja sám som neodolal a počas fotenia ich premenil na vlastné oči.) Nová verzia pántov je o niečo tuhšia, ale stále s nimi nemusíte



nejako zásadne zápasit' a viete si telefón otvoriť aj zatvoriť pomocou jedného prsta.

Trocha ma mrzí, že ten proces skladania sa zase raz nezaobišiel bez akéhosi drhnutia a trenia, čo inak krásnemu dizajnu, uberá trochu na pocite luxusu. Tak či onak, medzera v zatvorenom stave je sotva badateľná a ani pri otvorení vás malá brázda v ohybe panelu nemá prečo nejako zásadne vyrušovať. Apropos, Motorola, na moje prekvapenie, neumiestnila na vonkajšiu časť pätu žiadne logo, čo ale výrazne podporilo jednotnú čistotu vizuálnej stránky telefónu.

Mobilné telefóny recenzujem už dlhé roky a doteraz som v tomto smere mal jednu jedinú nehodu (pri recenzovaní Apple Iphonu SE v roku 2020, mi testovaný telefón počas fotenia nešťastne spadol obrazovkou



na zem a tá sa rozbila). Druhú a oveľa vážnejšiu nehodu som zažil práve počas testovania Motorola Razr 40 Ultra, kedy sa mi telefón podarilo doslova utopiť.

Zariadenie sa na pár sekúnd dostalo do hlbokkej vody (okolo dvoch metrov), než sa mi ho podarilo zase vytiahnuť, avšak keďže IP krytie je v prípade tohto modelu len na úrovni IP52, voda zatiekla do citlivých priestorov a telefón bol nepoužiteľný. Ako vidíte, recenzovanie elektroniky a hardvéru všeobecne má svoje úskalía a nie vždy to končí šťastne. Tak či onak, nech vám táto moja nešťastná príhoda posluží ako malé varovanie v prípade, ak ste si mysleli, že Razr 40 Ultra toho v oblasti vode odolnosti dosiahol viac - naopak konkurenčný veľkový Samsung má plnú ochranu voči vode, čo osobne vnímam ako jasnú prednosť pri porovnaní Razr 40 a Z Flip5.

Len IP52

Moje tragické okúpanie testovacej vzorky našťastie prebehlo až v poslednej tretine mesačného skúšania, a tak som mal dostatok času na to, aby som jeho ostatné atribúty (mimo nečakaného overovania vode odolnosti) overil ešte vo funkčnom stave. Presuňme sa teraz ku opisu 6,9 palcového LTPO displeju s rozlíšením 2640 × 1080pxl s obnovovacou frekvenciou 165 Hz, respektíve ku najväčšej novinke voči minulej verzii Razr veľčka, vonkajšiemu panelu.

Máme tu 3,6 palcov veľký a už na prvý pohľad krásny a jasný panel, na ktorom vám výrobca umožňuje zobrazovať viac než len bežné notifikácie, tak ako tomu bolo minule. Tentokrát si môžete na predný displej vytiahnuť všetko, čo vás len napadne, od kalendáru, cez Google mapy až po... vlastne





úplne všetko. Ak som vyššie Razr káral za jeho neúplnú odolnosť voči vode, tak v tomto prípade svoju konkurenciu jasne prekonáva, keďže na nedávno vydanom veľčkovom Samsungu je implementácia aplikácií na vonkajšom paneli dosť bolestivá a komplikovaná. Rovnako očarený som bol aj hlavným panelom, ktorého variabilita obnovovacej frekvencie zvláda škálovanie od najnižších až po najvyššie (167 Hz v plne automatickom režime) cifry.

Na obe obrazovky sa jednoducho krásne pozerá a nemám ku nim žiadne výhrady.

V nesmierne tenkom tele nového veľčka od spoločnosti Motorola sa nachádza batéria s kapacitou 3 800 mAh, ktorá majiteľom mobilu pri náročnom procese využívania poskytne maximálne jeden deň. Výhodou je však možnosť rýchleho "dotankovania", kedy sa už po trištvrte hodinke na kábli viete dostať z nuly na deväťdesiat percent kapacity. Mimo káblu je možno mobil položiť aj na Qi plochu a dotankovať pri výkone 5 W.

A ako je na tom samotný výkon vo verzii Ultra? Motorom je tu prvá generácia čipsetu Snapdragon 8+, ktorá v kombinácii s 8 GB operačnou pamäťou umožňuje

internému softvéru fungovať v očakávaných rýchlostiach a rovnako tak aj teplotách.

Na samotný záver som si nechal stručné zhodnotenie kvality zhotovovania fotografií, ktorá pri skladacích mobiloch všeobecne nestúpa do žiadnych výšín. Ani Motorola Razr 40 Ultra v danom ohľade vôbec nevypadáva zo zavedených kolají, a ak by som foto/video potenciál mal zhodnotiť nejakou stručne, tak by som ho prirovnal maximálne ku vyššej strednej triede.

Je tak trochu vtipné, že vnútorná selfie kamera, ktorú by ste za istých okolností vďaka možnosti ohybu a vonkajšieho panelu ani nepotrebovali, má 32 Mpx pri $f/2.4$ a hlavný snímač má 12 Mpx pri $f/1.5$ – celé trio potom uzatvára ultraširokouhlý snímač s 13 Mpx/ $f/2.2$.

Uspokojivé detaily

Predmetný telefón vidím v rukách konzumentov, ktorým slabšia výbava v rámci fotosnímačov vo finále nejakú zásadne nevaďí. Oceňujem uspokojivé detaily fotiek idúcich z hlavného snímača a špeciálne v noci, kedy sa nastavenie priepustnosti svetla ukazuje ako

jasná výhoda. Ultraširokouhlý objektív disponuje funkciou automatického ostrenia a radí sa medzi jasné pozitíva.

V oblasti zhotovovania video záznamov je ďalej na stole 4K rozlíšenie pri 60 FPS, ktoré pre bežného konzumenta maximálne dostačujúce. Plus si k tomu celému pridajte vždy dobre spracované foto rozhranie so slušne pracujúcou umelou inteligenciou a sériou softvérových špeciál, ktorými je Motorola dlhodobo známa.

Motorola Razr 40 Ultra opäť dokazuje všeobecne pretrvávajúci fakt, že štýlové skladacie telefóny sa v rámci súčasných technologických limitov nemôžu stále rovnat' klasických vlajkových lodiam najväčších výrobcov a nejaký čas to tak aj naďalej ostane.

Nová Razr Motorola sa však v porovnaní s konkurenciou nemusí cítiť nijako menejcenná, ba naopak, keďže, ak dám bokom slabšiu vode odolnosť a nie úplne hladký proces zatvárania/otvárania, máme tu opakovanie jedného a kvalitatívne toho istého receptu – ak použijem kuchynskú terminológiu.

Verdikt

Solidne veľčko nesúce legendárny znak M.

Filip Voržáček

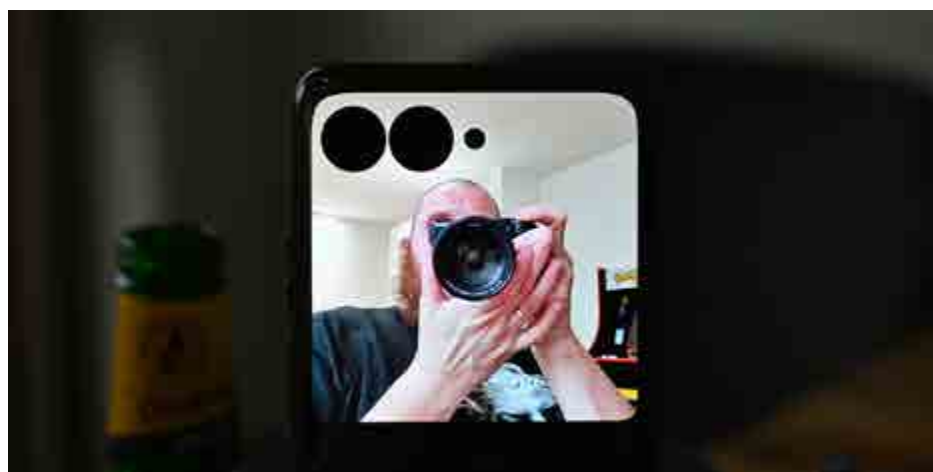
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo Cena s DPH: 1 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Chýba plná ochrana voči vode
+ Displej	- Prehrievanie pri vysokom výkone
+ Výkon	
+ Zvuk	

HODNOTENIE:



Endorfy Solum S

VŠETKO, ČO SI MÔŽE HRÁČ PRIAŤ



Ak sa zamyslíme nad tým, ktoré periférie k počítaču sú tie najdôležitejšie, pravdepodobne si väčšina z vás vybaví myš, klávesnicu a slúchadlá. Doplnky, ako sú webkamera alebo mikrofón, považuje majorita obyčajných hráčov za druhoradé, ba priam nepodstatné. To ale nemusí byť vždy pravda. Slúchadlá síce obvykle disponujú integrovanými mikrofónmi, no ich kvalita často nie je dostatočná a vtedy je potrebné porozhliadnuť sa aj do sveta samostatných mikrofónov. Ich využitie je pritom omnoho väčšie, ako sa na prvý pohľad môže zdať - väčšina z vás si to iste všimla počas pandémie. Videohovory, online konferencie, podcasty a im podobné záležitosti zažívajú obrovský nárast na popularite a s tým sa zvyšuje aj dopyt po tejto kategórii produktov. V tejto recenzii sa preto pozrieme na mikrofón od spoločnosti Endorfy, ktorý nesie označenie Solum Voice S.

Spracovanie

Začneme spracovaním, ktoré je na môj vkus primerané cenovke. Ide o odolný produkt využívajúci prevažne tvrdený plast v kombinácii s kovom, ktorý je použitý na zaťaženie podstavca. Čo sa týka rozmerov produktu, práve tým sa v prípade Solum Voice S spoločnosť Endorfy chváli. Sú 170 x 74 x 74 milimetrov, čo je na mikrofón celkom

pôsobivý údaj. Taktiež je k nemu dodávaný aj externý pop filter, ktorý síce nemá veľmi ako očariť, no jeho prítomnosť je plusom.

Dizajn

Z hľadiska dizajnu ide o jeden z krajších mikrofónov na trhu. Vyniká najmä elegantným spôsobom prichytenia, jednoduchými črtami a miernym podsvietením v oblasti kolieska na nastavovanie citlivosti prijímania zvuku. Práve vďaka týmto vlastnostiam dokonale pasuje do širokej škály prostredí, či už ide o „setup“ plný podsvietenia a herných prvkov, alebo o minimalistickú elegantnú kanceláriu. Je jasne vidieť, že tvorcovia si s dizajnom dali námahu, predsa je to práve on, ktorý produkt často predáva.

Používanie

Solum Voice S je malý kondenzátorový mikrofón vybavený kardioidnou kapsulou, ktorá napomáha lepšiemu zachytávaniu zvuku. Dôležitá je aj konektivita. S touto sa v Endorfy popasovali naozaj múdrou spôsobom - k mikrofónu dodávajú kábel USB-C do USB-C, no je k nemu aj redukcia z USB-C na klasické USB-A. Pripojiť si ho teda nie je vôbec zložité a navyše funguje na technológii plug and play, nie je teda potrebné k nemu nič inštalovať, iba

pripojiť a používať. Ovládanie zariadenia je taktiež jednoduché a dokonca prináša aj jednu inovatívnu technológiu, ktorá má zároveň aj istú nevýhodu. Reč je o tlačidlo na stlmenie mikrofónu, ktoré je dotykové a umiestnené je na vrchu zariadenia. Po ruke tak máte užitočné tlačidlo a navyše ho ani nie je potrebné stláčať, stačí jemný dotyk... To znie ako skvelý nápad a aj je, ale má to aj spomínanú menšiu nevýhodu.

Občas sa vám mikrofón stlmiť podarí, inokedy zas natrhnete ušné bubienky tým, ktorí vás počujú. Mne sa to však stalo len niekoľkokrát a preto by som bral tento môj poznatok s nadhľadom.

A na záver sa povenujeme, samozrejme, kvalite nahrávania. Tá ma naozaj milo prekvapila, teda aspoň kým som rozprával normálne, prípadne tichšie. Mikrofón vtedy takmer dokonale zachytával hĺbky, stredy a výšky môjho hlasu a dokonca celkom obstojne zachytával aj zvuk tleskania a ďalšie podobné zvuky, ako sú napríklad vŕzganie dverí alebo úder po stole. Pri vyššej hlasitosti som očakával veľký pokles kvality, no Voice S znova nesklamal a aj napriek miernemu poklesu kvality som sa počul výborne.

Záverečné hodnotenie

Solum Voice S je šikovný, malý a elegantne pôsobiaci mikrofón, ktorý je vhodný na širokú škálu použití - na podcasty, hry, ale aj na jednoduché videohovory či konferencie. Pri ničom z tohto vás určite nesklame. Cena, ktorá sa pohybuje na úrovni vyše 58 eur, je v tomto prípade úplne adekvátna.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Endorfy Cena s DPH: 58€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Zvuk - Nič
+ Dizajn

HODNOTENIE:



Creative Sound Blaster Blaze V2

VSTUPENKA DO HERNÝCH SLÚCHADIEL CREATIVE



Po celosvetovom úspechu herného headsetu Creative Sound Blaster Blaze prichádza po takmer ôsmych rokoch na trh ich nástupca – verzia V2. Jedná sa vstupnú bránu do sveta herných headsetov od Creative.

Obal a jeho obsah

Blaze V2 prichádzajú zabalené v papierovej krabici, sprevádza ich iba dokumentácia, nič iné v balení nenachádzame. Balenie spĺňa štandardy, na ktoré sme u Creative zvyknutí.

Prvé dojmy a spracovanie

Hneď po vybalení a počas prvého pot'ažkania slúchadiel nás zaujala váha. So svojimi 187 gramami sa tak Blaze V2 radia do kategórie ľahkých herných headsetov. Ich plastové telo napriek svojej nízkej váhe nepôsobí labilne, mušle sú však menšie, a pohľad na ne nám v redakcii privodil obavy, či budú pre ušné

laloky poslucháčov dostatočne priestranné. Pre čo najvyšší komfort kontaktných plôch s hlavou a ušami zvolili inžinieri v Creative zaujímavý, plyšový materiál, ktorý je na prvý dotyk veľmi príjemný.

Z ľavej mušle vystupuje kábel a mikrofón; kábel je bohužiaľ neodnímateľný. Na

kábli sa nachádza malý ovládač hlasitosti a stlmenia mikrofónu, ktorý sa dá pripnúť o náprsné vrecko na oblečení.

Kdežto prvé Blazy mali separátny konektor na mikrofón a slúchadlá, nové V2ky ponúkajú jeden štvorpólový pozlátený 3,5 mm jack. Po prvom nasadení na hlavu





konštatujeme, že priestor pre uši síce je mierne tesný, avšak nie je nepohodlný. Problematické je jedine používanie s istým typom okuliarov, pretože hrubé stranice okuliarov môžu po čase privodiť pocit diskomfortu. Spracovanie slúchadiel je vzhľadom na svoju cenu na dobrej úrovni.

Používanie

Nové 40mm meniče majú výrazne basovú charakteristiku, čo pre slúchadlá s herným určením nie je neobvyklé. Hranie hier a sledovanie filmov či streamov zvládajú

Creative Blaze V2 dobre a priemerný poslucháč bude s ich zvukovou reprodukciou spokojný. Maximálna hlasitosť by mohla byť v istých situáciách o čosi vyššia. Creative pri Blaze V2 použil technológiu filtrovania okolitého ruchu, ktorá na vstupe mikrofónu odizoluje nežiadany hluk.

Po prvom odskúšaní na Discorde sa spoluhráči sťažovali na kvalitu a hlasitosť zvuku, a popisovali fenomén, kedy môj hlas počas rozprávania znel ako by sa náhodne stišoval. Po nastavení kvality vstupného zvuku na 24 bitov pri 48kHz

a hlasitosť na 100% sa kvalita zvuku zvýšila, a popisovaný fenomén stišovania hovoreného slova sa tiež obmedzil, až úplne zmizol; a tiež mikrofón prestal byť extrémne citlivý na polohovanie.

Počúvanie hudby je najslabšou stránkou Blaze V2 – sú použiteľné, avšak veľá poslucháckeho pôžitku v ich zvuku nenachádzame...basy sú síce výrazné, avšak nie sú prirodzené; stredy a výšky sú nejasné a nevýrazné, zvukové stopy nemajú jednoznačnú definíciu a zlievajú sa, a stage nie je príliš prirodzený. Od hráčskych slúchadiel nižšej triedy nečakáme Hi-Fi, či nebudaj audiofilnú kvalitu, preto toto hodnotenie treba brať ako opis pocitov a výsledkov testovania, nie ako kritiku.

Zhrnutie

Creative Blaze V2 kvôli svojej priaznivej cene môže byť správnu voľbou pre hráča, ktorý je menej náročný pri počúvaní hudby, pri hraní hier však potrebuje slušný mikrofón a zvuk.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Cena s DPH: 45€

PLUSY A MÍNUSY:

- + nízka váha
- kábel nie je odnímateľný
- menšie mušle nemusia byť komfortné každému

HODNOTENIE:



GIGABYTE Radeon RX 7700 XT GAMING OC 12G

KEĎ ČERVENÁ NEZNAMENÁ STOP



Po dlhej dobe, keď sa v mojich počítačoch objavovali iba karty od spoločnosti spájanej so zelenou farbou, mi zrazu na stole pristáli rovno dva AMD kúsky v prevedení od Gigabyte. Po veľmi pozitívnom zážitku z karty Radeon RX 7800 XT 16G nastal čas pozrieť sa zblízka aj na jeho o niečo lacnejšieho a o čosi menej výkonného bračeka, ktorým je RX 7700 XT Gaming OC 12G.

Už pri testovaní RX 7800 XT sa mi potvrdilo, že fungovať na kartách od AMD neprináša žiadne úskalía či problémy, ako to radi vyhlasujú zástancovia Nvidia modelov. Preto som sa na testovanie tejto (aj keď slabšej) karty naozaj tešil. Model RX 7700 XT patrí do nižšej strednej triedy a hoci jeho výkon môže nechať niektorých náročnejších hráčov chladnejšími, definitívne má čo ponúknuť, ak sa uskrtníte po stránke snímok za sekundu, herných detailov alebo rozlíšenia.

Obal a jeho obsah

Krabica, v ktorej mi prišla karta GIGABYTE Radeon RX 7700 XT GAMING OC 12G, nie je malá, práve naopak - dokonca ma trochu prekvapilo, že rozmerovo je totožná s balením, v ktorom dorazil jej výkonnejší brat. Stavba chladiča a šasi je však pri oboch kartách totožná, vďaka čomu bude, logicky, chladenie RX 7700 XT ešte lepšie a pritom nie sú jej rozmery nafúknuté až tak, aby sa nezmestila do bežných počítačových skriniek, ako je to v prípade niektorých konkurenčných modelov. V prevažne čiernej škatuli s prvkami AMD červenej a futuristicky vyzeraajúcim robotom na prednej strane sa ukrýva fešná karta, ktorá je už tradične chránená mäkkou penou a antistatickým plastovým obalom. Na zadnej strane balenia sa nachádza pár základných informácií o funkcionalite karty, použití Windforce ventilátorov a veľkosti

VRAM, ktorá je stále použiteľných 12 GB. Okrem karty a pamfletu na rýchlu inštaláciu sa tu okrem karty nenachádza nič iné.

Prvé dojmy a spracovanie

Ako som napísal už v recenzii na RX 7800 XT Gaming OC, Gigabyte ponúka grafické karty v tomto prevedení už dlhé roky a patria sem nielen cenovo nenáročné a výkonom slabšie kúsky, ale aj takmer úplná špička. Označenie OC, samozrejme, znamená o čosi vyššie taktý oproti základu, ktorý v AMD nastavili, tým pádom možno aj pár FPS navyše. Po stránke výzoru sa nemá tento kúsok za čo hanbiť. Trojica čiernych ventilátorov so strieborným stredom a logom GIGABYTE v strede, ktorá je zasadená do čierneho tela zdobeného striebornými detailmi a kovovým backplatom, si svoje miesto nájde ako v starej skrinke z roku 2010, tak aj v najnovšej monštruozite z temperovaného skla. Teší

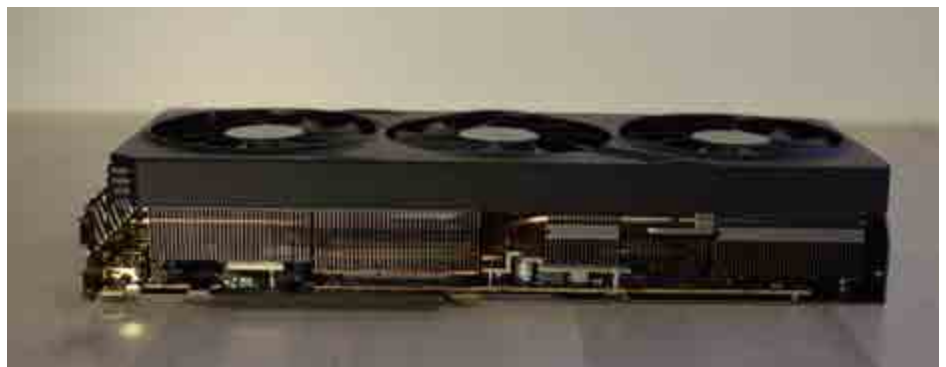


ma, že v AMD ostali verní osvedčenému systému 8 PIN napájania (v tomto prípade stále 2x8PIN) a nevymýšľajú žiadne proprietárne konektory, kde by pri menej ako optimálnej inštalácii hrozil požiar.

Hardvér a softvér

Všetky grafické karty Radeon RX 7700 XT sú postavené na architektúre RDNA 3.0 a grafický čip samotných kariet nesie označenie Navi 32 XL. Toto spojenie znamená 5 nm TSMC FinFET proces výroby, 3456 shading units, 216 TMUs, 96 ROPs, 54 compute units, 54 RT jadier a 12 GB GDDR6 VRAM s 192 bitovým mostíkom. RX 7700 XT ponúka teoretický výkon 35,17 TFLOP, čo je len o 2 TFLOP menej ako RX 7800 XT. Oproti 22,06 TFLOP ponúkaných konkurenciou v podaní Nvidia RTX 4060 Ti či 29,15 TFLOP pri RTX 4070 je to úctyhodné, no v reálnom svete nejde až o taký priepastný rozdiel. Ako neskôr ukážu testy, rozdiel tam je, najmä oproti RTX 4060 Ti a už menší voči RTX 4070, no možno nie taký, ako by indikovali teoretické hodnoty.

Po stránke softvéru, resp. funkcionality kariet a smerovania herného dizajnu sa už dlhšie vedie debata. Na jednej strane nájdeme zástancov tradičného zobrazovania za pomoci rasterizácie, na druhej sú zas



milovníci ray-tracingu. Zdalo sa, že AMD bolo pár rokov trochu zaskočené, keď s touto funkcionalitou prišla konkurencia, no moderné Radeon karty už majú aj natívnu podporu ray-tracingu a červený tím dizajnérov v pár veciach dokonca prekonal tých z toho zeleného. Na myslím mám najmä open-source funkcionalitu ako FSR 3, ktorá za pomoci strojového učenia dokáže vygenerovať „chýbajúce“ snímky obrazovky, prípadne na monitor vykresliť obraz, ktorý sa ponáša na vyššie rozlíšenie bez toho, aby ho naozaj musela renderovať. Aj vďaka tomu je boj vo vyššej strednej triede, po ktorej siaha asi väčšina hráčov či profesionálov, tak vyhrotený.

Gigabyte k svojim produktom na svojej stránke bežne ponúka viacero zaujímavých

programov a táto karta nie je výnimkou. Okrem bežných driverov je ale v ponuke iba Gigabyte Control Center (GCC), aplikácia, ktorá pod svoje krídla berie všetky doterajšie Gigabyte a Aorus utility. Môžete v nej kartu nielen monitorovať, ale aj mierne taktovať, meniť podsvietenie či nastavovať krivky ventilátorov.

Testovanie

Za účelom testovania bola karta osadená do matičnej dosky Aorus X570 Master spolu

s procesorom AMD Ryzen 7 5700G a 32 GB DDR4 3733 MHz RAM. Hry boli testované s kartou v základných nastaveniach s automatickým boost taktom. Všetky hry boli testované v rozlíšení 1080P a 1440P.

Zhrnutie

V prvých dňoch testovania som urobil chybu, keď som sa v hlave presvedčil, že Gigabyte Radeon RX 7700 XT GAMING OC 12G má svoju konkurenciu v modeloch RTX 4060 Ti. V tomto súboji by hlavne kvôli oveľa nižšej cenovke RTX 4060 Ti kariet nevyšla táto karta veľmi dobre. Výsledky z hrania a používania však ukázali, že tento skromný kúsok hardvéru v niektorých hrách šliape na päty aj RTX 4070 kartám.

Samozrejme, nie pri zapnutom ray-tracingu, ale pri tradičnom hraní sú jej výsledky takmer rovnaké. Vďaka tomu môžem RX 7700 XT Gaming OC vrelo odporúčať, pokiaľ si teda nechcete našetriť o 50-60 eur viac a kúpiť rovno RX 7800 XT Gaming OC.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte Cena s DPH: 500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ veľmi dobré teploty
+ stabilné taktý
+ moderný dizajn
+ tichá aj pod zát'azou
- „iba“ 12 GB VRAM
- cena by mohla byť ešte nižšia

HODNOTENIE:

★★★★☆

LENOVO Yoga Book 9

NÁJDE SI TENTO SCI-FI NOTEBOOK SVOJE PUBLIKUM?



Spoločnosť Lenovo je jednou z tých popredných technologických tovární, ktoré si ani v uplynulom roku 2023 nechceli odprieť komerčný predaj ďalšieho experimentálneho hardvéru z kategórie pracovných notebookov. Ich Yoga Book 9 by sa v tomto smere dal charakterizovať ako duchovný nástupca skladacieho panelu X1 Fold. Len s tým rozdielom, že tentokrát ich inžinieri spravili menší krok späť a jednu obrazovku rozdelili do dvoch samostatných panelov – avšak v základe tohto nápadu absentuje vstavaná fyzická klávesnica, čo už samo o sebe vyvoláva patričný údiv a súčasne aj veľak otázok. Za našu redakciu som bol na zodpovedanie týchto otázok vybraný práve ja a po dlhodobom testovaní som teraz pripravený vám povedať, čo všetko na tejto 2 v 1 novinke od Lenova milujem a súčasne aj nemám rád.

Nebudem vás zavádzať, dobre viete, že osobne tieto modernizácie zbožňujem, a preto už od prvého momentu, čo som nový Yoga Book zobral do rúk, som bol pripravený mu všeličo odpustiť, len aby som zase raz mohol nasat' tú Star Trek víziu. Pod'me však na vec postupne. Hlavnou prednosťou sú logicky dva plne dotykové OLED displeje s rozmerom 13,3 palcov, kde ten vrchný po otvorení zariadenia zastupuje hlavnú obrazovku a naopak sekundárny má v talóne viacero šípov v rámci funkčnosti – môžete ho dotykom ôsmich prstov premeniť na virtuálnu klávesnicu, alebo ho nechať na štýl tabletu a zobrazovať ďalší obsah. Celé si to predstavte ako otvárajúcu sa knihu zloženú z dvoch obrazoviek, ktorá po spojení s variabilným stojanom (nájdete ho v balení aj s dotykovým perom a malou fyzickou klávesnicou) umožňuje viacero režimov zloženia, postavenia a rozloženia.

Interné rozhranie notebooku reaguje na otáčanie pomerne rýchlo, čo je za mňa veľké plus. Rovnako som bol spokojný s celkovým spracovaním kovového šasi (ide o brúsený hliník dodávajúci hardvéru prémiový akcent), ktoré má oblé hrany, 360 stupňový pánt spojený s dobre hrajúcim reproduktorom a celkovou váhou 1,34 kg. Vizuálna a pocitová aura LENOVO Yoga Book 9 je jednoducho vec, aká sa len ťažko opisuje, každopádne vám môžem garantovať, že akonáhle si tento moderný pracovný nástroj zoberiete kamkoľvek na verejnosť, drvivá väčšina pohľadov skončí práve na ňom. Bude v nich pochopiteľne zmes úžasu a otáznikov.

Ladíme

Tie pohľady, o ktorých píšem som si overil počas služobnej cesty vlakom do Prahy (reportáž z nej vám prinesieme čoskoro).



Na tento pracovný výjazd som si zámerne nezobral už spomínanú fyzickú mini klávesnicu, ktorá sa mimochodom ku Yoga Booku pripája cez Bluetooth a z praktického hľadiska by mala oveľa lepšiu výhodu, ak by ste ju v zatvorenom stave mohli skryť medzi obrazovky a nebolo nutné ju tahať separátne. Mojm cieľom bolo naplno otestovať relevanciu pracovného využitia prostredníctvom písania cez dotykovú obrazovku, čiže nasat' ten už vyššie spomínaný Star Trek efekt. Musím povedať, že tam stále nie sme. Notebook v danom smere síce ponúka haptickú odozvu a na dotyky prstov reaguje menšími vibráciami, ale ten pocit z písania je stále nepresvedčivý a detekcia prstov nedostatočná - jednu dlhšiu recenziu napísanú pomocou virtuálnej klávesnice som mal hotovú za trojnásobok času pri bežnom spôsobe tvorenia textu. Kým nepríde technológia, ktorá bude schopná bruška prstov pri interakcii zásadne viac stimulovať, a súčasne kým nepríde softvér schopný reagovať svižne a bez chýb, nebude mať uvedená forma zadávania textu valný úspech. Navyše, akonáhle sa prepnete do virtuálneho zadávania písmen,

spodná hrana obrazovky sa okamžite premení na virtuálny track-pad. Ten je po celej dĺžke a jeho využívanie je, tak ako pri písaní, rovnako podmienené nutnosťou neopierať si dlane o obrazovku. Naučiť

sa písať a interagovať pomocou prstov padajúcich zvislo a zvrchu je skrátka otravné a znižuje to komfort tak zásadne, že ak by malo byť niečo takéto hlavnou prednosťou testovacej vzorky, súčasne by sa to pre ňu stalo odistenou gilotínou.

Obe OLED obrazovky poskytujú rozlíšenie 2 880 x 1 800 pxl a sú jednoducho očarujúce v každom ohľade - nádherná hĺbka farieb, perfektný kontrast, ostrosť a komplexné zobrazovanie detailov. Jedinou výraznou nevýhodou je lesklý povrch a zároveň aj náchylnosť na zbieranie odtlačkov prstov a rôznych nečistôt. Po celodennom používaní, bez toho aby ste notebook neustále čistili a leštili, nebude na jeho vnútornú časť vôbec pekný pohľad, to vám garantujem. Papierovo by panely mali ponúkať jas na úrovni 400 nits, ale moje meranie ukázalo ešte o niečo vyššie hodnoty - obrazovky sú takým relevantným pomocníkom aj vo vonkajších podmienkach, aj keď OLED v tomto smere bude nateraz stále jemne





strácať voči konkurenčným technológiám, či už tým novým alebo zastaraným. Hranu medzi oboma obrazovkami vyplnía perfektne vyladený audio systém od Bowers & Wilkins, ktorý mňa osobne šokoval predovšetkým svojou hutnou basovou linkou - kto by preto Yoga Book 9 chcel aktívne využívať aj na plnohodnotné sledovanie filmov alebo seriálov, o zvukový systém nemusí mať vôbec strach. Vráťme sa teraz ešte do situácie, pri ktorej je notebook otvorený. V jeho hornej hrane sa nachádza webová kamera s IR snímaním tváre a 5 mpx rozlíšením, čo konzument musí doceniť nielen v rámci bezpečnosti, ale rovnako tak aj pri socializácii so svetom. Prenos streamu je dostatočne ostrý aj pri slabšom osvetlení a režim snímania hlasu zvláda dostatočne potláčať okolité ruchy. Krátko ešte na margo konektivity. Keďže sa tu rozprávame o extrémne tenkom a po dizajnovej a konštrukčne stránke špecifickom kuse hardvéru, asi vás nijako neprekvapí, že v rámci fyzickej konektivity neostalo miesto na nič iné, než trojicu Thunderbolt 4 portov.

Dostatočne výkonný?

Už v úvode som spomínal, že využitie LENOVO Yoga Book 9 spadá skôr do kategórie kancelárie s jemným presahom

do kreatívnej tvorby - notebook môžete napríklad otvoriť a pri vodorovnom stave, kedy je hardvér položený na stole, na ňom viete spraviť prezentáciu pred kolegami stojacimi okolo vás. Základom výkonu je v tomto prípade procesor Intel Core i7-1355U doplnený o integrovanú grafiku, 16 GB operačnú pamäť a 1 TB SSD disk. Už vopred vás však musím varovať, že avizovaných desať jadier je v rámci procesoru pekných skôr na papieri, ale v realite sa o výkon starajú v skutočnosti len dve jadrá.

Cez to všetko som počas pracovania s predmetnou vzorkou vlastne v rámci svojej tvorby (mimo strihania videí) nemal zásadný problém, aj keď treba jasne dodať, že už samotná skratka U umiestnená na čip procesoru, čo to naznačuje - ide o čip s ultranízkym napätím, ktorý uprednostňuje bežné kancelárske výkony pred náročnejšími procesmi. Práve na prácu, pri ktorej nepotrebuje vysoký výkon, je Yoga Book 9 ako stvorený a navyše vám k nej, vďaka svojmu unikátnemu konceptu dvoch obrazoviek, dokáže pribaliť pádny balík výhod. Čo sa týka chladenia, tak aj cez limity šasi je vstavaný ventilátor sotva počuteľný a cez to všetko sa telo zariadenia vôbec neprehrieva. Osobne som dokonca vyskúšal aj niekoľko nenáročných

videoherných stratégií orientovaných na dotykové ovládanie, ktoré pri zobrazení na dvoch paneloch vyznievali zase o kus lepšie.

Na samotný záver som si nechal výdrž batérie, ktorá je z logických dôvodov v rámci dvoch aktívnych obrazoviek, zásadným pre a proti, v prípade, ak by ste o kúpe niečoho takéhoto vôbec uvažovali. Lenovo si bolo pri tvorbe tohto konkrétneho pracovného nástroja skutočne vedomé toho, že aj cez priestorové limity, musí siahnuť po kapacitne dostatočne veľkej batérii.

Podarilo sa im do už tak tenkého tela natlačiť 80 Wh akumulátor, čím v režime jedného displeju + aktívnej virtuálnej klávesnice dosiahli prekročenie hranice desiatich hodín. A toto ja osobne považujem za veľký úspech. Notebook som zobral na už spomínanú pracovnú cestu vlakom a nemusel som ho napojiť na nabíjačku pri práci vo vlaku ani raz, a to v rámci cesty tam aj späť. Yoga Book 9 je vo svojej podstate ďalším úspešným vykročením smerom do budúcnosti, kedy sa už fyzické spínače na klávesnici budú nachádzať maximálne tak niekde v múzeu.

Nateraz a s dostupnými technológiami pri dotykovej interakcii, je však ten krok stále limitovaný výsledným užívateľským komfortom. Cez to všetko sa využitie dvojice kvalitných OLED panelov v rámci 2 v 1 konvertibility dá jasne obhájiť, ale je nesmierne dôležité, kto si niečo takéto kupuje v zmysle svojej profesie. Platí sa tu viac za pokrokovú myšlienku? Určite áno, a pre niekoho, kto je vo sfére takéto sotva naklonený pokroku je niečo takéto ekvivalentom zbytočnosti, avšak celá tá pointa variability dvojice nádherných obrazoviek, ktoré si viete nastaviť s cieľom zlepšenia výkonu svojej práce, sa nateraz nemôže nechať odradiť ničím, inak sa toho Star Treku nikdy nedočkáme.

Verdikt

Variabilita dvoch obrazoviek stlačených do jedného tela si v podaní Yoga Book 9 rozhodne nájde cieľovú skupinu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo Cena s DPH: 2 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Unikátny koncept	- Písanie cez virtuálnu klávesnicu
+ Dve OLED obrazovky	- Track-pad
+ Audio	
+ Obsah balenia	
+ Webová kamera	

HODNOTENIE:



Súťaž



1. CENA Logitech MX Anywhere 3S

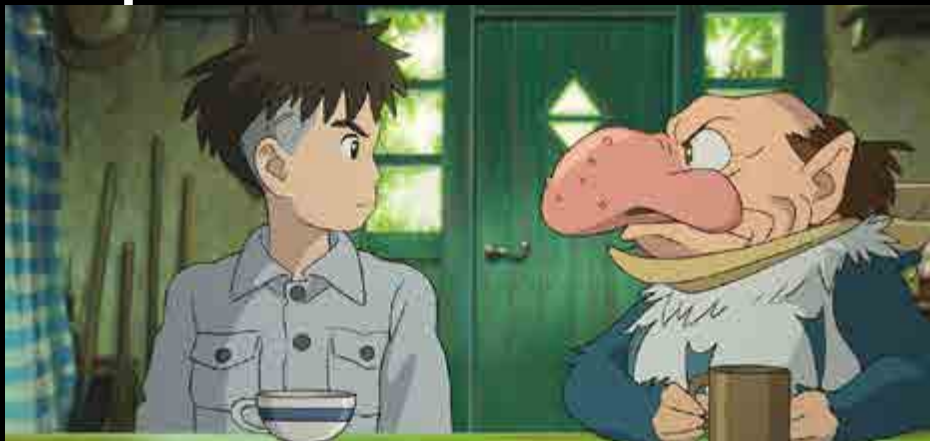


2. CENA Logitech MX Keys S



Otázka: Z ktorých produktov pozostáva druhá cena MX Keys S Combo?
Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 31.1.2024

Chlapec a volavka



Legendárny režisér Hajao Mijazaki sa po 10tich rokoch vracia z penzie s novým filmom **Chlapec a volavka (Boy and the Heron)**.

Film bol začiatkom decembra uvedený v amerických kinách, kde láme

rekordy v návštevnosti a získal tiež nomináciu na Zlatých Glóboch. Dej filmu začína v roku 1943 a hlavnou postavou je 12 ročný Mahito Maki. Po smrti jeho matky sa jeho otec znovu oženil s mladšou sestrou jeho manželky Natsuko. Kvôli vojne sa

rozhodnú opustiť Tokyó a odísť na vidiek do vidieckeho sídla Natsuko. Mahito je voči novej matke chladný a čoskoro, tak ako je to zvykom vo filmoch od štúdia Ghibli, sa začnú diať nadprirodzené javy. Film je pre Hajao Mijazaki veľmi osobným počínom, nakoľko má v sebe niekoľko autobiografických prvkov. Rovnako ako Mahito aj Mijazakiho otec pracoval v podobnom type továrne. Počas vojny sa aj on musel evakuovať z mesta na vidiek a tiež čast' popisujúca smrť matky je žiaľ' autobiografická. Postava matky je typickým prvkom v Mijazakiho filmoch a charakterové rysy svojej matky dokonca požíčal hneď niekoľkým svojím ženským postavám v svojich filmoch.

Na Slovensku si na tento film musíme počkať do druhej polovice januára, ale už teraz prvé recenzie hovoria, že pôjde o novú filmovú klasiku.

Nominácie na Zlaté Glóby



Už tradične sme sa začiatkom decembra dozvedeli nominácie najlepších filmov a seriálov tohto roku. **Barbie od Greta Gerwig s až desiatimi nomináciami dominuje na tohtoročných Zlatých Glóboch.**

V testnom závесе s Oppenheimerom Christophera Nolana, ktorý si odniesol 8 nominácií. Čo sa

týka jednej z hlavných kategórií v dramatických filmoch, tak tu Barbie logicky nezískala nomináciu, a o prvé miesto budú bojovať okrem Oppenheimera aj Killers of the Flower Moon, Maestro, Anatomy of a Fall, The Zone of Interest a Past Lives. S Barbie sa v kategórii najlepšia komédia alebo muzikál stretnú snímky Air, American Fiction, Poor Things,

May December a Holdovers. Seriál Succession z produkcie HBO si so svojou poslednou sériou vyslúžil deväť nominácií. V závесе so seriálmi The Bear a Only Murders in the Building, ktoré si obe odniesli po piatich nomináciách. Čo sa týka počtu nominácií pre streamovacie spoločnosti, tu vedie spoločnosť Netflix, ktorá má na svojom konte až 28 nominácií. Ďalšou v poradí je spoločnosť Warner Bros a následne Discovery s 27 nomináciami pre Barbie, Succession a seriál Barry. Čo sa týka snímkov, ktoré si žiadnu nomináciu neodniesli, nimi sú napríklad filmy Origin, Ferrari alebo najnovší snímok The Color Purple. Zo seriálov zostal bez nominácie staro-nový Frasier. Zlaté Glóby budú mať tento rok aj niekoľko noviniek oproti minulému roku. Každá kategória má 6 nominácií, nie 5, ako bolo zvykom. Pridali sa tiež dve nové ceny, ktoré majú oceniť výsledky tržieb a komediálne stand-up špeciály. To znamená, že filmy ako Taylor Swift: The Eras Tour, John Wick: Chapter 4, alebo Guardians of the Galaxy Vol.3 dostanú uznanie za to, aké úspešné boli v rámci návštevnosti a predaja lístkov. Oproti tomu stand-up komikáči ako Trevor Noah, Amy Schumer, alebo Ricky Gervais môžu v tomto roku dostať ocenenie za ich komediálne špeciály. Na to, či spomínané seriály a snímky svoje nominácie aj premenia si musíme počkať do 7 januára.

Last of Us 2 séria



Natáčanie druhej série HBO seriálu The Last of Us začne 12 februára 2024, čo je viac ako rok po premiére prvej série.

Pre pripomenutie seriál The Last of Us vznikol na základe úspešnej hry a hneď po uvedení na obrazovky HBO sa stal hitom.

Dej sleduje postavy Ellie a Joela, ktorí sa snažia prežiť v post apokalyptickom zombie svete. Ellie a Joela stvárnila mladá Bella Ramsey a Pedro Pascal.

Za meškание produkcie značne môže SAG-AFTRA a WGA štrajky. Za ďalšie meškание do malej miery môže aj obľúbenosť a obsadenosť Pedra Pascala. Okrem iných rolí sa má vraj údajne objaviť ako jedna z hlavných postáv v MCU Fantastic Four prerábky.

Potom čo bol zverejnený dátum začiatku produkcie, vznikla druhá otázka, a to kedy sa vlastne seriál dostane na obrazovky HBO. Ak bude priebeh a dĺžka príprav rovnaká ako v prípade prvej série, tak si budeme musieť počkať minimálne jeden rok. Samotné strihanie a úprava prvej série trvala práve takto dlho potom, čo sa ukončila produkcia. Čo nie je práve pozitívnou správou a mohlo by zapríčiniť dlhšie čakanie je, že Craig Mazin a Neil Druckmann by chceli druhú sériu rozdeliť do dvoch častí. Toto by znamenalo ešte dlhšiu produkciu a následnú prípravu pred uvedením.

Vlkodlak



Christopher Abbott nahradil Ryana Goslinga v dlho plánovanom filme Wolf Man.

Táto zmena je pomerne nečakaná nakoľko posledné 3 roky sa hovorilo že práve Gosling by si mal zahrať túto hlavnú rolu. Nejde ale o jedinú zmenu a na režížérku stoličku sa tiež vracia režisér Leigh Whannell, ktorý pôvodne mal film režížovať, ale v roku 2021 ho nahradil Derek Cianfrance. Tento od tohto projektu upustil a preto sa vracia Whannell.

Whannell má s hororovým žánrom skúsenosti, okrem iného pracoval aj na filme The Invisible Man. Čo sa týka deja filmu ten, ako je zvykom v počiatočných fázach produkcie, zostáva tajomstvom. Mal by ale sledovať rodinu, ktorú začne terorizovať nebezpečný tvor. Pri Christopherovi Abbottovi sme zvyknutí že si vyberá primárne menšie filmy. Tento film bude ale v jeho portfóliu výnimkou, pretože pôjde o pomerne veľkú produkciu.

Momentálne môžeme Abbotta vidieť vo filme Poor Things ale tiež v plánovanej minisérii The Crowded Room, kde si zahrá po boku Toma Hollanda.

Film Wolf Man má plánovanú premiéru v októbri budúceho roku.

Perinbaba a Dva svety

VO SNE SMIEME I TO, NA ČO V SKUTOČNOSTI NEMÁME ODVAHU.



Veľké očakávania, no i predčasné podceňovanie ešte pred uvedením do kín sprevádzali posledný tvorivý počín nášho legendárneho režiséra pred jeho odchodom. Tí, ktorí milujú klasickú vianočnú rozprávku z roku 1985, ktorej dokonale môže rozumieť len našinec, sa nevedeli dočkať uvedenia, aby sa dozvedeli ako v maestrovej hlave pokračoval pozemský príbeh Jakuba a Alžbetky, ale aj ten večný, Perinbaba a Zubatej.

Skeptici akéhokoľvek filmového pokračovania „tušili“, že okrem pokračovania Terminátora žiadna „dvojka“ jednoducho nikdy neprekoná jediný všeobecne známy originál, ktorý všetci poznáme naspamäť repliku za replikou, všetky jeho hudobné motívy, aj neopakovateľnú vianočnú atmosféru, ktorú Perinbaba prináša.

Jakubisko skúsil oživiť príbeh a aj samotnú Perinbabu, premiéry sa však nedožil.

Dej filmu

Syn Jakuba a Alžbetky, Lukáš, chce nájsť svoje životné šťastie a lásku tak ako

jeho rodičia. Tento klasický rozprávkový lajtmotív je okrem mágie a dobrodružstva s čitateľným Jakubiskovým podpisom podporený tentokrát aj mnohými digitálnymi a počítačovými technológiami.

Jeho cesta, na ktorej ho sprevádza psík Ucho, vedie do krajiny prebytku,

vysnívaného kráľovského sveta, kam ho vedie jeho kmotrička Perinbaba. Prichádza však neskoro a nachádza len prekliate mesto. Zázračný baran bez stopy zmizol a Lukáš nachádza len nevedomosť, strach a obavy. Lukášova nebojnosť po otcovi a mladíčka odvaha ho vedie k rozhodnutiu oslobodiť krajinu od tohto



prekliatia. Ako sa nakoniec rozhodne?
Uprednostní lásku alebo bohatstvo?

Tvorivé spracovanie filmu

Ak divák čaká krásne nostalgické pokračovanie príbehu s neopakovateľnou nostalgickou atmosférou, bohužiaľ bude sklamaný. Film nemá s prvou časťou, okrem opakujúcich sa mien niektorých postáv a hercov vôbec nič spoločné. Nevie sa ubrániť pocitu, že ide len o veľmi chabý pokus o umelecké vyjadrenie moderným spôsobom, aj keď tvorba tohto filmu trvala vyše 10 rokov.

Dej je nekonzistentný, ničím neprekvapí, spolieha sa len na to, čo diváci poznajú z predchádzajúceho filmu. Nepomôže ani digitálne oživenie Perinbaby.

V tomto prípade je asi ale lepšie toto umelé oživenie, ako keby sa autor snažil preobsadiť legendárnu nesmrteľnú postavu niekým iným. V podstate to bolo paradoxne asi najlepšie režisérove rozhodnutie, čo sa týka spracovania druhého dielu.

Filmu vôbec nepomáha ani veľmi nekvalitné obsadenie hereckých rolí. Lukáš Frlajs ešte zvládol svoju úlohu a je jasne vidieť jeho mladý herecký talent – ako jediný asi prekvapil pozitívne. Avšak herecké výkony Dana Nekonečného ako preafektovaného, herecky umelého princípála a Andrey Verešovej ako kňažnej sa nedá opísať inak ako katastrofa a absolútne tragické rozhodnutie, čo sa týka záveru režisérskej kariéry Juraja Jakubiska.

Je až nepochopiteľné, ako mohol tak skúsený režisér vybrať a obsadiť hercov



s tak amatérskymi výkonmi, keď je nepochybné, že ani jeden slovenský alebo český profi skúsený herec by Jakubiskovi rolu neodmietol. Obsadenie bohužiaľ nepriamo nominuje tento film na sklamanie roka. Ani dej neohúril, ale to sa od rozprávok ani neočakáva, nakoľko záver je predvídateľný asi v každej rozprávke.

Čo však divák očakával, bol pocit, ktorý sa po uzretí filmu nedostavil. Krásna snová atmosféra, so sviatočným pocitom a uistením o režisérskej genialite proste

neprišli. Je trochu smutné, že tento filmový nepodarok sa stal práve posledným na zozname Jakubiskovej neuveriteľnej tvorby.

Mal to byť monumentálny kúsok, na ktorý sme čakali dlho. Nevie, či mu poškodili práve tieto očakávania, alebo mierna nekompetentnosť, čo sa týka tvorby.

Jednoduché spracovania, snová realita/nerealita, hlavná myšlienka každého príbehu a nadčasové a vždy veľmi originálne spracovanie tu našťastie s nami ostanú v iných jeho dielach.

„Lukáš, syn Jakuba a Alžbetky, sa vydáva na cestu za vlastným šťastím a osudom. Dokáže, aj napriek boju medzi Perinbabou a Zubatou, nájsť, po čom jeho srdce túži?“

Andrea Halušková

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Juraj Jakubisko

Rok vydania: 2023
Žáner: Rozprávka

PLUSY A MÍNUSY:

- + filmové spracovanie
- + efekty
- herecké obsadenie
- nekonzistentný dej
- kamera

HODNOTENIE:



Godzilla Minus One

PODARILO SA NAOZAJ VYTVORIŤ NAJLEPŠÍ FILM O GODZILLE?



Kultové filmové monštrum Godzilla oslávi budúci rok krásnych 70 rokov. To je aj jedným z dôvodov prečo sa koncom tohto roku dostala do kín zatiaľ posledná snímka venovaná jej „maličkosti“. Vôbec prvý film o tomto monštre vznikol v roku 1954 pod réžiou japonského režiséra Ishirô Hondy, ktorý vďaka tomu získal aj peknú prezývku „Otec Godzilly“. Od tohto prvého filmu vzniklo ďalších 40 snímok rôznej dejejovej kvality, dokonca aj s kombináciou monštier, kde sa Godzilla stretla s King Kongom. Podarilo sa Godzilla Minus One priniesť niečo nové, čím by sa tento film zaradil k počínom hodným 70-ročného výročia?

Pôvod Godzilly

O scenár filmu a réžiu sa postaral Takashi Yamazaki, známy najmä vďaka sci-fi hororom Parasite 1 a 2, no aj komediálnej dráme Always: Sunset on Third Street.

Dej filmu je zasadený do niekoľkých rokov tesne pred ukončením druhej svetovej vojny. Konkrétne 2 dni pred jej koncom,

kedy sa Godzilla zjaví po prvýkrát. Hlavnou postavou filmu je Koichi Shikishima (Ryunosuke Kamiki), pilot kamikaze smerujúci na svoju poslednú misiu.

V dobe, kedy bolo Japonsko krátko pred kapituláciou, by bola táto misia úplne zbytočná a toto si uvedomuje

aj Koichi. Preto sa rozhodne nahlásiť chybu na lietadle a núdzovo pristane na ostrove Odo, kde na letisku požiada o kontrolu a opravu lietadla.

Počas večera, kedy Koichi čaká na opravu lietadla, napadne ostrov Godzilla. Shikishima nijak nekoná a tak má jej



návšteva katastrofálne následky – neprežije takmer nikto z ostrova.

Povojuvé Japonsko

Po udalostiach na ostrove Odo a konci vojny sa Shikishima vracia do vojnou zničeného Tokia. Nenájde svoj dom a ani rodičov a od susedy sa dozvedá, že rovnako, ako jej deti, aj Koichiho rodičia zahynuli počas náletov. Rozhodne sa preto začať svoj život odznovu, na troskách toho pôvodného. Nad'alej ale trpí post-traumatickým stresovým syndrómom, spôsobeným nielen udalost'ami počas vojny, ale aj na ostrove Odo. Jedného dňa stretne na trhu Noriko (Minami Hamabe) a jej adoptívnu dcéru Akiko (Sae Nagatani).

Noriko videla, ako matka Akiko zomrela počas bombardovania a sl'úbila jej, že sa o jej dcéru postará. Rozhodnú sa, aj napriek Koichiho pôvodnej nevôli, že budú žiť v jednej domácnosti a vytvoria pre Akiko rodinu. Ich vzťah je iba platonický, nakoľko Koichi nechce Noriko a Akiko zat'azovať svojimi psychickými problémami. Následne sa v priebehu presunieme o niekoľko rokov, Akiko má 3 roky a v Tokiu vznikajú nové pracovné možnosti.

Aj Noriko, aj Koichi sa cez ne pokúšajú užiť rodinu. Noriko si našla prácu na Ginze. Koichi získava veľmi nebezpečnú prácu, zabezpečovať odmínovanie japonského pobrežia. Počas jednej z denných plavieb Koichi rozpozná, že sa blíži Godzilla – začnú sa vynárať ryby, ktoré žijú vo veľkej hĺbke. Rovnaký efekt videl aj počas útoku na ostrove Odo.

Preto vie, že sa Godzilla blíži a musí spolu so svojimi kolegami vyhlásiť poplach, aby sa stihlo evakuovať pobrežie aj mesto. Avšak akákoľvek snaha je neúčinná, nakoľko evakuácia začne veľmi neskoro, keď Godzilla už začala svoj útok na mesto.

Godzilla na Ginze

Prednosťou filmu je jednoznačne štýl réžie, pretože vzdáva úctu pôvodnému filmu z 1954. Je to zrejmé v štýle natáčania, i v hudobnom prevedení. Celkovo film takto nadobúda retro nádych starých kultových filmov. Spolu s modernými špeciálnymi efektami film nadobúda vysokú kvalitu. Veľmi silným a akčným dejovým prvkom sú potom zábery bojov Godzilly, či už v oceáne alebo aj v Tokiu. Tu boli dokonca využité aj podobné prvky ako v Hondovej snímke, hlavne v záberoch z vlaku. V plnej miere si môžeme užiť jej povestný nukleárny výbuch, ktorým zničí polku Tokia. A áno, aby som nezabudla, táto Godzilla



má tiež schopnosť sa sama uzdraviť v priebehu niekoľkých minút, preto je skoro nemožné, odstrániť ju pomocou rakiet.

Ako zničiť nezničiteľnú Godzillu?

Prekvapujúcim prvkom deja je to, ako autonómne sa rozhodli s Godzillou skončiť. V iných snímkach ide skoro vždy výhradne o kooperáciu viacerých krajín a inštitúcií, ktoré prinesú veľké zbrane a muníciu, aby monštrum zastavili. V tomto filme sú hlavnými strojcami vedci a je tu značne naznačená nedôvera voči ostatným štátom, ba dokonca aj k Japonsku samotnému.

Čo je celkom nový a možno trochu kontroverzný názor, no môžeme si domysliť, že po japonskej kapitulácii im nemáme čo zazlievať. Osobne sa mi veľmi páčil plán zničenia Godzilly, pretože naozaj išlo o niečo nové v porovnaní s inými filmami. Nehovoriac o tom, že ho konečne vytvorili hlavné vedecké hlavy Japonska a nie nejaký generál, čo o fyzike nemá ani najmenšiu predstavu.

To, že sa o zničenie Godzilly pokúšajú práve vedci, vojnoví veteráni, ale aj obyčajní ľudia, dodáva finálnej bitke hlbší rozmer v tom, ako sa umierajúci národ pokúša znovu získať späť svoju dôstojnosť. Ako povie jeden z vojakov pred záverečným bojom „Naša krajina si cenila život príliš lacno“, čím naráža aj na osud samotného Koichiho a na to, že mal zomrieť v období, kedy by to pre koniec vojny nemalo už žiadny zmysel. Tento pátos filmu vôbec neškodí, skôr naopak,

pridáva mu hlbšiu hodnotu. Možno pre európskeho diváka, ktorý nie je zvyknutý na ázijskú produkciu a štýl drámy, môžu tieto scény pôsobiť trochu komicky.

V Yamazakiho podaní naberá Godzilla nový metaforický význam. Symbolizuje národné utrpenie z prehratej vojny, traumy, vinu a smútok povojnového obdobia. Podoba Godzilly dokonca vyzerá ako by bola stvorená z trosiek zničených japonských miest. Film Godzilla Minus One má veľmi nízku viditeľnosť a propagáciu nielen v rámci slovenských, ale aj zahraničných kín, čo je škoda. Rozhodne patrí k filmom roku 2023, ktoré sa oplatí vidieť, čomu nasvedčujú veľmi vysoké kritické aj divácke hodnotenia. V rámci rebríčka Rotten Tomatoes dokonca film predbehol v rámci priečok aj pôvodný film z roku 1954.

„Je krátko po skončení druhej svetovej vojny a Japonsko musí čeliť novej hrozbe. Godzilla sa vracia v novom filme z japonskej tvorby.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Takashi Yamazaki

Rok vydania: 2023
Žáner: Akčný / Dobrodružný / Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

- + Hudba
- + Pôvodné prevedenie
- + Akčný dej
- Miestami pomalé tempo
- Veľký dôraz na emócie

HODNOTENIE:



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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



Magazín Generation je šírený zadarmo v elektronickej verzii. Aktuálne vydanie rovnako ako aj archív starších čísiel v elektronickej podobe nájdete voľne k dispozícii na stiahnutie na webových stránkach magazínu na adrese

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

Mission Games s.r.o.,
Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika
E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Lubomír Čelár, Daniel Paulíni, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Samuel Benko, Mário Lorenc, Barbora Krištofová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Zuzana Mladšíková, Ondrej Ondo, Liliana Dorociaková, Miroslava Glassová, Tatiana Klačanská, Maja Kuffová, Friderika Hodossyová, Nataša Bóžiková, Simona Tlacháčová, Andrea Halušková, Bianka Bobovská, Martina Bordáková, Maroš Goč, Silvia Babčáková, Soňa Troščáková

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeněk Moudrý

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej podobe na adrese <https://www.generation.sk>. Archív tlačенých čísel a merchandise nájdete na adrese <https://shop.generation.sk>.

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

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 vydavateľ'a alebo názorom redakcie. Vydavateľ' nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcii treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukováná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľ'a. 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 © 2024 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6294 (online)

D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



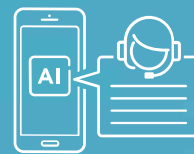
AI Mesh Optimiser



AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant

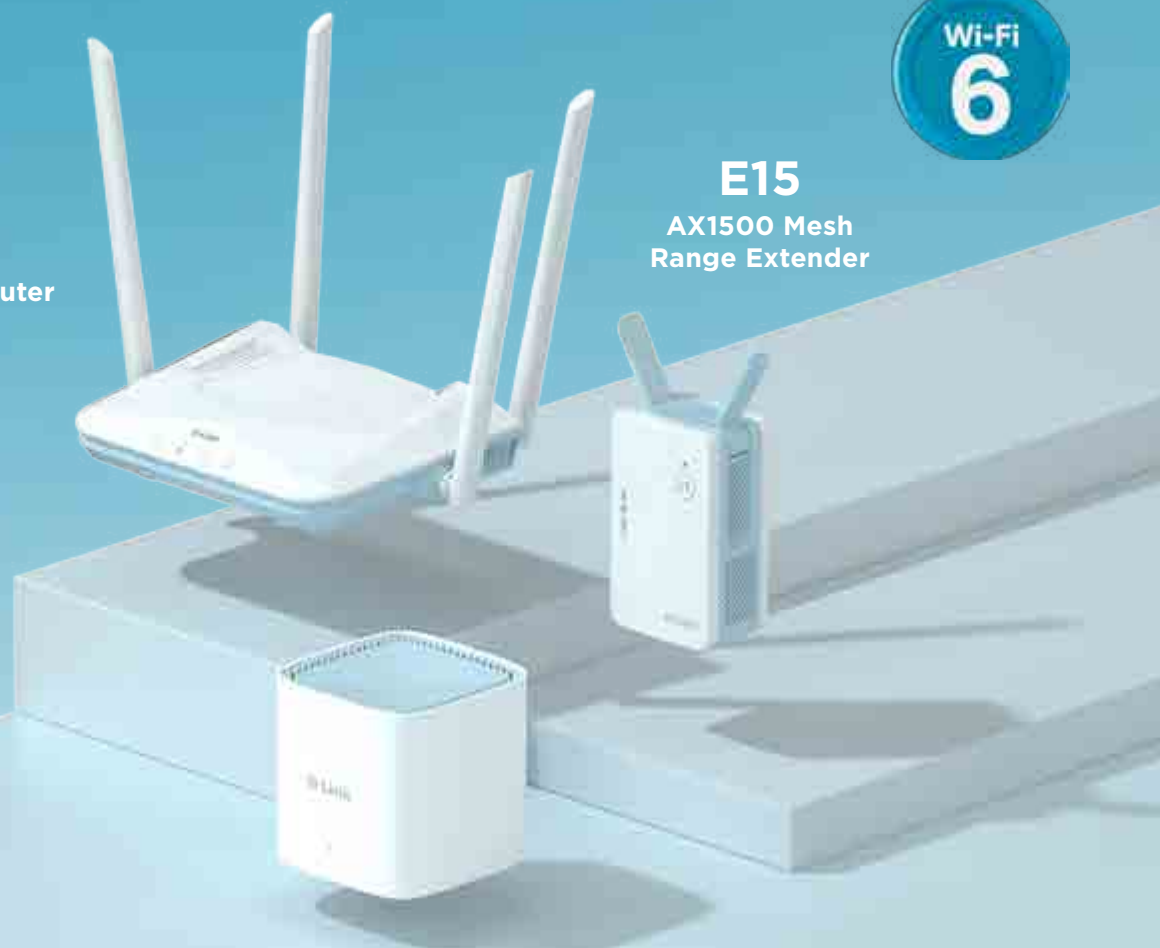


AI Parental Control

R15
AX1500 Smart Router

M15
AX1500 Mesh Systems

E15
AX1500 Mesh
Range Extender



//

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

Dave Maynes, Stone Security

NÁSTROJE AXIS

Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

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

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

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

AXIS[®]
COMMUNICATIONS