

ČASOPIS ZOŠKA



NOVEMBER 2023



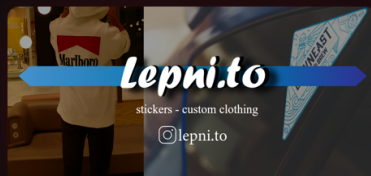
zochova.sk



SPŠE Zochova 9



@spsezochova



 @_hen.taistickers

Malé nálepky € 0,50 /ks
Velké nálepky € 3,00 /ks

OBSAH

Z NAŠEJ ŠKOLY

- 4 – 6 • Deň otvorených dverí
- 7 – 9 • Školský žiacky parlament
- 10 • Halloween - vyhodnotenie



POÉZIA A UMENIE

- 12 • Chvilka poézie
- 15 – 20 • Aeirthyn: Vojna nikdy nekončí

HERNÝ KÚTIK

- 22 • Cyberpunk 2077: 3 roky po vydaní
- 23 – 24 • Wolfenstein: Youngblood

TECHNIKA

- 26 – 28 • Sovietski piloti nad Kóreou 1950-1953
- 29 – 32 •  Tvorba hudby s Aaronom
- 33 – 36 •  Merania slúchadiel, na ktorých záleží

Z NAŠEJ ŠKOLY



DEŇ OTVORENÝCH DVERÍ

SANDRA SZTRUHÁR

Dňa 21. novembra sa na našej škole uskutočnil každoročný Deň otvorených dverí. Vyše 500 návštevníkov sprevádzala skupina našich spolužiakov a ukázali im priestory školy. Hlavné stanovišťa boli 4: odbory, programovateľné technológie, mimoškolské aktivity a prax.

1. ODBORY A PRIJÍMACIE KONANIE (uč. č. 12)

Pán učiteľ Kolčák s pánom učiteľom Krchom celý deň rozprávali našim návštevníkom o všetkých našich odboroch, predstavili školu ako celok a uviedli uchádzačom do pozornosti všetky možné spôsoby, ktorými si môžu pridať body na prijímacích skúškach či ako sa so školou najľahšie skontaktovať.



2. PROGRAMOVATEĽNÉ TECHNOLÓGIE (uč. č. 211)

Skupina našich spolužiakov predviedla a predstavila rôzne programovateľné technológie, ich využitie a akým spôsobom ich implementujeme do vyučovacieho procesu. Predviedli 3D tlač, let s dronom, naprogramovaného robota, ktorý rozdával letáky a malé projekty či kód do micro:bit-u.

(obrázky k Programovateľné technológie na nasledujúcej strane)



3. MIMOŠKOLSKÉ AKTIVITY (uč. č. 108)

Vybraná skupina žiakov predniesla deviatikom a ich rodičom krúžky, náš študentský parlament, Časopis Zoška, Erasmus a DofE. Porožprávali aj o súťažiach, do ktorých sa aktívne zapájame každý rok ako je SOČ, Zenit, RoboCup a po novom aj Participatívny rozpočet. Informovali uchádzačov aj o špecializovaných miestnostiach na škole: štúdio, knižnica, posilňovňa.



4. PRAX NA ŠKOLE (uč. č. 304)

Pán učiteľ Dobiáš a jeho pomocníci predstavili ako prebiehajú a fungujú hodiny praxe v určitých odboroch (všetkých okrem PDT), vysvetlili ročníkové práce, predstavili podrobne 3D tlač a predviedli žiacke maturitné a ročníkové práce. Uchádzači sa tu dozvedeli aj o fungovaní odbornej praxe vo firmách.

(obrázky k Prax na škole na nasledujúcej strane)



„Táto akcia bola veľmi náročná pre všetkých, ktorí sa podieľali na jej organizovaní a realizácii. Týmto spôsobom, príspevkom v časopise, si dovoľujem im poďakovať a zverejniť mená žiakov, bez ktorých by vedeniu nepriletel do schránky mail, kde nás návštevníci pochválili za fantastický Deň otvorených dverí. Ďakujeme vám všetkým.“

- Sandra Sztruhár

Sprevádzajúci žiaci – Katarína Drobná, Filip Smíkal, Nikolas Piovár, Alexandra Popelišová, Dominik Netri, David Nemeček, Sára Fáberová, Adam Mačuha, Juraj Kopicar, Jakub Mega, Vratislav Vojtek

Prezentujúci žiaci – Mia Dudášová, Matej Bábik, Erik Štvrtecký, Filip Karaffa, Jakub Pitoňák, Lukáš Lubušský, Alex Sklár, Sandra Sztruhár, Jozef Veselka, Monika Rosivalová, Lukáš Cích, Dominik Patakov, Kristián Garcia, Ján Dobák, Matej Medved', Marek Pelikán, Matej Hušek, Miroslav Horníček, Samuel Šátek, Jonatán Groch, Samuel Stupka

Fotografi – Marian Horňáček, Šimon Štefánik, Alex Paiš

Kameraman – Natanael Feješ



ŽIACKY ŠKOLSKÝ PARLAMENT 2023 / 2024

#	TRIEDA	MENO A PRIEZVISKO	ROLA
1	IV.A	-	-
2	IV.B	Mráz Patrik	Člen
3	IV.C	Lukáč Jakub	Člen
4	IV.D	Sova Michal	Člen
5	IV.E	Schwarz Patrik	Člen
6	III.A	Straka Ondrej	Člen
7	III.B	Drobčo Daniel	Člen
8	III.C	Veselka Jozef	Podpredseda
9	III.D	Sztruhár Sandra	Predsedyňa
10	III.E	Lukáč Adam	Člen
11	II.A	Orihelová Lívia	Člen
12	II.B	Chobot Christian	Člen
13	II.C	Drobná Katarína	Člen
14	II.D	Gálik Filip	Člen
15	II.E	Lukovič Adrian	Člen
16	I.A	Šagát Peter	Člen
17	I.B	Tomáš Tóth	Člen
18	I.C	Gerát Matej	Člen
19	I.D	Mačuha Adam	Člen
20	I.E	Vrabček Ján	Člen
	III.D	Alexandra Viktoríni	Zapisovateľka



Školský Parlament na školskej stránke

ZÁPISNICA, OKTÓBER 2023

Zochova pooling systém: predstavovanie nápadu

Žiak, ktorý si prial ostať anonymný, predstavil parlamentu svoj nápad, kde by vytvoril aplikáciu/webstránku, kde by žiaci mohli písať svoje dotazy, ich identitu by videli iba zvolení ľudia (napr. predseda parlamentu), ktorí by riešili dané dotazy. Ak by iní žiaci videli niečo medzi dotazmi, čo by chceli podporiť, naskenovali by si ISIC, a dotaz by mal za každého žiaka, ktorý si naskenoval ISIC, +1 kredibilitu. Okrem dotazov by sa tam nachádzali aj informácie.

- spôsob ako anonymne prezentovať svoje dotazy
- študent sa zaregistruje pri pridávaní dotazov (ISIC číslo)
- informácie pre žiakov od žiakov, poznámky od učiteľov/vedenia
- kredibilita (človek napíše dotaz, ostatní podporia ako na reddit, podľa toho by sa riešili problémy)

KRITIKA/OTÁZKY:

- možnosť zlyhania
 - samostatná kolónka pre parlament (možnosť neriešenia kvôli kredibilitu)
 - zápisnica parlamentu skrz tento systém (súhlas, označené farbami/symbolmi)
 - prečo isic? Spoločný spôsob overenia pravdivosti
 - prihlasovanie cez EduPage? Komplikovanejší spôsob prihlasovania
 - Zbytočná? (Nefungujú iné systémy/Ludia sa to nenaučia)
 - Vyšetrovanie (psychologička? Vedeli by sa vyskytnúť problémy)
 - Zbytočné sťažovanie (možná filtrácia – kredibilita, ľudia sa môžu zbytočne vyplakávať)
 - Prečo ľudia nejdú rovno za psychologičkou? (stráčas anonymitu)
- Bol by pri predstavení pred vedením tento nápad podporený parlamentom?
Z prítomných 14 členov, 6 bolo za, 8 proti -> NIE

ZMENA V ŠTATÚTE (neodhlasované zatiaľ):

- po vyučovaní/pred vyučovaním stretnutia parlamentu, aby sa členovia neulievali za hodín
- dvakrát neúčast bez ospravedlnenia alebo náhrady = vylúčený z parlamentu
- kým sa nepresiahne počet zákonom povolených miest v parlamente, prváci by mali práva rovnako ako starší členovia

SKRÁTENÉ VYUČOVANIE:

- piatok 27.10.2023 bude skrátené vyučovanie, nakoľko je to posledný deň pred prázdninami
- hodiny budú mať 30 minút a všetky prestávky budú 5 minút dlhé

Deň otvorených dverí, Deň župných škôl: Propagácia:

- Časopis
- Podcast

PROBLÉMY:

- Pristavba druhého poschodia = zmizli stoličky (ľudia sa sťažujú, nie je kde sedieť, v zime sú vnútri lavičky, ale nestačí to)
- Klubovňa (prerábanie, žiaci nemajú informácie, voľnočasové aktivity do klubovne?)

HLASOVANIE:

- Alexandra Viktoríni (3.D – externý člen) bola zvolená ako zapisovateľka zasadnutí
- Peter Šagát (1.A) bol zvolený na post zástupcu za parlament v rade školy

ANONYMNE PRIJATÉ DOTAZY:

- 2.E sa sťažuje na predsedu/zástupcu ich triedy, boja sa ho, chcú ho nahradiť
- Zochova pooling systém – vyššie spomenutý

ZÁPISNICA, NOVEMBER 2023

MatLab

- Umelá inteligencia – licencia na program domov? – nespokojnosť vedenia s programom -> NIE

TeamBuilding (18-22 týždeň) pre parlament

- Bowling, Samo-uvarenie jedla

Deň Zošky (21/22 December 2023) ?

- prednáška pre žiakov (Finančná gramotnosť) externista – pre 4. ročník
- online prednáška (?)
- prednášky od externistov (Katka Drobná)
- 21.? Turnaje, 22.? Raňajky a prednášky?
- Programovanie, Grafický dizajn, (Gonda/Čonková), Geoguessr, Elektrotechnická súťaž, „Robocup OnStage“
- Pingpong, Volleyball / Floorball (Veľká telocvičňa), Pretláčanie (Posilňovňa?), Šach, Tanečný workshop (Malá telocvičňa?)
- 22: Pingpong, Volleyball/Basketball, Pretláčanie, Šach, Spoločenské hry
- Pre nezúčastnených: Premietanie filmov (podľa žánrov), Doučovanie od žiakov pre žiakov, zašivacia miestnosť, krúžky, školská „umelecká miestnosť“ (hudobné nástroje), jednodňový bufet (školský punč), Bazár (asi?)

Tutoring – doučovanie žiakov žiakmi (medzi triedami)

- čas, forma (verejnosť, iné školy)
- zverejnenie ľudí na EduPage (samostatné dohody)

Druhá obedová prestávka (minimálne 10 minút namiesto 5 minút) - zamietnuté

Hárky na slohy (rozdielna veľkosť, iné riadkovanie)

- kúpa jedného druhu na čistopis aj nečistopis

Šmyklivé schody

- bezpečnostné protišmykové pásky

Prístrešok pri vstupe do hlavnej budovy cez dvor? – renovácia šk. dvora

Toalety

- závady na toaletách – žiaci nevedia používať toalety
- dievčenské toalety na prvom poschodí (rekonštrukcia)

Organizácia školských akcií

- skoršie ohlásenie zo strany vedenia, aby bol čas na prípravu
- komunikácia medzi členmi parlamentu – treba zlepšiť

DOD

- celkové zosumarizovanie tém medzi miestnosťami (témy niekoľkokrát rovnaké v rôznych miestnostiach)
- podrobná generálka so všetkými skupinami
- ku koncu málo sprevádzajúcich žiakov (okolo 24; 12 ráno, 12 poobede)

Mikuláš

- Dľugoš - Mikuláš, Viktoríni - Anjel, Lukovič - Diabol
- sladkosťi, zemiaky, uhlie?

Pyžamový deň??

- kedy? 18-22?

Rozbehnutie parlamentu na ZŠ?

- Vybrať školu a rozbehnúť tam parlament

Propagácia školy

- Propagovať NIE – veľký záujem o Zošku

Valentinky ples ??

Fotenie tried ?

- Fotografický krúžok by fotil

HALLOWEEN - VYHODNOTENIE

Štvrtok, 26.10.2023, sa na našej škole konala Halloweenska súťaž kostýmov. Zapojila sa vyše 40 žiakov, 6 našich učiteľov a dokonca aj naša pani psychologička.

My, žiaci, sme hlasovali za našich favoritov a tu sú naši víťazi a ďalšie obľúbené kostýmy:

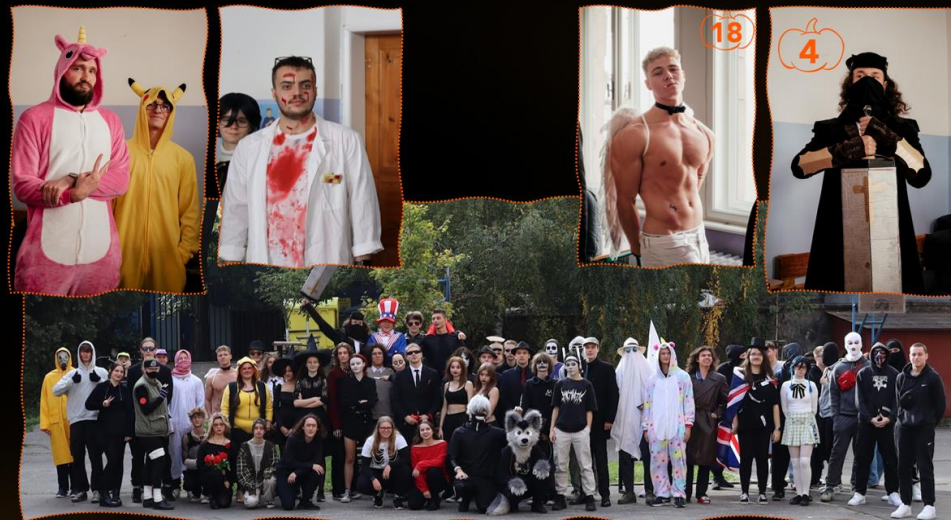
Kategória učitelia

1. miesto | Dobirožec & Šabochu | 132
2. miesto | Dr. Kolčák | 55

Kategória žiaci

1. miesto | maska č.18 | 72
2. miesto | maska č.4 | 31

Výhercom gratulujeme a ďakujeme všetkým účastníkom za účasť, boli ste fantastickí.



POÉZIA A UMENIE



CHVÍĽKA POÉZIE



MINI

JESEŇ

Padá lístie, na zemi vysychá,
ver, veľká zima blíži sa.
Padá lístie, padá mŕtve,
krv v žilách mojich tuhne.

Krv kvapká na to lístie,
krv tmavá, znovuotvorené charastie,
jej túha len a len rastie.
Oblečená, ona chodí krásne.

Endeshin

Zamatové rúcho z temnej noci
jeho a ju si len tak ukoristí.
Tie ruky posvätné, zda biele perly,
dotýkajúc sa našich diel detvy,
dotýkajúc sa konárov, vetvy.

AEIRTHYN

* BY: INTERFICIAT ME *

Aierthyn a príbeh o boji, krvi a pýche sa odohráva v strede krajín, ktoré sa moc nechcú priateliť.

Swain sa so svojím impériom snaží zabezpečiť bezpečnú budúcnosť, no bez záťahu do vojen to nepôjde. V niekoľkých menších kráľovstvách to vyvolá chaos. Kráľovná Fenestry, Kathrin, sa ako prvá snaží naznačiť odpor Swainovej expanzií – no márne.



* KAPITOLA 1 *

VOJNA NIKDY NEKONČÍ

* KAPITOLA 1 * VOJNA NIKDY NEKONČÍ *

VOJNA NIKDY NEKONČÍ

Jemné vločky snehu pomaly padali na mŕtve telá bojovníkov ktorých veľmi rýchlo pribúdalo. Swain sa snažil vo svojej armáde Jednu bojovnicu, ktorá držala stovky vojakov v jednej pozícii ako šachové postavičky na začiatku hry.

„vieš že nemôžeš vyhrať, Kathrin” zasmial sa jej Swain. Kathrin sa strhla z boja, a teraz sa sústredila priamo na Swaina. „Viem že aj keby vyhráš nad mnou, nikdy nedobiješ Fenestru. Môj domov je nezničiteľný. A aj keby sa dostaneš za hradby Jónie, Jesa'als Noxiu zničí a zanechá ju iba ako spomienku v tomto svete.“

Swainovi sa pomali na tvári objavil úsmev, akoby ho Kathrina úvaha pobavila.

„Naozaj si myslíš, že s tebou bojujem pre tvoju krajinu? Tvoju, zbytočnú krajinu? Nie. Táto vojna pretrváva len kvôli tvojemu spojenectvu s kráľovstvom namyslených Trpaslíkov, Jondarom. Inak si pre mňa úplne bezvýznamná.”

Kathrin tieto slová zaskočili, ale stále bola pripravená na boj. „Nikdy sa ti to nepodarí! Jondar nikdy nepadne do tvojich rúk!” Swain sa zas a znova usmial, tento krát nasilu. Vedel že Kathrin má pravdu, no stále sa jeho plány nemenili. „nepoznáš konce mojej moci.” vtom obidvaja, Kráľ aj Kráľovná započuli pomali sa blížiacu armádu Fenestry, prichádzajúca na pomoc Kathrin.

V okamihu Swain podal svojim vojakom mávnutím jeho červeno žiaricou rukou príkaz na ústup. V Kathrin ožila nádej.

„Nedovolím ti ovládnuť celý Aeirhyn.“

„Ty, ma nemôžeš zastaviť.“

Pomali sa narovnal, otočil chrbtom ku Kathrin a podišiel ku svojmu vojsku, no ešte pred odchodom zastal. „A ešte jedna vec, Kathrin. Len preto že máš magickú moc a si kráľovná neznamená že si nesmrteľná. Pokiaľ sa znovu uvidíme v boji, nenechám ťa odísť z bojiska inak ako v rakve.“

Kathrin bola ako vždy pripravená na boj, no vedela že Swain má pravdu. Je najsilnejším mágom v celej Krajine, kvôli démonovi ktorý mu sídli na ľavej ruke, čo mu aj pomali žerie pamäť. Tento typ démona býval v starších časoch, a stále nikto nevie ako ho Swain dostal. Jediné čo sa vedelo že dokáže premeniť väčšinu ľudí, trpaslíkov, elfov alebo zvierat na prach v sekundách.

Prešiel jej mráz po chrbte. „Ty, mi nemôžeš nič zakázať.“ Tieto slová jej zostali na pamäti. Pomaly sa začala pohybovať dozadu, smerom ku svojej armáde ako Swain a jeho Impérium odchádzalo z bojového poľa. Po chvíli prišla na Kathrin únava, ale Swainové slová s ňou zostali.

„Moja pani, ste v poriadku veličenstvo?” Ani nereagovala, ako vedela čo musí urobiť.

„Pošlite čo najrýchlejšie varovanie do Jondaru. Noxia sa blíži, a je silnejšia ako hocikedy pred tým.“

Kathrin si odkašlala, narovнала a doložila „prídu z východu. Východ má Jondar slabý. Napíšte Malfirovy, že vojna sa nikdy nekončí.“

Sun Tzu, Art of war – „know thy self, know thy enemy. A thousand battles, a thousand victories.“

Kathrin	*	Kráľovná Fenestry
Jesa'als II.	*	Kráľ Impéria Jesa'als (spojenci s Fenestrou)
Noxia	*	Impérium, útočí na iné krajiny, Kráľ - Swain
Jondar	*	Kráľovstvo trpaslíkov, Kráľ - Malfir III.
Darumn	*	Kráľovstvo, bude v 2. / 3. kapitole

JONDAR

Jondar, ako jedno z najmocnejších a najmladších malých kráľovstiev Aeirthynu, nevedelo ako obrániť útok z východu. Napriek ich minulým výhram proti Noxií, teraz v celom kráľovstve nastal chaos.

„Pane, čo budeme robiť? Noxia sa zo svojím vojskom blíži ku hraniciam a my nemáme ani-“

Odsekol služobníka kráľ Malfir III.

„Zachováme pokoj.“

V kráľovej sieni zavládlo nepríjemné ticho. Jeho slová sa odrážali od stien s mocou jeho hlbokého hlasu. O chvíľu bolo v sieni úplne ticho. Všetci radcovia, rytieri a iný čo sa snažili obrániť svoju rodnú krajinu teraz počúvali iba svojho kráľa.

„Noxiu, rovnako ako aj mnoho krát pred dneškom porazíme. Aj keď rozumiem vašim obavám, na východe nemáme žiadne pevnosti, zvládneme to aj bez pomoci Darumna alebo Fenestry. Už deväťdesiat rokov som dokázal obrániť naše kráľovstvo, čo je jeden deň viac?“

V sieni sa pomaly začali medzi sebou trpaslíci radiť. „Žiaden Swain od nás nebude pýtať rešpekt alebo územie. Patrí to nám, a my si za to budeme bojovať až do posledného živého trpaslíka Jondaru.“

Malfir cítil neúctu od svojich poddaných. Vedel, že možno jeho slová znejú hlúpo, ale taktiež poznal Swainove limity. „Myslíte si čo chcete, ale som si istý, že keď Swain prerazí naše obrany a vtrhne do mesta, jeho armáda sa rozpadne rýchlejšie ako jeho trpezlivosť.“ Malfir už mal svoje myšlienky upratané a povedal všetko čo chcel povedať. O chvíľku neskôr odchádza z kráľovskej siene.

Pri dverách sa ešte otočí a snaží sa presvedčiť svoj ľud o tom, že dokážu poraziť Noxiu.

„A tí z vás čo pochybujú o moci Jondaru, pripojte sa k Noxií, a uvidíte nás ako stojíme nad tisíckami mŕtvych na počesť víťazstva nad Swainom. Osobne ho zabijem.“

...

„Mýlil som sa.“ Swain sa snažil nadýchnuť ako sa nevedel prestať smiať nad umierajúcim Malfirom.

„Zober si čo chceš, len nechaj môj ľud prežiť. Nechaj matky s deťmi odísť do bezpečia. Ako sa Swain skrčil k Maflirovi, stále sa mu chladne pozeral do očí. Swain sa v sebe snažil nájsť aspoň kvapku sympatie pre Jondar, no nič v sebe nenašiel. Posledných 127 rokov krutovlády na tróne Noxie mu nepriniesli nič iba jedno: neľutovať nepriateľa. Rýchlo sa prebral z myšlienok a pozrel sa znova na umierajúceho Malfira.“

Na bojovom poli nedokáže nikto milosrdne uvažovať, keď vyhráva, pomyslel si Malfir.

„Vojna sa nikdy neskončí. Aj keby nechám tvoj ľud utiecť, umrú neskôr.“

„Nechaj im aspoň šancu, prosím.“

„Ty, mi nemôžeš nič rozkazovať. Toto čaká všetkých, čo sa mi postavia do cesty.“

Vtom Swain prebodol Malfirovi srdce dvojručným, nie moc dlhým trpasličím mečom. Vstal, upravil si kabát a podišiel na okraj zamrznutého jazera, aby lepšie videl svoju armádu v boji. Videl ako sa pomaly červené vlajky na okrajoch oštepov dostávajú bližšie ku hradbám opevnenia hory Regvir.

„Víťazný deň pre Noxiu.“ pomyslel si Swain.

HERNÝ KÚTIK



CYBERPUNK 2077 3 ROKY PO VYDANÍ UPDATE 2.0

DANIEL PETRIKOVÍČ

Povedzme si na rovinu, že vydanie tejto hry nedopadlo vôbec dobre. Celý zážitok z hrania kazilo nespočetné množstvo technických chýb, chýbajúce sľúbené časti hry a technický stav hry na konzolách minulej generácie. Napriek tomu sa jednalo o slušné RPG s veľmi podareným príbehom plným napätia a rôznych ciest ako sa postaviť k jednotlivým momentom. Pokiaľ vám to teda hra vôbec umožnila. Neustále odklady spôsobili, že hráči začali tlačiť na vývojárov, aby hru vydali napriek tomu, že ešte nebola úplne dokončená. Avšak za posledné 3 roky sa vývojári veľmi snažili a teraz nám priniesli definitívnu podobu tohto počinu. A musím poznamenať, že to stálo za to.

Dáme si rýchle zhrnutie toho, čo je vlastne ten Cyberpunk 2077 zač. Je to RPG z pohľadu prvej osoby, ktoré sa odohráva vo fiktívnom futuristickom meste Night City. Je to miesto, kde spodina nič neznamená a iba skutočné legendy majú šancu zažiarit'. A práve o toto ide vašej hlavnej postave V (Valerie alebo Vincent, záleží od vami vybraného pohlavia). Tej sa však po nepodarenej lúpeži v hlave objaví známy rocker a terorista, ktorý ju postupne prepisuje na seba samého a snažíte sa to spoločne zastaviť. Hra bola vychvalovaná za grafické spracovanie, umelecký štýl, skvelý soundtrack a výkony hercov.

Pred nedávnom vyšla aktualizácia 2.0, ktorá opravila posledné chyby a pridala množstvo vylepšení či úplne nových záležitostí. Zmenený bol celý strom schopností, lepšie schopnosti a bonusy sú zamknuté tými predchádzajúcimi a taktiež bol obohatený o nové skúsenosti, ktoré hráč môže počas hrania využiť. Ďalej ide po vás polícia autami, dramni a všetkým čo má dostupné, nie ako predtým, kde na vás strieľal jeden policajt a tam to haslo. Pri vyšších úrovniach zločinu po vás začne pátrať aj elitná jednotka MaxTac, s ktorou sa vyrovnajú iba tí najskúsenejší. Po grafickej stránke bolo vylepšené hlavne celkové osvetlenie, ktoré si môžete teraz užiť vďaka technológii Path Tracing. Umožňuje realistickú simuláciu odrazu lúčov svetla vo svete a vizuálne to stojí za to, avšak za cenu výkonu. Tu prichádza ďalšie vylepšenie a to je v podobe podpory DLSS 3.5 (Deep learning super sampling) a Ray Tracing reconstruction. Jednoducho povedané DLSS umožňuje hru hrať v nižšom rozlíšení, umelá inteligencia vám zvýši kvalitu obrazu na natívne rozlíšenie a zvýši tým výkon, vo väčšine prípadov máte ešte ostrejší a detailnejší obraz než predtým. Ray Tracing reconstruction tiež zlepšuje výkon a tiež vďaka umelej inteligencii umožní, aby odrazy pôsobili viac realisticky a boli menej rozmazané. Zmenili aj systém oblečenia, ktoré už pôsobí skôr len ako kozmetická zmena a o ochranu sa starajú vaše kybernetické vylepšenia.

Hra je teraz pripravená tak, ako mala byť pri vydaní. Bohužiaľ k tomuto došlo až o tieto 3 roky. Všetkými 10 odporúčam Cyberpunk 2077 zahrať, taktiež k nemu spolu s touto aktualizáciou vyšlo skvelé rozšírenie. Šťastné hackovanie!

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

ZABUDNUTÝ A NENÁVIDENÝ DIEL SÉRIE, JE TO NAOZAJ TAK? DANIEL PETRIKOVIČ

Séria hier Wolfenstein sa ťahá až do roku 1981, kedy vyšiel úplne prvý diel s podtitulom Castle Wolfenstein, jednalo sa o 2D stealth akciu, ktorou cieľom bolo infiltrovať nemecký hrad v roli amerického vojaka B.J. Blazkowicza. V roku 1992 vyšiel Wolfenstein 3D, ktorý odštartoval éru strielačiek z pohľadu prvej osoby (FPS), ktorá trvá dodnes. Bola to jedna z prvých tohto druhu, ale aj napriek tomu, že nebola úplne 3D, ale len šikovná ilúzia, ľuďom sa to páčilo. Séria sa drží toho žánru dodnes, avšak si prešla veľmi veľa podobami a v tomto článku sa pozrieme na to, ako vyzerá a funguje zatiaľ posledný diel Wolfenstein: Youngblood.



Príbeh hry sa odohráva v alternatívnej budúcnosti, kde 3. ríša vyhrala 2. svetovú vojnu a celá Európa je okupovaná nacistami všeho druhu. Hlavný protagonist predošlých dielov zmizol a je na jeho dcérach, aby ho našli. Vydajú sa teda do nacistického Paríža, kde by sa mal údajne nachádzať. V hre teda postupujete hlavným mestom Francúzska a snažíte sa prebojovať cez hordy nacistických vojakov.

Pozrime sa prv na problémy, ktoré táto hra má. Ako som spomínal tie 2 dcéry, za ktoré hráte, sú neskutočne otravné a nesympatické. V kuse opakujúce sa krátke a nezaujímavé hlásky vám začnú po malej chvíli liezť na nervy a ich až priam detské povahy v cutscénach tomu tiež moc nepridávajú. Dosť často sa mi stávalo, že počas bojov nehrala žiadna hudba (+ tie hlásky bez tej hudby fakt vynikali) alebo bola slabá a nie moc oslnivá. Tu nastupuje ďalší problém a to sú úrovne nepriateľov. Ako pre každú inú hru s touto mechanikou to znamená, že nepriatelia s vyššou úrovňou ako vy sú oveľa náročnejší a silnejší ako vy. Hra však bola aj na vyššej obtiažnosti veľmi ľahká, aj keď sa vás snaží dotlačiť do množstva vedľajšieho obsahu, mne stačili celkovo 2 vedľajšie úlohy, aby som si vylepšil úroveň a mohol s klúdom pokračovať v hlavnej linke. Taktiež mi vadil systém vylepšovania zbraní a schopností. Na vylepšenie zbraní musíte zbierať strieborné mince, aby ste si ich mohli kúpiť a to ide dosť pomaly, pokiaľ neprehľadávate každé zákutie čo sa dá. Strom schopností toho neponúka veľa, väčšinou to sú len nejaké percentuálne zmeny v danom poškodení alebo tak. Asi posledná vec je, že hra je neskutočne repetitívna. Do určitých lokácií som sa vrátil asi 5-krát s tým, že sa tam resetujú nepriatelia a adaptujú sa vašej úrovni. Verte mi, že to už sranda po tolkýkrát nie je. Hru som dohral za cca 6 hodín.

A teraz poďme k plusom. Sú vôbec nejaké? Sú. Napríklad správanie zbraní a celkový pocit zo strelby je tak dobrý, ako bol v predchádzajúcom diele. Na pohybovom modeli tiež zapracovali. Pri tom pomáhalo štúdio Arkane, autori ďalších super hier ako Dishonored albo Deathloop. Tým sa dal zlepšiť aj level dizajn, ktorý je väčšinou ozaj dobrý. Posledná vec je asi grafika, tá sa im tiež podarila. S implementáciou real-time odrazov je hra o niečo živejšia, každý lesklý povrch, sklo či mláky perfektne odrážajú celý svet, pri súbojoch v laboratórnych interiéroch je to obzvlášť pozoruhodné. Ďalší plus je, že hra aj s touto technológiou beží krásne. Na RTX 2070 mi bežala na plynulých 100 snímkov za sekundu pri rozlíšení 2440x1440 a Ultra nastaveniach. Hru je možné hrať aj s kamarátom v co-op režime, aj keď hru nevlastní cez takzvaný buddy pass.

Pokiaľ máte radi sériu Wolfenstein či Doom, zabavíte sa, inak by som asi siahol po staršom diele. Celkovo som si ju užil, ale asi ju už znova nenainštalujem.

4 / 10

TECHNIKA



SOVIETSKI PILOTI NAD KÓREOU 1950-1953 RYAN GOSLING

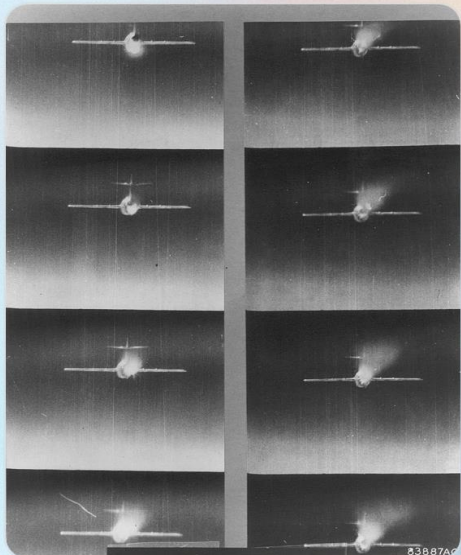
Oblasťou, v ktorej bola sovietska intervencia kľúčová v kórejskej vojne, bola vzdušná vojna. Sovietske inovácie v oblasti letectva, ako aj skúsenosti mnohých jeho pilotov po druhej svetovej vojne znamenali, že „nové“ štáty ako Čína a Severná Kórea boli v tejto oblasti závislé od sovietskej pomoci. Čínske aj severokórejské vzdušné sily boli štruktúrované a vybavené podľa sovietskych línií vďaka pomoci, ktorú im Sovietsky zväz poskytol v prvých rokoch života.



F-86 nad Kóreou

Čínske aj severokórejské vzdušné sily boli štruktúrované a vybavené podľa sovietskych línií vďaka pomoci, ktorú im Sovietsky zväz poskytol v prvých rokoch života.

Číňania vyslali do Kórey niekoľko leteckých plukov, ktoré boli vybavené stíhačkami MiG-15 dodanými Sovietskym zväzom, avšak nedostatok výcviku znamenal, že čínske vrchné velenie sa obávalo o sovietskych pilotov, z ktorých niektorí už boli v Číne poverení výcvikom pilotov pre čínske letectvo. Frustrovaný kvalitou a nedostatkom čínskych pilotov sa v novembri 1950 Stalin rozhodol zapojiť do vojny sovietskych pilotov, ktorí lietali pod označením vzdušných síl Čínskej ľudovej oslobodzovacej armády alebo letectva Severokórejskej ľudovej armády. Sovietske letecké jednotky vyslané do severovýchodného Mandžuska, aby trénovali čínskych pilotov na MiG-15, boli prvými, ktorí 1. novembra 1950 videli vzdušný boj proti americkým lietadlám.



Rad fotografií z fotogulometu zobrazuje sovietsky MiG-15 nad Kóreou



- Sovietské MiGy-15 útočiace na USAF B-29
- Zničená stíhačka Mikojan-Gurevič MiG-15

Sovietski piloti nosili pri lietaní čínske uniformy taktiež bolo sovietom zakázané lietať blízko pobrežia alebo frontových línií (kde by mohli byť zajatí, ak by boli zostrelení) a aby nehovorili rusky cez rádio lietadla. Všetky lietadlá niesli čínske alebo severokórejské označenia. Keď nelietali, z etnických dôvodov sovietski piloti na zemi „hrali“ skôr úlohu sovietskych obchodných cestujúcich ako čínskych alebo severokórejských vojakov.

Sovietski piloti lietajúci na prúdových lietadlách MiG-15 sa so značným úspechom zúčastnili bojov v okolí údolia rieky Yalu na čínsko-kórejských hraniciach v oblasti známej ako Aleja MiGov a operácií proti útokom OSN na vlaky v Severnej Kórei. Neexistencia spoločného jazyka medzi sovietskymi, čínskymi a severokórejskými pilotmi často viedla k priateľskej palbe, pretože ostatné MiG-y boli mylne považované za americké stíhačky F-86 Sabre a zostrelené.



Propagačný leták operácie Moolah sľubujúci odmenu \$100.000 dolárov prvému severokórejskemu pilotovi, ktorý doručí prúdový stíhačku silám OSN



Fotografia z fotogulometu zobrazuje MiG-15 prenasledovaný lietadlom USAF

STRATY

Americkí piloti F-86 Sabre tvrdili, že zničili 792 MiGov-15 v boji vzduch-vzduch pri strate 78 Sabre-ov fenomenálny pomer 10:1 zabíjati k stratám. Sovieti tvrdili, že zostrelili viac ako 600 Sabre-ov. Najnovší výskum Lake Dorr a Warrena Thompsona tvrdil, že skutočný pomer bol bližšie k 2 : 1. Revízia RAND z roku 2009 dospela k záveru, že skutočný pomer zostrelov : straty bol celkovo 1,8 : 1 a pravdepodobne sa priblížil k 1,3 : 1 v porovnaní s MiGmi, na ktorých lietali sovietsi.

TVORBA HUDBY S AARONOM

AARON J. NOTH

A little bit about me: I'm 25, been playing guitar and bass for 12-13 years by now, got into synthesizers and electronic music 3-4 years ago. Been self-producing my own stuff the whole time, doing mixing, mastering, arrangement and visual art. I have 3 main projects, 2 of which are my solo projects (electronic and guitar-based instrumental music) and I have another electronic project with a friend.

I'd start with my setup and process. For all the electronic stuff I mainly use virtual instruments (VSTs), controlled by MIDI. Drums are always single hit samples or drum breaks sliced up and re-arranged however I like. Everything happens in the computer in a digital audio workstation (DAW). I personally use Cockos Reaper. I have a small MIDI-keyboard and a larger master keyboard for playing/recording. I also have an analog/digital hybrid synthesizer connected to a physical rack-mount reverb unit from the 90s, recorded into the PC through an audio interface. I also record guitars through the interface which goes into a guitar amp/cabinet emulation. I have a pair of studio monitors/speakers on stands and a pair of closed-back headphones at the moment.



I either use preset sounds which I tweak to my liking or make sounds completely from scratch. I work out either some chords or some melody to begin with. Sometimes I'll start with drums if I have something specific in mind for that. There are so many styles and the creation process is a lot of trial and error 80% of the time. Rarely things fall into place smoothly and by itself. When a track feels almost finished, I'll start the mixing stage, although quite often I'll do some of that during the making of the music itself, but mostly for creative stuff rather than technical or troubleshooting/fixes. The very basic things I do are setting the levels of each and every instrument. Drums are always separated into multiple channels, which I group into combined channels, such as hihats for example to process them together.

I always start with EQ, compression and effects such as delays and reverb. Reverbs are mostly for either making a sound feel like it's in an actual live room, other times it's used in a more musical manner, such as elongating sounds or enhancing them to feel more "ethereal". EQ starts off with pulling down problematic frequencies and enhancing fundamental ones.

I also pull down frequencies that mask other instruments to give space to them. For example, on a bright synth sound I might pull down top-end around 7-8Khz to give cymbals space to come through. Bass and kick drum have to also work together. If it's a very deep, bassy kick, I'll leave more sub-frequencies present on that and then filter out those frequencies from a bass synth/guitar to make everything clean.

Sometimes I use sidechain compression, which basically pulls down the volume of the bass momentarily the moment the kick drum hits. We're talking 3-10ms trigger time and 80-200ms release, so very short times. Some artists use it very heavily but I mostly use it very conservatively.



Another thing is using high- and low-pass filters to do more drastic cuts to remove frequencies either below, or above a certain point. Mostly used to filter out stuff that isn't necessary or is creating a problem in the mix. This can also be used in a creative way, like making something sound like it's being played through an old radio speaker for example.

Compression is very important. It's used on individual sounds and groups of sounds at the same time. Most basic explanation is reducing or controlling the dynamics and peaks of sound. Think about it as "squeezing" the sound. Helps bring up the quieter parts of sound and can change the feel itself. The opposite of this would be an expander, but much more rare for me to use.

Then there is saturation, distortion and exciters. These simply put are different types of distortion or "drive". Distortion will roughen up sounds and break them up, saturation (subtle) can help a lot with sounds that are way too clean, but avoiding actual break-up. Yet again, can be used either as a technical subtle thing, or as a creative tool.

More advanced tools would be dynamic EQ, multi-band compression and de-essers for more "surgical" stuff.

We call these tools (in a digital format inside the computer) plugins. Back in the day everything was an individual piece of hardware and they were and still are very expensive. People still use analog hardware, but plugins are much more convenient, affordable and they are very precise. A lot of plugins also are created to emulate pre-existing pieces of hardware, such as certain EQ bands having a signature curve to it, such as high- and low-shelf bands having small dips or peaks instead of a completely linear action.



MIXING VS. MASTERING

In simple terms: Mixing is the process of making a finished song sound the best it can while finding a balance with everything and enhancing the sound. Making sure every instrument has its own place and is not fighting with anything and cuts through.

Mastering is often done by a different engineer, who takes a full mix of a song (single audio file) and applies color and small tweaks to it, along with further controlling the dynamic range and setting the loudness to an industry-standard level for different formats and platforms, such as radio, online streaming and physical CD, vinyl and cassette tapes. So final tweaks, preparation, adding metadata, loudness and a little bit of a personal touch with gentle EQ and other tools.



Aaron J. Noth



The Deepest Gaze



MERANIA SLÚCHADIEL, NA KTORÝCH ZÁLEŽÍ

MARK RYAN SALLEE (SUPER* REVIEW)

Most people who purchase headphones will never engage with measurements or tangential technical specs that attempt to quantify with data the physical experience of listening to those headphones. Good. Of the narrow cohort of headphones consumers who will engage with audio specs, a vast majority are likely to be misled.

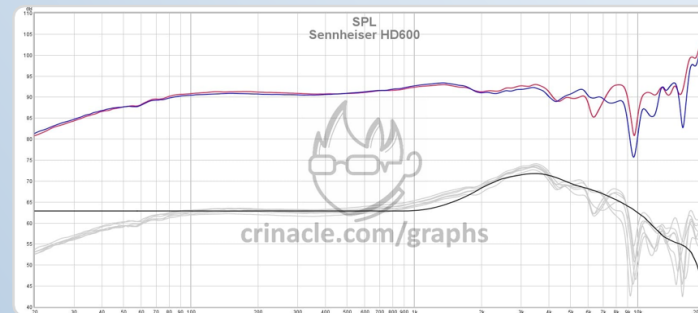
I posit that the value of all knowledge is to accurately predict future results. And when it comes to audio measurements, most of what manufacturers publish--the specs printed on the back of boxes and proudly alchemized into marketing graphics on Amazon listings--is effectively meaningless for predicting human experience. That most consumers eschew manufacturer-supplied specs in favor of brand names and attractive colors is low-key based.

But that's not to dismiss entirely the value of data. In fact, I'm obsessed with headphone measurements.

THE GOOD STUFF

The real juicy data--the stuff that meaningfully predicts human experience of headphones--is hard to get ahold of, and even harder to make sense of. But it's out there if you're curious. It's not coming from official sources like Apple, Bose, Sony, and Sennheiser. Instead, the real data they don't want you to know about is sourced from the dark corners of the audiophile community.

Apologies if it sounds like I'm initiating you into an audiophile QAnon ring. For the past five years, I've been tumbling down the rabbit hole of audio frequency response graphs, pushed o'er the ledge by Crinacle, an earphone enthusiast who popularized the homebrew measurement scene that's finally delivering useful data for hobbyists like me. And I know it's useful because I've used the data to successfully purchase headphones from overseas that deliver satisfying aural results to my ears. And I'm hard to please.



I review audio products on YouTube to an audience of over 60,000 subscribers. I've reviewed hundreds of headphones and earphones (in-ear monitors, or IEMs), and I've listened to even more. Not only have I explored the range of awful to incredible, I've also developed a niche taste for a particular signature sound: I like a forward, low-contrast midrange sound with modest bass levels and a tasteful ultra-high frequency boost.

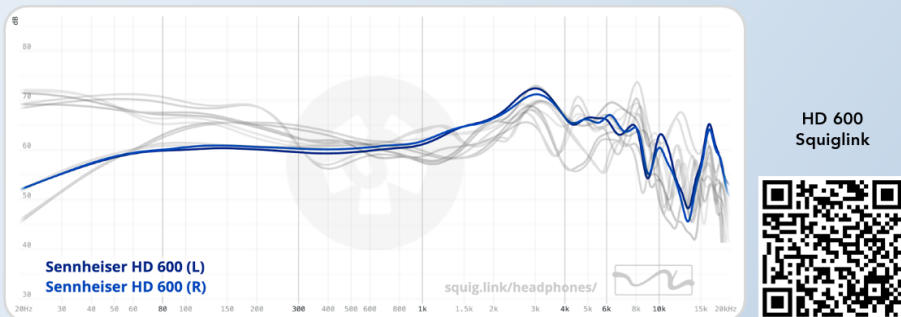


Super* Review



WHY IT MATTERS

There is no data on Sennheiser's website that predicts their HD 600 is the right headphone for me. They claim it reproduces audio from 12 to 40,000Hz. Like most people, my hearing is stuck between 20 and 20,000Hz, and most every headphone is capable of reproducing those sounds. Where you find differences in manufacturer specs (*this one goes down to 5Hz!*), ignore them. Sennheiser also claims the HD 600 has an impedance of 300 Ohms and a sensitivity of 97dB per volt, and while that does accurately predict I'll need a headphone amplifier more powerful than an average smartphone to get it loud, it doesn't predict anything about the quality of the sound, or its suitability for my particular tastes.



Meanwhile, the audiophile community is busy squiggin', producing graphs like the one pictured above which indicate--with a high degree of confidence--that the Sennheiser HD 600 is exactly the type of sound I'm likely to love. And in a sea of thousands of headphone models, with hundreds of new headphones launched every year targeting all manner of professional and consumer applications and preferences, that level of precision matching of tastes is invaluable.

Matching particular tastes with specific headphone models is invaluable especially because so much of the iteration and innovation in audio is happening in countries like Singapore, China, and Indonesia. I live in the United States. And like the typical consumer, I simply can't listen to a lot of headphones I might otherwise be interested in purchasing. A blind buy with nothing but manufacturer-supplied specs and vague descriptions often results in disappointment. It's a mistake most people can't afford to make.

COMMUNITY TO THE RESCUE

The heroes behind this invaluable data are among the audiophile community. Using affordable at-home equipment that clones the functionality and spec of professional (and expensive) audio measurement devices, headphone enthusiasts produce databases of frequency response graphs that make it possible for consumers to compare sound signatures of headphones they otherwise can't test with their own ears.

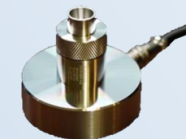
A typical professional solution for producing such data costs between \$10,000 to \$40,000. A clone product on AliExpress can be delivered for just over \$500 and produces consistent, useful data for headphones. Or if measuring in-ear earphones only, an \$80 clone coupler will do the job, which makes it possible for hobbyists like me to participate in this community effort of building truly useful collections of audio measurements.



B&K 5128



G.R.A.S. 43AG



IEC711 clone coupler

If you're intrigued by the promise of finding the perfect headphone with the application of actually useful data, you need only peek over the ledge. Sources like In-Ear Fidelity (Crinnacle's website) and Squiglink (which I run) are free to use and chock-full of graphs for headphones you've already heard and even more you've only heard about. But as warned earlier, finding the data is only half the battle: Interpreting the data, grokking what it says about how headphones sound, and understanding the limits of data is a skill and a hobby of its own. A veritable tumble down a rabbit hole. And perhaps a topic for another day.

ZHRNUTIE V SKRATKE

V tomto vydaní časopisu sme sa mohli dočítať viac o dni otvorených dverí, ktorý sa uskutočnil na našej škole. Taktiež sme mohli zistiť najnovšie informácie v zápisniciach školského žiackeho parlamentu a mohli sme si pozrieť vyhodnotenie Halloweenskej súťaže, ktorá sa uskutočnila na konci októbra.

Mohli sme si prečítať báseň od našich žiakov vo Chvilke poézie mini a prečítať si zaujímavý príbeh „Aeirthys.“

V hernom kútiku sme sa vrátili naspäť k hre Cyberpunk 2077, ktorá bola vydaná už pred 3 rokmi a taktiež sme sa vrátili k hre Wolfenstein: Youngblood a zaspomínali na zabudnutý diel série.

Medzi technikou sme si mohli prečítať o Sovietskych pilotoch nad Kóreou a Audio v skratke nám nahradili dva anglické články – jeden od človeka, ktorý robí hudbu a druhý od človeka, ktorý založil Squiglink.


ČASOPIS ZOŠKA

TRETIE VYDANIE
NOVEMBER 2023

DIGITÁLNE VYDANIE ČASOPISU NA STIAHNUTIE



KONTAKT

 casopis@zochova.sk



ČASOPIS ZOŠKA

TRETIE VYDANIE
NOVEMBER 2023

