

GENERATION

TESTOVALI SME ROG ALLY

TÉMA
CyberGame

HRALI SME
Diablo IV

VIDELI SME
Kuciak: Vražda novinára

RETRO
Pikmin



SÚŤAŽ





Skvelý výkon aj v náročných podmienkach.

Rad sietových kamier AXIS Q16 s čipom ARTPEC-8

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

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





Bizarný ponor

Leto je v plnom prúde a prúdom nám nasledujúce týždne potečie aj pot po chrbtoch. Nastáva nám totižto obdobie kedy sa s dovolenkovými únikmi z reality obchoduje vôbec najlepšie, každopádne, nech už máte vol'no dávno za sebou, alebo si ho len plánujete, obsah aktuálneho čísla nášho magazínu vám, dúfajme, obe varianty krásne spríjemní. Než sa však dáte do samotného listovania, rád by som aby v úvodníku zaznelo niekol'ko dôležitých informácií, ktoré lemovali posledných tridsat' dní.

Microsoft sa nad'alej snaží presadiť svoju akvizíciu v rámci nákupu Activision Blizzard a aktuálne sa v tejto veci rozbieha vôbec prvé súdne pojednávanie v rámci zámorského trhu, ktoré rozhodne o tom, či má MS ešte vôbec šancu skúsiť v tomto smere zabojať aj o UK trh. Zo zverejnených dokumentov napríklad vyplynulo, že Xbox pohľal Bethesda preto, aby zabránil PlayStation exkluzívite chystanej sci-fi značky Starfield – reálne to skutočne hrozilo a SONY sa o to aktívne snažilo. A keď už spomínam onen Starfield, nedávno prebehol Xbox event, na ktorom nám práve autori kultových hier ako Skyrim či Fallout, ukázali svoj vôbec najväčší projekt, onen Starfield. Ak sa podarí dodržať všetko, čo Todd Howard (áno, to je ten pán ktorému sa už len t'ažko dá reálne veriť) povedal, tak máme pred sebou nie len najkomplexnejšiu RPG pod Bethesda vôbec, ale súčasne, a teraz sa radšej posad'te, aj technicky najvytladenejšiu videohru! Viac sa dozvieme začiatkom septembra.

Záverom jeden čistokrvný bizár. Určite ste zaregistrovali katastrofu spojenú s podomácky vyrobenou ponorkou spoločnosti OceanGate Expeditions, ktorá organizovala expedíciu na morské dno s cielom prezrietať si Titanic, a ktorá implodovala už počas klesania do úrovne štyroch kilometrov. Ponorku s názvom Titan ovládali dekádu starým gamepadom značky Logitech, ktorý sa dnes predáva za 40 Euro. Bizarné na tom celom je, že po samotnej katastrofe klesli akcie Logitechu o niekol'ko percent, a pritom samotný hardvér nemal evidentne s nehodou nič spoločné. Aj takéto šialenosť prináša sám život.

Filip Vorzáček
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.

Unikátny ROG Ally je od 13. júna dostupný aj na slovenskom trhu

PRVÝ VRECKOVÝ HERNÝ POČÍTAČ SO SYSTÉMOM WINDOWS OD ROG SI VĎAKA NOVÉMU PROCESORU BEZ PROBLÉMOV PORADÍ S AAA HRAMI A NEZÁVISLÝMI TITULMI V ROZLÍŠENÍ 1080P



Bratislava 13. jún 2023 – Republic of Gamers (ROG) s hrdosťou predstavuje Ally, neuvieriteľne výkonný vreckový herný počítač so systémom Windows. Poháňa ho špičkový APU procesor AMD Ryzen Z1 Extreme, vďaka ktorému si ROG Ally bez problémov poradí s AAA hrami a nezávislými titulmi v rozlíšení 1080p. ROG Ally bude dostupný na celom svete od 13. júna 2023 za cenu iba 799 eur a vďaka silnej podpore a partnerstvám v celom hernom priemysle je pripravený stať sa dokonalým prenosným herným zariadením.

Výkon procesora až do AMD Ryzen Z1 Extreme

ROG Ally využíva úplne nový APU procesor od AMD. Ryzen Z1 Extreme je založený na architektúre Zen 4 s grafickým čipom RDNA 3 a s 8 jadrami, 16 vláknami a grafickým výkonom na úrovni 8,6 teraflopov sa výrovná aj domácim herným konzolám. Model s procesorom AMD Ryzen Z1 so

6 jadrami a 12 vláknami bude dostupný v Q3 2023. Obe verzie plne podporujú upscaling technológie od AMD ako FSR (FidelityFX Super Resolution) a RSR (Radeon Super Resolution) pre výborný výkon v AAA a nezávislých tituloch.

Stabilitu skvelého výkonu zabezpečuje chladiaci systém ROG Zero Gravity, ktorý využíva dva ventilátory s ultratenkými rebrami chladiča a tepelné trubice s vysokým trením, aby zabezpečil, že Ally zostane chladný v akejkoľvek situácii. Ally má vo výbave aj 16 GB vysokorychlosnej pamäte typu LPDDR5 s frekvenciou 6 400 MHz, 512 GB úložisko PCIe Gen 4 a slot na microSD kartu typu UHS-II, ktorý umožňuje ďalšie rozšírenie úložiska. Podpora Wi-Fi 6E zaručuje stabilné pripojenie aj v pret'ažených siet'ach, čo oceníte bez ohľadu na to, či hráte v režime multiplayer alebo streamujete zo služby Xbox Cloud Gaming.

Prvotriedny herný zážitok vyžaduje zodpovedajúci displej a Ally nesklame ani v tomto smere.

Vybavený je 120 Hz Full HD (1080p) panelom s technológiou FreeSync™ Premium, takže hráči si v rýchlych hrách vychutnajú dokonalú plynulosť pohybu bez trhania alebo sekania v prípade poklesu FPS. Displej dosahuje maximálny jas 500 nitov, takže hráči môžu pohodlne sledovať dianie v hrách aj v náročnejších prostrediach, napríklad vonku v prírode. Dotykový displej umožňuje bezproblémovú navigáciu v systéme Windows, ked' je potrebné zmeniť nastavenia alebo nainštalovať ďalšiu hru.

Všeobecný výkon za skvelú cenu

ROG Ally posúva vreckové hranie na úplne novú úroveň. S displejom s



rozlíšením 1080p a hardvérom, ktorý je schopný vykresliť 60 FPS v mnohých najnovších hrách, poskytuje zážitok z hrania na cestách, ktorý uspokojuje hráčov všetkých druhov hier. ROG Ally poskytuje v porovnaní s konkurenčnými zariadeniami s rozlíšením 720p špičkový obraz a čistotu pohybu vďaka dotykovému displeju s FHD rozlíšením a technológiou AMD FreeSync Premium.

Vďaka voliteľnému príslušenstvu ROG Gaming Charger Dock môžu hráči pripojiť ROG Ally k televíznej obrazovke a súčasne ho napájať, takže si môžu vychutnať kooperatívne alebo súťažné hranie s extra ovládačmi. Ally zvládne multiplayer hry ako NBA 2K23, Moving Out a Street Fighter V, takže pártu sa nikdy neskončí.

Po pripojení k externej grafickej karte XG Mobile s čipom až do NVIDIA® GeForce RTX™ 4090 v mobilnej verzii sa Ally premení na skutočne výkonné herné zariadenie, ktoré je ideálne na hranie na gauči alebo na high-end hranie s klávesnicou a myšou. Hráči si môžu vychutnať AAA tituly v rozlíšení 4K s technológiami ray tracing a DLSS 3 alebo súperit s ostatnými hráčmi v esports tituloch, ktoré si vychutnajú s vysokým počtom FPS.

Zahrajte si všetky vaše hry

ROG Ally bol od základu navrhnutý ako zariadenie so systémom Windows, aby ste mohli hrať všetky hry z akejkoľvek platformy #playALLYourGames. ROG

spolupracuje so spoločnosťou Microsoft, vydavateľmi hier a jednotlivými štúdiami, aby zabezpečil, že hráči, ktorí používajú Ally, budú mať čo najlepší zážitok. Plná podpora služieb Steam, EA App, Xbox Game Pass Ultimate a PC Game Pass, Epic Games Store, GOG Galaxy 2.0, Android aplikácií a ďalších herných platform zaručuje, že si hráči užijú všetky svoje hry, a to bez ohľadu na to, odkiaľ ich stiahnu.

ROG Ally obsahuje kód na trojmesačné predplatné služby Xbox Game Pass Ultimate, ktorá hráčom umožní prístup k stovkám hier hned po vybalení zariadenia. „Členovia služby Xbox Game Pass Ultimate majú prístup k stovkám hier vrátane hitov ako Minecraft Legends, Grounded, Age of Empire IV a k mnohým ďalším,“ povedala Roanne Sones, CVP, Head of Xbox Hardware.

„Už sa nevieme dočkať, kedy l'udia vďaka ROG Ally a službe Game Pass Ultimate objavia a zahrajú si svoju ďalšiu oblúbenú hru na cestách, či už ide o hranie natívnych PC hier v systéme Windows alebo streamovanie konzolových hier pomocou služby Xbox Cloud Gaming.“

ROG je tiež hrdý na spoluprácu so spoločnosťami Xbox Game Studios, Capcom, HoYoverse, Level Infinite, 505 Games, Team 17, Nacon, Techland, Squanch Games a Fatshark s cieľom poskytnúť najlepší herný zážitok pri hraní na ROG Ally.

Cena & dostupnosť

ROG Ally je k dispozícii na slovenskom trhu od 13. júna v cene 799 eur.



Strhli sme plachtu z ROG Ally

VLTAVA V TIENI RGB



Spoľačnosť ASUS, resp. jej herná divízia ROG sa ešte nedávno v očiach verejnosti chválila aprílovým vtipom, kde ústrednou tému bola predstava výroby a produkcie plnohodnotného Windows handheldu s výkonom, ktorý výrazne prevyšuje Steam Deck od Valve. Bolo zaujímavé sledovať, ako ľudia na ich údajný žart reflektujú slovami, že by si daný hardvér vedeli predstaviť ako reálny produkt a pokojne by zaň zaplatili tvrdou menou. O to viac sme ostali krátko po prvom apríli prekvapení, keď sa ROG Ally aj s tými fantastickými parametrami a nemenej zaujímavým dizajnom razom stal realitou. Je to už takmer mesiac, čo som mal možnosť tento stroj podrobničnej prvej fázy testu (tá je s odstupom času, pochopiteľne, rovnako v príprave), avšak takto významný hardvér si zaslúží aj plnohodnotné uvedenie na trh so všetkou parádou. Pri tejto príležitosti sme boli ako novinári pozvaní na slávnostné uvedenie handheldu Ally na lokálny trh, aby sme z neho spoločne strhli pomyselnú plachtu.

Event sa opäť odohrával v pôsobivom a priestranom areáli v centre Prahy, ktorého industriálna aura krásne zapasovala k dizajnu samotného stroja. ASUS si pre

nás tentokrát pripravil viac než bežné slávnostné zopakovanie toho, čo ste už ohľadom jeho hardvérovej novinky dozaista zaregistrovali prostredníctvom



mnohých reklám. Dostali sme totiž akýsi kompletnejši gaming balíček, ktorý bol okorenéný o edukačnú vložku. Už v úvode programu sme si mohli vypočuť prednášku na tému herného vývoja z úst tých najpovolanejších, čiže priamo vývojárov. Filip Kraucher, ktorého možno poznáte skôr ako zakladateľa populárneho českého portálu Indian, nám vysvetlil, ako to je s vývojom, ku ktorému má on sám blízko.

Mimochodom, odporúčam sa pozrieť na jeho staršie 2D projekty aj aktuálne pripravovanú akciu s názvom Matcho. Filip krásne zhrnul aj práve medializovanú vec ohľadom nízkeho snímkovania u očakávanej vesmírnej RPG Starfield, preto aj bežný laik vďaka jeho prednáške musel pochopiť, prečo uvedený projekt pobeží na 30FPS na Xbox Series X a prečo je to vlastne dobré rozhodnutie vývojárov.

Žiadna polovičatost'

Udalosť (patrične podliata hromadou dobrého pitia a v nemalej miere aj jedla) následne pokračovala tol'ko opakovanou metaforou so strhávaním plachiet.

Lokálne zastúpenie nám zopakovalo všetky technické špecifikácie ich prvého handheldu a nezabudlo podtrhnúť ten fakt, že predmetné ROG náradie nie je z ich strany žiadnym pokusom, ale že ide o seriózny útok na konkurenciu od Valve, o čom som už písal aj v samotnej recenzii na Ally.

Samozrejme, cenové rozdiely medzi americkým a európskym trhom im tieto snahy v našej lokalite môžu čiastočne komplikovať, ale koncom roka by sa mal začať predávať aj menej výkonný model, ktorý by už cenou vedel dotiahnuť aj Steam Deck. Takmer trikrát výkonnejší stroj postavený na kompletnom Windowsse s dokonalým dizajnom a takmer ničím



nelimitujúcou knižnicou, ktorý je možné využívať nielen na hranie, ale aj ako bežný pracovný nástroj. Dobre, toto sú veci, ktoré sme dávno vedeli a rovnako tak aj očakávali, že zaznejú, preto s dovolením preskočím na to zaujímavejšie. Tým bol herný turnaj a následne aj hutná LAN párty, ktorú sme si mohli užiť.

Počas dvoch hodín sme mali možnosť absolvovať turnaj o najlepšieho hráča, pričom zúčastniť sa mohli všetci prítomní, samozrejme, okrem zamestnancov ASUSu. Na stole ležalo skutočne obrovské množstvo cien od tričiek cez príslušenstvo až po to najlákavejšie, čím bol nový a voňavý ROG Ally. Ja som sa sice zúčastnil, avšak len v jednom z päťice organizátormi vybraných titulov, aby som si symbolicky pripísal aspoň ten jeden bod, a ďalej som

už len sledoval kolegov a pozvaných hostí pri ich snahe prekonať jeden druhého.

Emócie rástli s príbúdajúcim počtom bodov na stene a prázdnych pohárikov v koši a bolo zaujímavé pozorovať tú povestnú iskru v oku zúčastnených, kde sa dvaja najlepší v závere pret'ahovali doslova o pári percent skóre.

Po odovzdaní jednotlivých výhier sa emócie čiastočne rozplynuli a keď už bolo jasné, kto si zaslúži všetky tie podania rúk a svojrázne výkriky, nastal čas na poctív u a po stránke organizácie perfektne zvládnutú LANku ako za starých čias. Len sme nikoho nemuseli prilepiť k stropu.

Predal som Steam Deck

V závere reportáže, ktorú som si sám pre seba, ale vlastne teraz už aj pre vás nazval „Vltava v tieni RGB“, si dovolím pridať aj trocha osobnejšej roviny. Prvý a výkonom nedostihnutelný handheld ROG Ally krásne splynul s jemne sa vlniacim povrhom Vltavy v momente, keď som ho zapnutý otočil smerom k hladine.

Týmto záverečným momentom a dodatkom toho, čo som už napísal v recenzii – áno, skutočne som predal Steam Deck a zadovážil si Ally – sa s vami rozlúčim. Ak náhodou uvažujete o tom, že je načase vtrhnúť do súčasnej handheldovej scény a chcete to spraviť poriadne a kúpiť to najlepšie náradie, nasledujte ma.



Filip Voržáček

CyberGame 2023

HRÁČI HVIEZDNYCH PARAMETROV, VYUŽÍVANIE UMELEJ INTELIGENCIE
A ZOSTAVENIE SLOVENSKÉHO REPREZENTAČNÉHO TÍMU



Bratislava 12. júna 2023 – Druhý ročník národnej kyberbezpečnostnej súťaže CyberGame evidoval spolu 2 334 registrovaných účastníkov na slovenskej aj anglickej platoforme. Odborným garantom súťaže je Národný bezpečnostný úrad.

Na slovenskej platforme bolo 1 788 registrovaných, z toho 832 aktívnych hráčov, čo znamená v oboch kategóriach výrazný nárast. Hrali študenti, zamestnanci verejnej správy aj súkromného sektora, niekol'ko desiatok učiteľov a najmladší hráč mal trinásť rokov. Priemerný vek trojice víťazov CyberGame bol 25 rokov, pričom všetci traja dosiahli plný počet bodov.

„V druhom ročníku sme urobili šest hráčskych vetyl, t'ažšie úlohy a napriek tomu sme videli skvelé hráčske výkony. Hráči museli viacej študovať, zlepšovali sa takpovediac v priamom prenose a tam sme objavili aj nové talenty,“ hovorí Rastislav Janota, riaditeľ Národného centra kybernetickej bezpečnosti SK-CERT. To, čo dáva nádej kyberbezpečnosti, je viac ako sedemsto registrovaných do 25 rokov.

Študent Martin vyhral nielen študentskú kategóriu, ale stal sa aj absolútnym víťazom CyberGame 2023. „Motivácia spočívala v tréningu, v zlepšovaní a objavovaní nových oblastí, v tom, čo mám rád, čomu sa venujem a čo študujem,“ hovorí. Napriek „gamerskému“ názvu

je CyberGame predovšetkým náročná kyberbezpečnostná súťaž, takže účastníci ju hrajú vo vol'nom čase.

Vít'azi v súťaži aj jednotlivých kategóriách hovoria o neodolateľnej kombinácii detektívneho pátrania a vedomostných nárokoch. Programátor Martin Jantosovič hovorí, že má rád logické hádanky. Jeho výsledok ho spolu s dvomi ďalšími hráčmi nominuje na cestu do kyberbezpečnostného vývojového centra v Izraeli.

Ocenený hráč z verejnej správy Rastislav Kavecký hovorí, že jeho motiváciou zapojiť sa bola výborná príležitosť naučiť sa a vyskúšať si niečo nové v kyberbezpečnosti a „tak tiež to bola aj skvelá zábava“. Juraj Bôrik bol taký nespokojný s minuloročným 57. miestom, že výsledkom jeho prípravy v tomto ročníku

bola výhra vo vetve malvédrová analýza. Najlepší hráč v kategórii učiteľ nahral body na celkové ôsme miesto. Do CyberGame sa zapojil preto, aby sebe aj študentom ukázal, že neplatí „kto to nevie, ten to učí“. Peter Švec učí na Fakulte prírodných vied a informatiky UKF v Nitre a hovorí, že získal množstvo nových poznatkov a naučil sa vidieť niektoré veci inak. „Tento širší pohľad tak môžem posunúť študentom. Zadania v hre boli spracované na vysokej odbornej úrovni, za čo patrí tvorcovi veľká pochvala.“

Desať hráčov CyberGame do 25 rokov bude reprezentovať Slovensko ako Team Slovakia v prestížnej súťaži European Cyber Security Challenge 2023 na jeseň v Nórsku.

Tohoročná CyberGame už mala v sebe zpracovaný aktuálny fenomén - využívanie generatívnych jazykových modelov na báze umelej inteligencie v kyberbezpečnosti. Tím SK-CERT pri tvorbe úloh a testoch pracoval s modelom ChatGPT tak, aby jeho používanie nedávalo výhodu hráčom počas súťaže.

Náš svet sa digitalizáciou mení a spolu s možnosťami prináša nové hrozby. Kyberbezpečnosť bude vždy náročnou profesiou, ale tento náš nový svet ochránime iba spoločnou zodpovednosťou. Preto má pre nás všetkých úspešný učiteľ v CyberGame Peter Švec odkaz: „Celkovému lepšiemu vnímaniu kyberbezpečnosti laickou verejnosťou by pomohlo vidieť alebo poznať hrozby na konkrétnych situáciách. Ľudia často nevedia, akú veľkú digitálnu stopu po sebe zanechávajú.“



SanDisk 1TB v štýle The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom



Je len málo herných sérií, o ktorých môžeme suverénne prehlásit', že definujú samotnú podstatu videohernej kultúry. Značka The Legend of Zelda je však už roky rokúce univerzálnym kľúcom pasujúcim do zámku od sŕdc nekonečnej palety užívateľov z celého sveta, u ktorých pri vyslovení mien ako Link a Zelda, automaticky padajú akékol'vek jazykové bariéry a sociálne steny z predсудkov. Predmetná IP stále a právom patrí do výkladnej skrine japonskej spoločnosti Nintendo a rovnako tak stále sa jedná o exkluzivitu schopnú generovať zisk a to v akejkol'vek pozícii - videli sme to v minulosti a vidíme to aj dnes. Od premiéry Breath of the Wild už ubehlo viac ako šest' rokov a platforma Switch si tak vd'aka úspešným predajom právom zaslúžil priame pokračovanie. Toho výsledkom bolo a je aktuálne vydanie exkluzivity The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, na ktorú nadviazala aj d'alšia spolupráca so spoločnosťou Western Digital, respektíve značkou pamäti SanDisk.

Nie len na Switch

Aši ste už určite postrehli, že v tomto prípade to nie je vôbec žiadna premiéra v rámci kooperácie medzi SanDiskom a ikonickými hernými sériami, ostatne aj prechádzajúca časť série The Legend of

Zelda bola touto formou poctená a inak na tom neboli ani iné exkluzívne hry na Switch. Cielom je jednak rozširovať internú pamäť dnes už zásadne zastaraného hardvéru akým Switch bez pochyb je a rovnako tak ponúknut' dizajnovano jedinečné pamäťové karty. Využitelnosť však logicky nekončí len u všetkých doteraz vydaných verzií predmetného hardvéru, ked'že technické špecifikácie dávajú priestor strčiť kartu aj do d'alších systémov - v mojom prípade to bol Steam Deck, ROG Ally, fotoaparát značky Nikon ale aj jeden z nedávno testovaných notebookov od ASUSu. SanDisk s kapacitou 1TB v štýle The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom je od predmetnej spoločnosti premiérovovo vôbec najväčšou pamäťovou kartou akú kedy na Switch priamo SanDisk vyrobil a jeho cena sa aktuálne pohybuje na hranici 150 Dolárov. Ked' si uvedomíme, že prvá verzia Switchu má priam smiešnu internú pamäť 32 GB a jeho OLED verzia je na tom len o chlp lepšie (64 GB), investícia do takto enormného navýšenia úložiska sa zdá byť rozumnou vol'bou.

Minimalistická krása

Pamäťová karta je pochopitel'ne plne licencovaná zo strany spoločnosti Nintendo, ked'že dnes už si málokto chce sám proti sebe pošvať ich besných právnikov.

Rozmery sú logicky štandardné v rámci microSDXC proporcii, ale čo mňa vyložene dostalo, bol minimalisticky krásny dizajn karty samotnej - niekedy jednoducho stačí čierne plátno a na ňom zlatom vyšívané logo aby ste sa poriadne dojali. V zmysle prenosových rýchlosťí je karta nastavená na 100MB/s2 so zápisom menším o desať percent.

Na zápis a čítanie hier, ale aj fotiek či videa, je to maximálne dostačujúce a počas testu sa mi to potvrdilo aj v praxi na všetkých vyššie spomínaných zariadeniach. Karta fungovala absolútne bezchybne a to som ju využíval jeden čas aj počas služobných výjazdov v rámci robenia reportáží, kde som potreboval v rýchlosti ukladať nie len obrovskú porciu fotografií, ale aj video materiálu.

Ak ste momentálne v tiesni s kapacitou na svojom handhelde, nemusí to byť automaticky len Nintendo Switch, tak práve SandDisk má pre vás zaujímavé rozšírenie úložiska, ktorým súčasne prepojíte prípadne aj svoju lásku ku aktuálnej a vysoko hodnotenej časti série The Legend of Zelda. Cena je pochopitel'ne vyššia, ale ked'že sa jedná o kapacitne vôbec najväčšiu microSDXC na Switch, ani to by pre vás nemolo byť zásadnou prekážkou.

Filip Vorzáček

NOVINKY ZO SVETA HIER

Detaily o Star Wars Outlaws



Hlavná postava hry bude Key Vass, zlodejka, ktorá sa hľadajúc slobodu a svoje miesto vo svete následkom určitých udalostí stane jednou z najhladanejších l'udí v celej galaxii. Privýraľa si plnením kontraktov, od malička sa stará o svojho malého part'áka Nixa, ktorý jej taktiež pomáha pri bojoch či stealth pašážach, je neustále ostražitá a odvahy má na rozdielanie. Príbeh bude zasadnený medzi filmy Impérium vracia úder a Návrat Jediho. Žánrovo pôjde o strieľačku s prvkami stealthu a prieskumom okolia. Hra ponúkne mnoho otvorených lokalít a taktiež súboje vo vesmíre, kam sa dostaneme efektným prechodom z planéty bez jediného viditeľného strihu. Grafický hra pôsobí úžasne a zachováva si ten pravý feeling sérií, čo sa týka lokalít, bytosťí či architektúry.

FF7: Rebirth priblížený



Vyvrcholenie tohtoročného Summer Game Fest patril Final Fantasy VII Rebirth a úplne prvému gameplay videu z hry.

Aj keď sa pred pár dňami tvorcovia nechali počuť, že tentokrát bude interaktivita s postavami v súbojoch prepracovanejšia, z video to zatiaľ badat' nebolo a súboje sa zdali prakticky totožné. Vzhľadom na to, že FF7 Remake končil tak, ako skončil, bude mať Rebirth podstatne odlišné príbehové pokračovanie ako bola post-Midgard pasáž v pôvodnej hre. Každopádne, vo videu sme mohli vidieť mnoho scén, ktoré sa v pôvodnej hre stali, a tak teda na informácii o tom, ako bude veľmi zmenený pôvodný dej, si budeme musieť ešte počkať. Hra vyjde v časovej exkluzivite na PlayStation 5 začiatkom budúceho roka a bude skutočne masívna. Vyjde dokonca na 2 diskoch!

>> VÝBER: Maroš Goč

Nový Prince predstavený



Ubisoft detailnejšie predstavil novú, z bočného pohľadu videneú, "perzskú" 3D hru Prince of Persia. Jeden z tvorcov na pódiu konferencie Ubisoft Forward prezradil, že hra bude semi-openworld s množstvom tajomstiev na objavenie. Klíčovým prvkom každej PoP hry bolo vždy skákanie a bude tomu aj tu. Správne načasovanie nielen skokov, ale aj krátkeho warpu vo vzduchu bude alfa a omega pri pasážach typu "padáte na smrtiacie špice a v poslednej sekunde stlačíte tlačidlo, ktoré vás posunie dopredu a zastavíte sa na bezpečnej plošine". Z videa je možné odpozorovať plejádu špeciálnych schopností princa a taktiež boss fightov, ktoré budú pekného epického rázu (aj keď nie až na úrovni God of War). Hra vyjde 18. januára 2024 na PC (Uplay, Epic), PS4, PS5, XONE, XSERIES a Switch.

Prvá ukážka z Avowed



ARPG od tvorcov Pillars of Eternity odohrávajúce sa vo svete Pillars of Eternity konečne ukázalo svoju ukážku a musíme povedať, že čakanie jednoznačne za to stálo. Hra bola opísaná ako hra videneá z pohľadu hráča v stredoveko pôsobiacom zasadení so súbojovým systémom mixujúcim kúzla a klasické zbrane. Čo iné ako Skyrim vám pri tomto môže napanúť? Možno už len Oblivion. Preto nie je prekvapujúce a vlastne ani vôbec zlé, že Avowed skutočne pripomína Skyrim, i keď je hra v modernej grafike, pôsobí realistickejšie a možno aj trocha pomalšie. Hoci údery mecom pripomínajú skôr staručký King's Field než mohutné RPG od Bethesda. Aj keď svet v hre pôsobí farebne, tvorcovia uistíujú, že hra nebude veselá. Avowed vyjde budúci rok na PC a XBOX SERIES, plus vyjde aj v Game Passe.

The Man Who Erased His Name



Ani neviete, aké je osviežujúce písat' o hre, ktorá sa nevola Fighter, Fantasy, Duty alebo nejako inak majúc v názve už podobne stokrát využívané slovo.

Spin-off súrie Yakuza menom Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name bol ohľásený pred niekol'kimi mesiacmi, no až teraz sa konečne predstavila tak, ako ju boh, teda tvorcovia, stvorili. Neočakávajte zmeny. Čakajte skôr len úpravy. Predstavený súbojový systém ako keby z oka vypadol predchádzajúcim hram - je rýchly, dynamický a vizuálne expozitívny. Rovnako tak pôsobia aj cutscény, ktoré sa nesú v tom príjemne zádumčivom noirovom štýle. Hlavný hrdina "I have no name." je sice kravat'ák, ale keď si zloží svoje okuliare, aj Jackie Chan by závidel. Tento titul čakajte 9. novembra na PC, PS4, PS5, XONE a XSERIES.

Nové Persony ohlášené



Počas Xbox prezentácie konajúcej sa 11. júna predstavil Atlus dve nové Persona hry. O jednej z nich sa už šuškalo dlhšie, konkrétnie o remaku tretieho dielu, no taktické RPG zo sveta Persona 5 sme teda nečakali. Aj keď Persona 3 Reload vizuálne pôsobí ako Persona 5, hlavne novým UI, farbami, dizajnom postáv aj ich pohybom, dáva jasne najavo, že ide o kultový 3 diel, ktorý sa vyznačoval veľmi špecifickou atmosférou. Remake si tú atmosféru zachováva, a zároveň vyzerá vizuálne absolútne pôsobivo s jej kryštálky čistou grafikou spojenou s extravagantným art štýlom. Hra vyjde budúci rok na XSERIES, GamePass, PC, Switch a PS5. Persona 5 Tactica je strategický RPG v chibi grafike, v ktorej boli aj hry Persona Q pre 3DS. Tento titul vyjde už 17. novembra na všetky platformy.

Remake Star Ocean 2



Star Ocean: The Second Story R je remakom klasického JRPG rovnomenného názvu (len bez R) ešte z čias PS1. Hra si získala hráčov kvôli svojej úžasnej hudbe a atmosfére, sympathetickým postavám a na konzolovú hru prekvapivo hlbokou RPG hratel'nost'ou. Remake bol ohľásený počas posledného Nintendo Direct, kde ohúril svoju grafickou stránkou kombinujúcou 3D svet a 2D pixelovaté postavy. Remake bude mať prepracovaný súbojový systém, ktorý bude rovnako ako v pôvodnej hre, real-time akcia, či možnosť hrať za dve postavy, čo má vplyv na príbeh. Star Ocean: The Second Story R samozrejme ponúkne aj rôzne konce v závislosti na vašom počínaní. Star Ocean: The Second Story R obsahuje až 86 rôznych koncov. Hra vyjde 2. novembra na PC (Steam), Nintendo Switch a PS4/5.

Nový 2D Super Mario Bros.



Aj keď si na pokračovanie Super Mario Odyssey budeme musieť ešte nejaký čas počkať, chvíľa sa nám pokúsi skrátiť nový 2D diel Super Mario Bros. Wonder.

Táto hra sa nesie v klasickom skrolovacom štýle, pričom tradične ponúkne rôzne zábavné a originálne situácie a šlamastiky, z ktorých sa budeme musieť dostať presne načasovanými skokmi. Wonder v názve odkazuje na novú fíčuru v podobe Wonder Flower, čarovného kveta, ktorého ak sa dotkneme, odomknú sa skryté "zázraky" sveta, ako napríklad odpadové rúry sa začnú hýbať, objavia sa noví nepriatelia, alebo dokonca postavy môžu zmeniť svoj výzor. Celkovo hra pôsobí veľmi odviazané, až máme pocit, že si tu Mario príde na fajný trip. Ak teda viete, na čo narázame. Hra vyjde na Nintendo Switch 20. októbra.

Remake Super Mario RPG



Legenda legiend a prvá hra v sérii RPG hier so Super Mariom od vtedajšieho Squaresoftu znova prichádza a to v štýlovej modernej grafike na Nintendo Switch. Remake zhadzuje pôvodný podnázov Legend of the Seven Stars a prichádza len pod názvom Super Mario RPG. Hratel'nost' hry zostane viac menej nedotknutá. Vylepšená bude predovšetkým grafika a soundtrack, ktorý naberie nové aranžmá pôvodnej skladateľ'kou. Vráti sa t'ahový systém súbojov, dôraz na časované útoky pre väčší damage, tona humorných situácií a láskový odhl'ahčený tón univerza Super Mario. Veľkým oživením budú špičkové cutscény, ktoré ako keby vypadli z animovaného filmu. Verte, že takýto mix plošinovky, dungeonu a RPG s t'ahovými súbojmi ste určite ešte nehrali. Super Mario RPG vyjde 17. novembra 2023.

MGS Master Collection Vol. I



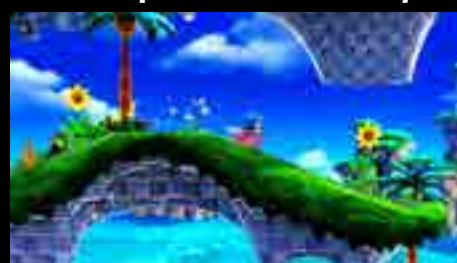
Konami ohlásilo pred mesiacom Master Collection série Metal Gear Solid, no detailnejšie informácie sa spoločnosť podujala priniesť až teraz. Metal Gear Solid Master Collection Vol. 1 prinesie Metal Gear Solid (vrátane VR Missions / Special Missions), Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (verzia HD Collection) a Metal Gear Solid 3: Snake Eater (HD Collection), plus ako bonus, príde pôvodný Metal Gear v dvoch verziach (NES a MSX) a jeho pokračovania Metal Gear 2: Solid Snake (MSX) a Snake's Revenge (NES). Táto nálož skvelých hier bude doplnená o interaktívne digitálne knihy všetkých hier a digitálne novely Metal Gear Solid a Metal Gear Solid 2. Soundtrack Metal Gear Solid je už takou čerešničkou na torte. Kolekcia bude vyjde na PC, PS5, XSERIES a Switch 24. októbra.

Ratchet & Clank na PC



Prvýkrát sa na PC platforme objaví slávna séria Ratchet & Clank. Pôjde o najnovší titul Ratchet & Clank: Rift Apart, ktorý vyšiel ako PS5 exkluzívita pred dvoma rokmi a vrátil nerozlučnú dvojicu na piedestál príbehových akčných plošinoviek. PC verzia vyjde 26. júla, kedy ponúkne celú plejádu nastavení (podpora 21:9, 32:9, 48:9), odomknutý framerate, ray-tracing odlesky, ray-tracing tiene v exteriéroch, podporu DLSS3, AMD FSR2, Intel Xess, Temporal Inejction, hŕbu bohatých PC nastavení a taktiež podporu ovládača DualSense so všetkými náležitosťami, ktoré tento ovládač ponúka. Plne podporená tu bude aj tradičná k+m verzia hrania, achievementy na Steam a Cloud savy. Zdá sa, že PC verzia God of War má veľkého konkurenta v súťaži o najlepší PC port.

Sonic Superstars ohľásený



Sonic to mal v posledných rokoch t'ažké. Bolo to s ním ako na hojdačke. Sonic Origins, na jednej strane, dostával viac menej priemerné hodnotenia, na druhú stranu odvážny Sonic Frontiers sa stal nečakaným hitom. Na akú stranu sa dostane Sonic Superstars? Z predstavenia je jasne vidieť, že tvorcovia idú sice na istotu, no nie je práve tá istota to, čo fanúšikovia vlastne celý čas chcú? Video prezentuje novú grafiku a nový kooperačný mód o štyroch hráčoch, pričom celá hra bude môcť byť prejdená celá v kooperácii. Hratel'né postavy budú Sonic, Tails, Knuckles a Amy Rose, pričom hlavným zloduchom tu neprekvapivo bude Robotnik. Hra vyzerá pekne, no čo azda mnohých nepoteší, je cena, nakol'ko hra sa bude predávať za 60 eur. Nový Sonic vyjde túto jeseň na PC, PS4, PS5, XONE a XSERIES.

PIKMIN

NIE JE RTS AKO RTS



Poznáte ten meme obrázok, kde človek, ktorý vyzerá, že ním prešli tisíce voltov, drží ruky v teatrálnom geste pred sebou, smeje sa a hovorí „ALIENS“? Tak presne tento vtipný obrázok by sa dal jednoducho preniesť, jedna k jednej aj na slovo NINTENDO. Dôvod? Predmetná, viac než sto rokov existujúca spoločnosť, je totiž ziarivým príkladom absolutne nepredvídateľného konglomerátu obchodujúceho s virtuálnymi snami, na ktorý milióny ich fanúšikov, vrátane mňa, nedajú dopustiť. Neustále sa snažia odlišiť od zvyšku konkurencie, či už je reč o tvorbe hardvéru, alebo softvéru, a na ich desať realizovaných projektov pripadne minimálne tretina zlyhaní. Tak to však vo svete novátorov funguje a keď chcete posúvať hranice, musíte automaticky a často teatrálne padat' na

zadok. V roku 2001 sa napríklad „Big N“ rozhodlo, že je načase, aby vytvorilo svoju vlastnú RTS (real time strategy) videohru a ako už asi tušíte, ich pojatie konceptu stratégie v reálnom čase nemohlo byť ani náhodou schopné porovnávať sa s akoukol'vek konkurenciou.

Zase raz pri tom bol sám jediný a jedinečný, Shigeru Miyamoto, strojca ikonickej svetov Super Mario, The Legend of Zelda, Donkey Kong a tak d'alej a tak podobne. Shigeru, tak ako napríklad aj jeho rovnako slávny kolega Satoshi Tajiri (autor Pokémonov), sa pri tvorbe svojej novej hry nechal inšpirovať prírodou. Presnejšie povedané, nechal sa očariť tajomstvami záhradkárstva, kde tvorivé ruky pestovateľov vrážajú pod hrubú vrstvu hliny cibul'ky rôznych

tvarov a farieb, aby sa z nich mohli neskôr tešiť nielen ľudské oči a nosy, ale aj pre nás život ovel'a dôležitejšie bytosti, včielky. Sadenie je pointou hernej mechaniky série Pikmin, ktorú už čoskoro čaká vydanie štvrtého pokračovania. No keďže Nintendo je NINTENDO, ešte pred vydaním poslednej veľkej exkluzivity na Switch, stihlo pustiť do sveta aj HD edíciu prvých dvoch dielov. Nech už na ich politiku oprášovania starších hier máte akýkol'vek názor, mne osobne týmto krokom vytrhli trň z päty.

Tápal som totižto, čo nové v rámci našej retro sekcie pre vás pripravil' a hľa, zrazu som narazil na starú známu GameCube produkciu, s ktorou som krátko po prelome tisícročia prežíval nezabudnutel'né momenty.

Je to tak prosté a geniálne zároveň

Konzola Nintendo GameCube sice komerčne neuspela, minimálne v porovnaní s ovel'a populárnejším strojom PlayStation 2, no napriek tomu nechala za sebou nemalé množstvo dnes už kultových videohier, kam spadá aj značka Pikmin. Na HD port oboch časťí pre Switch som sa s radost'ou vrhol aj z toho dôvodu, že nedávno vydaný Metroid Prime Remastered nám jasne ukázal, že Nintendo vie preklenúť predstavy o bežnom HD porte a dokáže svojim zákazníkom ponúknut' viac než len povrchovú úpravu textúr.

Opäť sa tak vraciame do úlohy roztomilého kapitána Olimara, ktorý cestuje naprieč galaxiami vo svojej rovnako roztomilej rakete, aby po nešt'astnom zásahu asteroidom stroskotal na neznámej planéte.

Plavidlo sa mu počas zrútenia rozpadne na niekol'ko väčších a menších dielov (spolu ich je 30) a jeho jedinou nádejou na záchrannu a odlet je ich opäťovné poskladanie. Sám by to však nezvládol a preto využije podivných bytostí obývajúcich jeho dočasný domov – Pikminov. Pikmini by sa dali pripomínať k dýchajúcej koreňovej zelenine, ktorá sa rodí v zemi a tancuje tak, ako jej kapitán Olimar píska. Komandovanie húfu Pikminov pomocou píšťalky, kde jednotlivé farby definujú ich schopnosti, je grom svojskej RTS mechaniky a

ked'že kapitán Olimar má na sebe skafander s kyslíkom len na 30 dní, je nutné, aby ste sa ponáhlali.

Audiovizuálna jedinečnosť'

Nebudem vám klamat', spočiatku je na vás vyvíjaný pomerne intenzívny časový tlak, kde je nutné stíhať plniť denný plán – jeden deň sa rovná jednej súčiastke.

Avšak, onen tlak sa postupne začne rozplývať, spolu s čoraz väčším spoznaním terénu mimozemskej planéty. Hráč začne objavovať krásy hromadného pestovania Pikminov a súčasne bojovať proti obrovskému nebezpečenstvu v podobne rôznych bossov. Alfou a omegou je matematická prevaha. Každý jeden predmet, ktorý potrebujete zdvihnuť, každý jeden nepriateľ, ktorého potrebujete odstrániť, toto všetko má svoje riešenie v zmysle daného počtu Pikminov a je na vás, aby ste predvídalí a takticky manévrovali. Pýtate sa, ako sa v niečom takomto bojuje? Olimar doslova hádže svojich kamarátov na protivníka a tí pomocou zeleného listu na hlave trieskajú všetko okolo seba. Zomieranie v húfoch je v sérii Pikmin bežné, stačí však len zasadíť cibul'ky na vopred vybranom mieste a zakrátko už vytahujete zo zeme bojovníkov nových. Séria Pikmin je RTS s dôrazom kladeným na logické myšenie, ked'že získavanie súčiastok (v druhej časti je to naopak t'aženie nerastných surovín s ciel'om splatenia dlhu spoločnosti, pre ktorú Olimar pracuje), si vyžaduje

pozvol'né prekonávanie čoraz väčších prekážok – niekedy ide o teréne rozdiele, inokedy doslova o vzburu flóry a fauny. Pointou je však nájst' správny recept na vyriešenie environmentálnej hádanky a Pikmini, respektíve správny počet a druh Pikminov, je kl'účom k úspechu.

Zase tá kamera

Spomínam si, ako ma v prvej verzii na GameCube neraz hnevala neprehľadná situácia na bojisku, respektíve, nie zrovna dobre vyriešená kamera. Tento problém sa Nintendu podarilo neskôr trochu skorigovať, či už príchodom nových častí série, alebo principiálnej zmenou hardvéru (port na Wii a teraz kvalitatívne zrovnatel'ný port na Switch), avšak, stále bolo a je možné naraziť na situácie, kedy vás kamera jednoducho potopí a Pikmini zomrú len kvôli nej. Uvidíme, ako to bude v prípade prichádzajúcej štvrtej časti, každopádne, ak niečím daná IP stále trpí, tak je to práve nie zrovna dokonalý systém kamery. Na všetko si viete pochopiteľ'ne zvyknúť a minimalizovať prípadné riziká, no ako som teraz opäťovne skúšal hrať Pikmin 1 a Pikmin 2 cez Nintendo Switch, neraz sa mi stávalo presne to isté, čo v pôvodných verziách na GameCube.

A ked' už spomínam tie vôbec najnovšie HD porty, určite by ste radi vedeli, či sa aj v tomto prípade Nintendu podaril taký husársky kúsok ako pri stále aktuálnom návrate Metroid Prime. Smutne musím konštatovať, že tu si vývojári nedali až tak záležať a skôr len jemne oprášili štrnásť rokov starý port z Wii. Napriek všetkému, vám, či už pamätníkom, alebo úplným Pikmin nováčikom, odporúčam si predmetnú a originálnu RTS nenechat' ujsť, ked'že jej jedinečnosť dokáže prekryť akékol'vek nedostatky.

Verdikt

Ikonická RTS, na ktorú história nikdy nezabudne.

Filip Voržáček

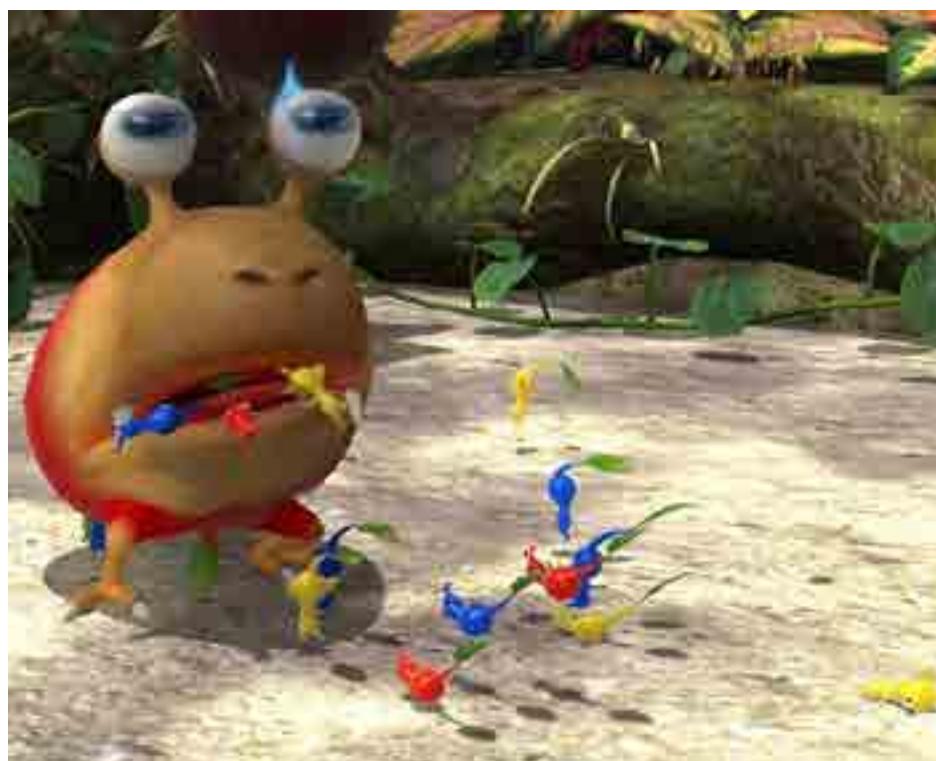
ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RTS	Nintendo	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|------------------|----------|
| + Originalita | - Kamera |
| + Hrateľnosť | |
| + Zvuk a Grafika | |
| + Náročnosť | |
| + Možnosti | |

HODNOTENIE:



Diablo IV

ULTIMÁTNY LIVE SERVICE



Diablo. Legenda ARPG žánru, ktorú takmer pochovalo problematické vydanie trojky. V kombinácii s mnohými vysokoprofilovými odchodomí zo štúdia Blizzard a škandálmi, ktoré zmietali týchto legendárnych tvorcov, bolo viac ako otázne, ako dopadne štvrtý diel. A ked' si k tomu prirátame osud Diablo Immortal a fakt, že herný priemysel je hlboko zakopaný v live service „diere“, tak proti Blizzardu toho stálo naozaj mnoho.

Diablo IV je však absolútnym úspechom. Nie bezchybným, no ktorá hra je bezchybná, však? Na druhej strane je Diablo IV zároveň reštartom série. Mnohí to sice tak vidieť nebudú, no ide o prvý titul zo série, ktorý je dizajnovaný ako live service produkt a všetko, absolútne všetko je podmienené tomuto cielu. Udržať l'udí v hre čo najdlhšie, dať im dôvody vracať sa k hraniu na báze druhého zamestnania a zahrnúť ich ultimátnym procesom rastu moci, ktorý do vel'kej miery

funguje. Má však Diablo IV čo ponúknut' aj hrácom, ktorí chcú prejsť kampaň a následne s titulom skončiť?

Áno. Tvorcom Diablo IV sa totiž podarila rarita v live service mori. Pri vydaní poskytli niečo, čo by sa dalo označiť ako kompletnejší balíček príbehu, herných mechanizmov a obrovského množstva obsahu, na ktorý budete potrebovať desiatky hodín. Pri týchto tituloch sa často hovorí, že je lepšie ich začať hrať až po roku, pretože vývojári ich musia poriadne dokončiť a zmeniť nefungujúce mechanizmy, no nie v prípade nového Diabla.

Všetko, samozrejme, začína kampaňou. Päť herných tried, zima a famózny vizuálny štýl. To sú prvé dojmy. Sanctuary, ktoré malo byť útočiskom a bezpečnou zónou medzi silami Pekla a Neba, sa ocitlo v nebezpečenstve po tom, ako sa Lilith rozhodla spustiť proces otvorenia brány do Pekla. A ked'že vašej postave koluje v žilách jej

krv, máte unikátné postavenie zastaviť ju, čo určite nebude l'ahká úloha. V ceste vám nebude stáť len samotná Lilith a jej posluhovači, ale aj tisíce príšer, démonov či l'udských protivníkov.

Antagonistka samotná je fascinujúca ako z hľadiska dizajnu, tak aj z hľadiska pohnútok, no najlepším aspektom príbehu Diablo IV je ten, ktorý sa okrem hlavnej línie dotýka veľkého množstva vedľajších úloh. A to je tematika pokušenia a utrpenia.

Lilith totiž ponúka jednoduché riešenia na t'ažké životné otázky, mnohí l'udia týmto riešeniam podľahnu a pod jej vplyvom sú schopní robíť veci, ktoré by za iných okolností určite nespravili. Vytvorenie paktu s démonmi kvôli lepšiemu životu? Žiadny problém. Zrada a vražda? Štandardná téma vedľajších questov. Túžba po moci? Samozrejme. Drívá väčšina úloh a NPC postáv sa norí v utrpení a dokonale tak sedí s vizuálnym štýlom hry a celkovými témami. Pretože



toto je svet bez nádeje, svet, v ktorom väčšina questov končí vraždou.

Chvalabohu, pretože Diablo je predsa o loote. A tu je ho absurdné množstvo. Hra vám ho inteligentne podáva od začiatku a už vel'mi skoro vám umožní prístup k vysokým úrovniam lootu, ktoré poskytuje dodatočné bonusy pri boji s nepriateľmi.

A tie budete potrebovať, pretože Diablo IV odbočilo od tradícií predchodcov a vo väčšine oblastí vyrovnáva level nepriateľov s levelom vašej postavy. To sa môže zdať ako vel'ký problém v hre, ktorá má byť o tzv. „power fantasy“ a hlavne to môže byť problém pre hráčov, ktorí mali radi to, ako fungovali predchádzajúce tituly v sérii.

Za seba musím povedať, že na jednej strane sa mi nepáčil fakt, že nikdy nedokážem zrovnat' nepriateľov so zemou, no na druhej strane chápem, že v rámci štruktúry hry by jednotlivé časti sveta so samostatnými levelmi asi vel'ký zmysel nedávali. Hlavne s ohľadom na endgame. Tým pádom sa



však mení štruktúra nadobúdania sily. Namiesto toho, aby ste sa „nalevelovali“ a následne pustili do boja s nepriateľmi, teraz sa snažíte prostredníctvom zmyslupnej kombinácie skillov a bonusov na jednotlivých kúskoch výbavy nájsť takú kombináciu, ktorá vám poskytne výhodu pri boji s nepriateľmi. A zatiaľ čo v kampani sa ešte dokážete

prebojovať vpred aj s menším dôrazom na synergiu lootu a skillov, tak v endgame je tento „min-max“ aspekt pre váš úspech absolútne kl'účový.

Kampaň so šiestimi aktmi vás prevedie vď'kou častou masívnej mapy Sanctuary a taktiež väčšinou herných systémov, ktoré nemajú nálepku endgame. Ide o zdiel'aný herný svet, takže vo svojom putovaní narazíte aj na ostatných hráčov a celý tento proces je tak organický, že prináša do hry vel'ké plusy. Iba v málo iných tituloch (s výnimkou MMO) môžete putovať svetom sám v snahe splniť vedľajší quest, no po ceste narazíte na epické in-game podujatie, kde sa okolo vás zjaví osem d'alších ľudí, ktorí sa

horúčkovito snažia bojovať s časom a zdolať záverečného bossa tohto eventu, aby dostali šancu na čo najlepší loot. Bohužiaľ, Diablo IV sa v týchto MMO prvkoch inšpirovalo nielen z hľadiska benefitov, ale aj negatívnych prvkov.

Tie sú prezentované hlavne čo sa týka kvality vel'kej časti vedľajších úloh, ktoré majú viditeľné MMO kvality, resp. nekvality.

To sa občas prelieva aj do hlavnej kampane, keď niektoré misie pôsobia naozaj ako „busywork“ a hra by bez nich bola lepšia. A to aj napriek tomu, že by bola kratšia. Sila Diablo IV totiž nespočíva v dĺžke kampane. Rozumiem Blizzardu a jeho snahe o uspokojenie hráčskej základne, ktorá po prejdení kampane titul opustí, no je dôležité podotknúť, že kvantita automaticky neznamená kvalitu.

Herný svet je absolútne masívny a okrem hlavných a vedľajších úloh ponúka obrovské množstvo d'alšieho obsahu, pričom Blizzard šikovne dávkuje hráčom bonusy, aby ich donútil k





prechádzaniu tohto obsahu - a to hlavne v prípade, ak smerujú do endgamu.

Preskúmavate mapu a plníte úlohy? Skvelé, dostanete skilly navýše a zvýši sa aj množstvo liečivých elixírov. Prešli ste prvýkrát Dungeon (tých je tu požehnane)? Výborne, tu máte Aspect, ktorým môžete na jednotlivé časti výbavy pridávať nové a silné schopnosti.

Našli ste Altar of Lilith? Získavate pasívne bonusy, ktoré, navýše, zdiel'ate aj s d'alšími vašimi hratel'nými postavami. Nepriateľské základne Strongholds zas poskytnú náročné súboje s bossmi a skvelé odmeny.

Diablo IV kladie veľký dôraz na dvojicu aspektov a oba dopadli skvelo. Prvým je samotný pocit z hrania. Viem, že pre mnohých je to možno irrelevantné, no iba málo hier dokáže poskytnúť tak dobrý pocit z čísel, ktoré vylietajú z nepriateľov po udelení poškodenia. Pocit z hrania nie je iba o tom, ale aj o kombinácii skvelých vizuálnych efektov, excellentnej odozvy pri ovládaní hlavnej postavy a skvelej variability nepriateľov. Tá núti nielen klikat', ale aj rozmýšľať a strategicky cielit' určité typy nepriateľov a používať konkrétnu schopnosti.

Druhým klíčovým prvkom sú vyleštené herné systémy. Odhliadnuc od variability, ktorú poskytujú jednotlivé herné triedy, zároveň dávajú dostatok flexibility, ktorú Blizzard podčiarkuje práve



hernými systémami. Od relatívne nízkej sumy potrebej na kompletnej respes postavy cez rôzne gemy, Aspecty až po levelovanie jednotlivých predmetov – všetko je dizajnované tak, aby ste v priebehu niekol'kých minút dokázali kompletne zmeniť svoj herný štýl a vytvoríť čo možno najlepšiu synergiu s predmetmi, ktoré sa vám podarilo získať z tiel padnutých nepriateľov. Blizzard navýše ulahčuje aj zmenu hernej triedy, ked'že po prejdení kampane máte možnosť pri tvorbe novej postavy kampaň preskočiť, čo väčšina l'udí určite uvítá.

Po dokončení kampane a naštartovaní World Tier 3 sa začína pravá zábava. Teda, pre niektorých. Blizzard už pri

vydaní Diablo IV ponúkol niekol'ko spôsobov, ako vyzvať hráčov a donútiť ich k premýšľaniu nad čo najefektívnejším buildom. Aj endgame aktivity sú umne rozdelené medzi tie, ktoré musíte hrať sami alebo v partií a tie, ktoré sú dostupné v hernom svete a dynamicky sa tam k vám môžu pripojiť ostatní l'udia.

Nightmare Dungeons sú obrovskou výzvou, Helltide Event vás zas donúti putovať po mape a likvidovať nepriateľov s rizikom, že ked' zomriete, tak prídeť o veľkú časť nazbieraných men, ktorú následne meníte za loot. World Boss je epický zážitok vyžadujúci kooperáciu a silu veľkej skupiny hráčov a Tree of Whispers vám ponúka silný



loot za plnenie špecifických úloh roztrúsených po hernom svete.

Mnohí môžu namietat', že pevnou snahou o čo najväčší balans pre potreby dlhej trvácnosti hry stráca Diablo veľkú časť svojej zábavnosti, no tu už ideme do debát o rôznych typoch hráčov. Ja ako veľký milovník live service a looter titulov môžem skonštatovať, že Diablo IV hrá presne na moju nôtu, no viem si predstaviť, že niekoho toto smerovanie nemusí tešiť.

Faktom je, že Blizzard sa tu snaží o nat'ahovanie času stráveného pri hraní, čo dokazuje nielen extrémne dlhý čas potrebný na dosiahnutie levelu 100, ale aj fakt, že na prístup k sezónnemu obsahu budú hráči nútení vytvoriť si novú postavu.

To sice pre veteránov tretieho dielu nebude prekvapením, ale nováčikov to môže šokovať. V každom prípade, ak nehl'adáte d'alšie hobby, tak vás sa to týkať pravdepodobne nebude. Plusom snahy Blizzardu o vytvorenie nového koníčka je však fakt, že jednotlivé herné systémy sú pilované smerom k absolútnemu balansu, takmer nič nevyčnieva a ak niečo áno, tak vývojári to rýchlo upravujú.

Či už ide o crafting, prítomnosť transmogu v deň vydania, rôznych obchodníkov s vlastnými hernými systémami – všetko má svoj zmysel, účel

a a pomery čerstvo vydaného titulu sú tieto systémy excelentne vybalansované.

Už štandardnej pochvaly sa dočkajú cutscény, v ktorých sa štúdio opäť prekonalo. Nebudem prezrádzať spoilery, no jedna z nich je pravdepodobne najlepšia Blizzard cutscéna, akú som mal kedy možnosť vidieť – a to som si ich pozrel už mnoho. Šíkovná ruka vývojárov je vidieť aj vo vizuálnom štýle, rôznorodosti prostredia a dizajne monštier, ktoré sú nepopierateľ'ným výtazstvom hry.

Návrat k vizuálnemu štýlu z predchádzajúcich Diablo titulov vyšiel na jednotku a pomáha budovať skvelú atmosféru, ktorá si sice zakladá na svojej brutálnosti až nechutnosti, no na druhej strane neschádza do hororových híbkov, pretože v hre, v ktorej vraždíte desaťtisíce nepriateľov, na takéto niečo určite nie je priestor. Jediný strach teda nastane vtedy, keď máte bossa na lopatkách, no vo vrecku žiadnen liečiaci elixír. Atmosféru podtrhuje už tradične skvelý soundtrack a excelentný audio dizajn.

Verdikt

Nepochybujem, že sa nájdú fanúšikovia série, ktorým Diablo IV nesadne. Blizzard sa totiž pri naháňaní dokonalosti a balansu snaží vytvoriť niečo, čo budete hrať nie dni, ale celé mesiace. Naháňanie nového lootu je tak dávkované postupne

a výsledkom toho je fakt, že nikdy nemôžete prísť do miestnosti a zmiest' nepriateľov zo stola, keďže ich balans je viazaný na váš level. Tak či tak to ale funguje. Diablo IV je príkladom toho, že nedokončené live service produkty už v súčasnosti nemajú miesto na trhu, pretože Blizzard ukázal, že sa dá vytvoriť nielen live service hra s komplexnými systémami, ale aj live service hra, ktorej kampaň nie je vyslovený odpad.

To, či Diablo IV prezije dlhodobo, je však otázkou reakcií štúdia na výhrady hráčov. Ked' si k tomu všetkému pridáme fakt, že endorfín po klikaní na nepriateľov stále fungujú, nadšenie po drope silného lootu taktiež a na vrch dámé známy zmysel Blizzardu pre híbku a dokončenosť, tak ide o produkt, ktorý by ste si mali zahráť bez ohľadu na to, či hľadáte niečo, pri čom strávite mesiace, alebo niečo, čo po dokončení kampane odhadíte.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
ARPG	Blizzard	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + prepracované herné systémy
- + funkčný endgame obsah
- + viac ako solídna kampaň
- naháňanie za perfektným balansom môže niekoho odradiť

HODNOTENIE:



The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom

EŠTE VIAC!

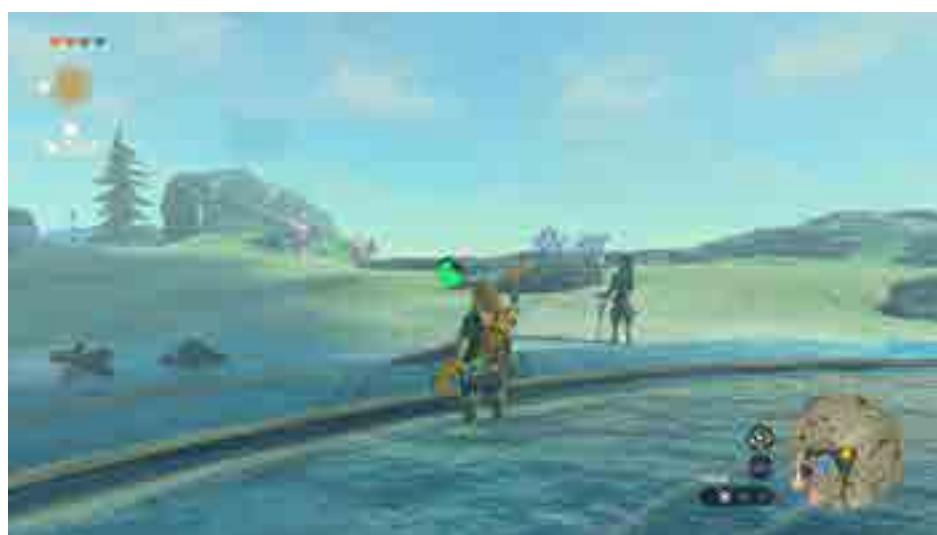


Táto recenzia sa naozaj nedá začať inak ako prekvapeným výkrikom nad tým, kol'ko obsahu je v novom prírastku do legendárnej série The Legend of Zelda. Ked' v roku 2017 výšlo Breath of the Wild, vlajková loď novej Nintendo konzoly, všetci hovorili o revolúcii v žánri, o inováciách a o hre, z ktorej sa bude čerpať inšpirácia pre tituly s otvoreným svetom ešte v najbližších rokoch. Takmer sme sa báli, že blesk neudrie dvakrát na to isté miesto, no stalo sa. Dnes držíme v rukách pokračovanie a chválospev na Zeldu sa môže zopakovať. Len dodám, že medzitým výšli hry, ktoré žáner open world RPG posunuli o poriadny kus do budúcnosti, no vyzerá to tak, že vývojári to mali celé opäť precízne naplánované a nachystali nám nádielku obsahu, ktorú budú hráči milovať a tvorcovia ju budú používať ako učebnicu videoherného dizajnu.

V krátkosti by som chcel zmieniť aj Elden Ring, ktorý pôsobí ako starší a temnejší brat tejto novinky. Neviem posúdiť, v akom štádiu bola nová Zelda, ked' si verejnosť

(a tvorcovia) mohli zahrať vel'dielo od From Software, ale tak, ako sa v ňom dali nájsť funkčné využitia atmosféry a najmä prázdnego miesta na mape, pri ktorých som si hovoril, že toto určite odkukali od Breath of the Wild, tak som si pri niektorých mechaniznoch v Tears of the Kingdom

povedal, že v tomto cítim Elden Ring. Ani jednu z hier nechcem obviniť z kopírovania či vykrádania, skôr naznačujem, že obidve svojou originalitou určujú trendy v žánri. Na začiatok poviem len tol'ko, že zbožňujem fóra na Reddite v prvý deň vydania nejakého očakávaného titulu. „Odborníci na



všetko' vám často po troch hodinách v hre vysvetlia, čo spravili tvorcovia zle a čo ešte mali pridať, aby bola lepšia. Naozaj by som si pozrel takýto druh komentára k novej Zelde. Tá má podľa mňa naozaj všetko, čo vám mohlo napadnúť'. Za tých 70 eur by vám mohla už iba upratať obývačku, pretože na to nebudeť mat' najblížšie týždne čas. Nájdete tu viac príbehu, viac skúmania, viac dejových línií, viac logických úloh, viac vybavenia, viac vol'nosti, viac kreatívnych riešení situácií, viac rôznorodých nepriateľov... Pokračovanie Breath of the Wild je upgradom v každom možnom smere. Ak naozaj musím nájsť jednu negatívnu vec, ktorú o tomto majstrovskej kúsku poviem, bude to grafika, ktorá môže v roku 2023 vyzerat' lepšie. Našt'astie, art štýl maskuje všetky grafické nedokonalosti, ktoré pozorné oko kritika nájde. Dost' bolo výčtie, odťať to to už bude len samá chvála.

Úvodný ošial'

Tears of the Kingdom je od prvých momentov zážitkom. Ak ste nehrali Breath of the Wild, prvé kroky v jaskyni vám stručne načrtňu, kto je Zelda, kto je Link a prečo sa to vlastne celé deje. Vizuálne hra sice vyzerá len ako datadisk na Breath of the Wild, čo jej l'udia často výčitali, no v momente, ked' sa dostanete k prvým schopnostiam, musíte uznáť, že toto nie je iba pár mechanizmov prilepených na šest' rokov starú hru. Je to čerstvá novinka, ktorú vývojári varili priadne dlho a pilovali do posledných detailov, aby vás posadila do gauča a nechala vás v ňom niekol'ko desiatok hodín s otvorenými ústami. Najmä tých, ktorí dôsledne prešli prvý diel, nová Zelda nakŕmi referenciami a upgradmi predošlého titulu tak, že zostanú v nemom úžase.

Po úvodnej sekvencii, v ktorej hru pretína kopa animácií, sa ocitnete na tutoriálovom



ostrove – a ten je naozaj obrovský. Vel'kost'ou a množstvom obsahu mi pripomína prvú zónu z Witchera 3 s názvom White Orchard, ktorá vás mala naučiť, ako funguje svet Witchera, pričom obsahovala niekol'ko hlavných aj vedľajších questov. Od začiatku vám je jasné, že toto je len jeden z mnohých ostrovov vo vzduchu nad Hyrule. Ak máte krajinu dôsledne preskúmanú, nič vás nebude cez tutoriál hnat' rýchlejšie než túžba vrátiť sa na zem a pustiť sa do prieskumu. Musíme však povedať, že to bol príjemne strávený čas. Úvodný ostrov so sebou nesie priadnu porciu príbehu o prastarej civilizácii, ktorá poteší najmä priaznivcom histórie Hyrule.

Okrem príbehu, ktorý sa dozvedáte od „robotov“, získavate aj schopnosti. Očakávali by ste, že schopnosti budú podobné, ako boli v prvej časti, no tu titul prináša prvé vel'ké prekvapenie. Zostala len schopnosť prenášať predmety a fotoaparát, ostatné sú nové a dalo by sa povedať, že nanajvýš inovatívne pre svet Zeldy aj pre žáner open world ako taký. Asi najzaujímavejšou je schopnosť na krátky čas vrátiť určitý predmet naspäť v čase. To

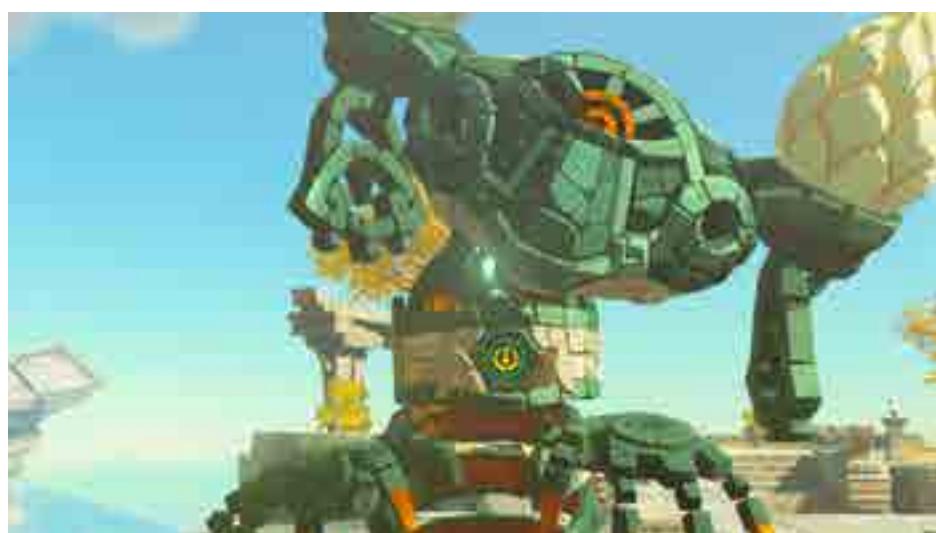
viete kreatívne využiť napr. pri balvanoch padajúcich zo vzdušných ostrovov – môžete sa naň postaviť, vrátiť ho v čase a dostať sa tak na ostrov. No to je len jeden z mnohých kreatívnych spôsobov, ako sa na tieto ostrovy dostat'. Alebo spojte vrátenie v čase s inou schopnosťou, celý proces je vel'mi jednoduchý a intuitívny, pokiaľ ide o samotnú exekúciu. Používanie schopností a prepínanie medzi nimi je jednoduché a po chvíli sa v nich hravo zorientujete.

Tutoriál vás vyzbrojí schopnosťami pre Linka, základným vybavením a zápletkou. Potom už nezostáva nič iné ako si vypočuť poslednú radu od robota a skočiť dolu – do skutočnej Hyrule, ktorú spoznáte na prvý pohľad ešte z obrovskej výšky.

Hyrule, higher-rule a ēste aj lower-rule?

Odborníci na príbehy zo sveta Legend of Zelda, prosím, odpustite mi tento hlúpy vtip v podnadpishe. Viem, že Hyrule a Lorule sú zrakadlové svety, pričom Lorule je krajina z Link Between Worlds. Podľa traileru sme si mysleli, že tvorcovia novú mapu zdvojnásobili ostrovmi vo vzduchu, pričom v tejto ilúzii vás drží aj samotný tutoriál. Až v prvý deň vydania sme však zistili, že pod povrchom Hyrule sa ukrýva ēste jedna vrstva mapy. Nová Zelda tak ponúka trikrát tol'ko priestoru na objavovanie.

Zoskočíte z vzdušného ostrova, pokocháte sa pádom, ktorý sprevádzza logo hry, a vy viete, že tutoriál definitívne skončil. Svoj pád musíte, samozrejme, nasmerovať do vody, ked'že paraglider zatiaľ nemáte, no k ikonickejmu kusu výbavy sa dostanete vel'mi skoro. Už počas tutoriálu som sa pákrat' pristihol pri tom, že pri pade stláčam tlačidlo skoku, aby som si otvoril padák. Pristanete v Hyrule a ako to bolo v prvom diele, aj teraz sú všetci radi, že vás vidia, no úplne nechápu, ako ste



sa tu opäť dostali, aby ste zachránili celý svet. Nuž, taký je údel osamelého hrdinu v open world tituloch. Prvé chvíle strávite krátkym nasledovaním hlavnej dejovej línie, aby ste sa čím skôr dostali k vytúženému paraglideru.

Ten budete potrebovať najmä pri preskúmaní tretej vrstvy mapy, ktorá nebola predtým ukázaná a tvorcovia si ju pre nás pripravili ako prekvapenie. Hned pri dedine, kde dopadnete, sa nachádza tajomná diera, ktorá viedie hlbšie, ako l'udske oko dovidí. Je teda na najodvážnejších dobrodruhoch, aby ju preskúmali.

Okrem vás sa do toho pustí aj pár obyvateľov Hyrule, takže dole občas niekoho stretnete. Podzemný svet tvorí množstvo prepojených jaskýň a nájdete tam všetko, čo na povrchu aj na vzdušných ostrovoch. Úlohy, špecifických nepriateliaov či materiály, ktoré nikde inde nie sú.

Celkovo mi podzemie prišlo ako tá t'ažšia časť a odporúčam tam ľsiť len s dobrým vybavením, množstvom materiálu a pripravený na tuhé boje. V podzemí je dôležitý mechanizmus svetla a tmy. Na osvetľovanie totiž budete potrebovať oheň alebo iné materiály, ktoré generujú svetlo. V každom prípade je to obrovské množstvo obsahu, ktorý môžete preskúmať a stráviť v ňom dlhé hodiny.

Spolu s paragliderom dostanete aj hlavnú úlohu, ktorá vás bude sprevádzat' väčšinou hry, pričom nápadne sa podobá na tú z Breath of the Wild. Zavedie vás do každého biómu na mape a začne sériu úloh, ktoré potrebujete splniť, aby ste sa dostali bližšie k zachráneniu princeznej Zeldy. Každú z týchto dejových línií môžete robiť v rôznom poradí a nezávisle od seba. Ak sa v jednej náhodou zaseknete, môžete sa pustiť do inej a vrátiť sa k nej neskôr.



No aj tu tvorcovia urobili nadprácu oproti predchádzajúcemu dielu, keďže dejové línie sprevádzajú množstvo vedľajších úloh. Samozrejme, tie boli aj v Breath of the Wild, ale nové sú neporovnatelne prepracovanejšie, prinášajú príbehy, rozosmejú vás a zaujímavovo vás odmenia.

Svätyne naprieč Hyrule

Od prvého momentu bolo jasné, že nová Zelda si z tej predošej prinesie mechanizmus svätyní – logických puzzle roztrúsených po krajinе, za ktorých zdolanie dostanete orb na zvýšenie života, alebo výdrže.

Balansovanie medzi týmito dvomi atribútmi je dilemou samou o sebe a tento prístup sa mení od hráča k hráčovi.

Svätyne už v prvom diele prinášali výzvy, z ktorých sa hráčom zaparoval mozog. Vďaka novým schopnostiam sú úlohy v nich teraz ešte divokejšie. Poriadne prevetrajú vašu kombinatoriku vo využívaní Linkových schopností a po niektorých sa budete len chvíľu

bezcielne prechádzat', kým vám dôjde, čo vlastne máte spraviť.

Okrem logických úloh je niekol'ko z nich orientovaných aj na boj. Každá z týchto svätyní slúži ako tréning určitej bojovej taktiky alebo konkrétnego typu útoku, no sú príjemnou zmenu oproti tým z Breath of the Wild, ktoré mali len dve alternatívy, l'ahšiu a t'ažšiu. Stačilo vám pochopiť taktiku boja proti súperovi a potom to už išlo.

Sám proti všetkým

Séria hier Legend of Zelda bola takmer výlučne o boji chudáka Linka proti armáde prišer a primárne to takto je aj v najnovšom kúsku. No nie je na to úplne sám. Každé splnenie hlavnej dejovej línie vám pridá spojenca, ktorého schopnosti viete výnimočne využiť v boji. To dodáva súbojom d'alšiu taktickú vrstvu. Systém boja sa výrazne nezmenil, no zmeny sa dočkalo množstvo vybavenia, ktoré v ňom môžete použiť. Okrem veľkej kopy zbraní ich dokážete kombinovať s inými predmetmi a tým im dávať rôzne schopnosti. Od „nudného“ zvýšenia poškodenia cez možnosť prebúrať kamenné steny, generovať vietor, svetlo až po spôsobovanie výbuchov. Možnosť je kopa a hra vás za ruku nebude vodiť. Musíte si to vyskúšať na vlastnej koži, prípadne si pozriet na návod na internete, ale to je stále tá nudnejšia alternatíva. Zbrane majú takisto špeciálne schopnosti, ktoré sa spúšťajú len v určitých situáciách, čo vás ešte viac nútí obmieňať arzenál.

Samozrejme, aj všetky zbrane opäť podliehajú destrukcii a zničia sa pomerne l'ahko, ak ich nevylepšíte. Najmä na začiatku sa vám môže stať, že sa dostanete k zbrani s výrazne väčším poškodením a musíte si veľmi dobre premysliť, na ktorého bossa ju využijete,





aby ste ju nepremárnili na obyčajných nepriateľoch. Bossovia sú v hre naozaj rôznorodí, majú pestré útoky a vy proti nim viete použiť rôzne taktiky. Nájdeme tu niekol'ko stálic z Breath of the Wild, ale najmä množstvo nových bossov, ktorí sú špecifickí pre rôzne biómy. Niektorých nájdete len na ostrovoch vo vzduchu, iní sa zase túlajú v podzemí. Tieto súboje sú stále zážitkom a hlavne na začiatku budete mať pocit, že hráte soulslike titul, pretože bossovia rozdávajú poriadne rany a z hŕby materiálov, ktoré máte, si ešte neviete vybrať tie, ktoré vám proti ním najviac pomôžu.

Od varenia elixírov po stavbu tanku

Hre otvára naozaj nekonečné možnosti aj crafting. V poslednom čase v hrách nachádzame nasilu nalepený crafting systém, len aby mala d'alšiu úroveň zbierania a rozhodovania. A potom ho bud' ani nepotrebujeme použiť, alebo iba pridáva d'alšie grindovanie – to však nie je prípad Tears of the Kingdom. Samozrejme, aj tento mechanizmus

tvorcovia implementovali s citom. Máte tu varenie, ktoré dobre poznáte aj z Breath of the Wild, okrem toho dokážete novou schopnosťou fuse spájať rôzne materiály s vašou zbraňou, so šítom a so šípom, ktorý práve idete vystrelit' z luku. Ale nebojte sa, nevyrobíte si 30 ohnivých šípov, aby ste ich potom za seba ládovali do nepriateľov. Pri každom namierení šípu si vyberiete, aký materiál naň pripevníte a potom ho s bonusom vystrelite.

Myslel som si, že to bude nepraktické, ale je to úplne intuitívne. Takto viete svojmu vybaveniu pridávať tie najšialenejšie efekty a niektoré nápady si fakt musíte zobrať z internetu. Mojím najobľúbenejším je pripevnenie výbušného sudu na váš šít. Ked' do vás niekto udrie, spôsobí to masívny výbuch, pred ktorým sa schováte práve za šítom. Ak sa rozhodnete, že sa chcete šmýkať na šíte, začnete s vel'kolepým výbuchom, ktorý vyzerá ako v filme s Nicolasom Cageom.

No vrcholom craftingu sú tzv. zonai prístroje, ktoré získate na vzdušných ostrovoch. Do inventára ich zoberiete v



malej guli a ked' ich vyberiete, už ich neviete vrátiť naspäť, no, našt'astie, môžete si ich doplniť v staniciach na spomínaných ostrovoch. Prístroje si rozložíte vedľa seba a vtedy začína tá pravá sranka. Viete ich prenášať, otáčať, lepiť ich na seba a vytvárať tak najrôznejšie dopravné prostriedky, ktoré vás dopravia nielen po zemi, ale aj cez hladinu rieky a vo vzduchu. Okrem toho na nich môžete pridávať rôzne nástroje, ktoré budú po ceste ničiť nepriateľov, svietiť, vybuchovať, rozlievať vodu či šľahat' blesky.

Vaše prvé vozidlo bude mať jednu platformu a štyri kolesá, no potom sa budete viac oboznamovať s mechanizmami a následne vyrobíte napríklad multifunkčný tank, ktorý do Hyrule prinesie väčšiu apokalypsu než sám hlavný záporák Ganon.

Legend of Zelda: Tears of the Kingdom je baladou pre všetky zmysly, ktorá vie videohra stimulovať. Ked' si ju porovnáme s Breath of the Wild, vidíme vytrvalú snahu tvorcov zlepšiť už tak výnimocný produkt – a táto snaha vyšla na sto percent. Myslím, že na obe Zelda hry sa môžeme pozerat' ako na začiatok a koniec éry konzoly Switch, ked'že, ako všetci isto tušíme, je s nami už pridľho a čoraz častejšie počúvame, že Nintendo pomaly, ale isto chystá jej nasledovníka.

Verdikt

Minimálne 70 hodín čistého hráčskeho blaha. Povinnosť pre každého, kto má Switch, a zároveň dôvod na kúpu konzoly pre všetkých fanúšikov open world RPG.

Tears of the Kingdom prináša zlepšenie oproti predchodecovi v každom smere a vývojári z Japonska nás opäť učia o trendoch vo videohernom priemysle, z ktorých budú tvorcovia čerpať ešte najbližších 5 rokov. Jedinou nevýhodou je zastaraný vizuál, no titul je exkluzivita pre šest' rokov starý hardvér, takže to asi nemohlo dopadnúť inak.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
Open world RPG	Nintendo	Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|---|--|
| + masívny skok v hernom dizajne oproti prvému dielu | - zastarané grafické spracovanie, ktoré je zachránené art štýlom |
| + variabilita | |
| + viac príbehu | |
| + všetko | |

HODNOTENIE:



Miasma Chronicles

VOLÁTE SA ELVIS A VAŠIM OSUDOM JE NAJSKÔR ZACHRÁNIŤ MATKU, POTOM SEBA A NAKONIEC AJ CELÝ SVET. L'AHKÉ, NIE?



Pred piatimi rokmi (ach, ako ten čas letí) som sa pozrel na zúbok prvotine švédskeho štúdia The Bearded Ladies. Bradaté dámy sa nás pokúsili zaujať t'ahovou RPG-čkou z post-apokalyptického severu s názvom *Mutant Year Zero* a nebudem vám klamat', celkom sa im to podarilo. Samozrejme, malo to chybčky, ale tie im človek bol ochotný odpustiť, ked'že ako celok to fungovalo dobre. No po t'ažko priemernom titule *Corruption 2029*, ktorý bol zjavne šitý horúcou ihľou a vyzeral skôr iba ako re-skin Mutanta, som bol naozaj zvedavý, či sa im podarí nadviazať na podarený debut.

Elvis na scénu, d'akujeme

Áno aj nie. Ale pod'me pekne popriadku. V prvom rade musím spomenúť, že *Miasma Chronicles* na to ide rovnakým spôsobom ako *Mutant*. Opäť tu máme svet v post-apokalyptických troskách, kde l'udstvo tápe a prežíva iba vd'aka ochrane

mysterióznej Prvej rodiny. Na každom kroku si musíte dávať pozor na miazmu – tá mala byť záchrannou l'udstva, no teraz transformuje, resp. zabíja všetko živé. Vy sa zhostíte úlohy mladíka Elvisa (nie, nie je to kráľ' rokenrolu), ktorý sa s pomocou verného robota Diggsa pokúša vypátrat' svoju mamu. Tá pred desiatimi rokmi zmizla za tajomnou stenou a Elvisovi nechala rukavicu na ovládanie miazmy, aby ju prišiel vyslobodit', ked' bude dostatočne silný. Čoskoro sa však ukáže, že to všetko je súčasťou oveľ'a monumentálnejších vecí.

Príbeh, svet a postavy (až na isté výnimky) patria medzi najsilnejšie stránky titulu. Naozaj ma bavilo preskúmavat' temné lokality, zabávať sa na vtipných popisoch pokladov z dôb minulých a nachádzať čriepky o tom, čo sa vlastne stalo, že sme takto dopadli. Čo je to tá miazma? Prečo pokrýva väčšinu Spojených štátov, kde sa hra odohráva? A z akého dôvodu z nej vychádzajú

zmutované monštrá, ktoré ohrozujú vaše rodné mesto? Otázok budete mat' naozaj vel'a a hra vám na ne poskytne odpovede, hoci na niektoré si počkáte naozaj dlho.

Stealth, stealth, stealth

Aj hrat'e'l'ostný základ je rovnaký ako v *Mutantovi*. Svet je rozdelený do rôznych oblastí, ktoré okupujú rôznorodí nepriatelia. V reálnom čase preskúmate dané lokality DOPLNIŤ o prieskume, plníte povinné aj nepovinné úlohy a ked' už príde na boj, tak sa prepnete do t'ahového režimu v štýle X-COM.

Každá postava má dva akčné body, ktoré môže využiť na pohyb, streľbu, použitie nejakého predmetu, prípadne skillu a špeciálnej schopnosti už spomenutej rukavice. Znovu platí, že nie každá bitka je povinná, oplatí sa však neignorovať ich, aby vám potom nechýbali tie vzácné skúsenostné body a leveley. Autori žiadne koleso znova nevymysleli, ale

to nijak neprekáža. Dôležité je, aby fungovali základy, a tie fungujú.

Vel'ký problém však vidím v tom, že vývojári po nás znova chcú, aby sme sa snažili nepriateľov odlákať jedného po druhom, pomaly oslabovali skupinu, ako to ide, a potom zaútočili na zvyšky, no neposkytnú k tomu dostať prostriedkov a mechanizmov. Dost' dlhú dobu máte k dispozícii iba jednu tichú zbraň a jednu schopnosť, ktorá však má cooldown päť' t'ahov, pričom to často stačí akurát tak na najslabších protivníkov.

Na niektoré miestach sa nachádzajú predmety, ktorými môžete nalákať jedného z nepriateľov a k dispozícii máte aj sklenené fl'aše, ktoré môžete hodit', tých je však v prvej polovici hry nedostatok a navýše sú drahé. Prečo nemáme napr. písanie ako skill? Prípadne možnosť nasadiť tlmič na zbraň? Alebo hodit' dymový granát? Našej fantázii sa medze nekladú, tej autorskej však zjavne áno.

Zábavné súboje s jedným ale

Takto. Hl'adat' spôsob, ako čo najviac očistiť skupinu nepriateľov, je zaujímavým hlavolamom a pocit satisfakcie, ked' sa vám to všetko vydarí, je naozaj vel'ký, ale čoskoro človeka začne unavovať, že sa v podstate spoliehate na náhodu.

Pri pokuse o tiché odkrágl'ovanie súpera sa mnohokrát iba modlite k vyšším bytostiam, aby vaša 45% šanca na kritický zásah vyšla, inak vás čaká súboj so všetkými protivníkmi naraz. A toto robíte pri jednej skupinke aj viackrát. Veru tak, občas je to hop alebo trop a vzhľadom na to, že Miasma Chronicles je aj na normálnej obt'ažnosti t'ažkou hrou, to dokáže byť frustrujúcou



záležitosťou. Aby ste ma nechápali zle, nemám nič proti poriadnej výzve, ale na to tu máme ďalšie dve obt'ažnosti, či?

Je to škoda, pretože samotné súboje skupín, aj keď stojíte proti presile, sú zábavné a taktické. Dôraz je kladený na pohyb po bojisku, keďže základom je tzv. „flanking“, čiže vpadnutie nepriateľovi do chrbta, keď je vaša šanca na úspech omnoho vyššia (a v tzv. l'ahko taktickom móde v podstate 100%, ale o tom neskôr). Nájst' si nejaké dobré krytie a potom iba čakat' na nepriateľov sa nevypláca, keďže medzi ich vel'ké zbrane patrí práve rezký pohyb, aby do vás vyprázdnil nejaký ten zásobník odzadu oni. Inak je to už spomínaná poctivá klasika v štýle X-COM. Po ruke sú aj rôzne predmety, ako sú granáty, lekárničky či už spomínané fl'ašky na odlákanie nepriateľov.

Vývojárom d'akujem za to, že sú uložené v batohu zdiel'anom všetkými postavami, takže v tomto nie sme obmedzení.

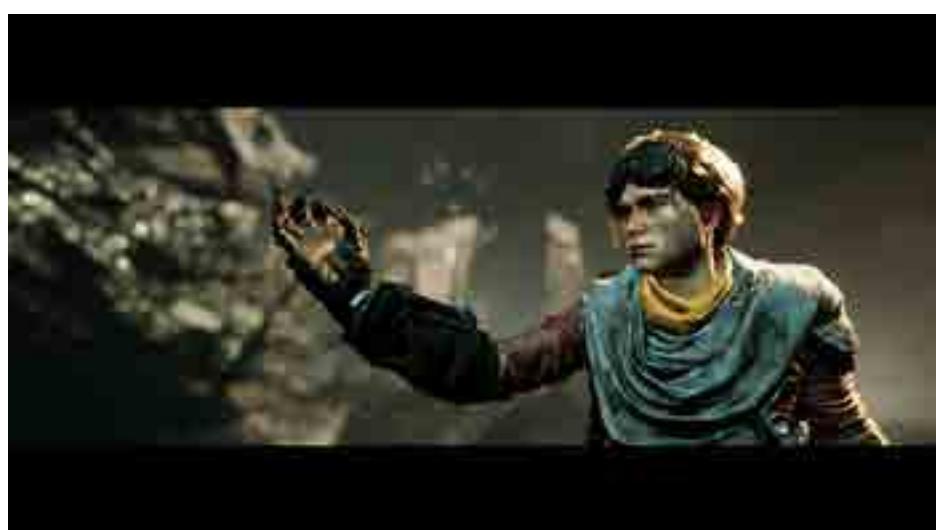
Počas boja máte k dispozícii viacero schopností, pričom tie si odomykáte tým, ako sa levelujete. Stratégov

poteší možnosť vyresetovať si skilly pred každým súbojom, takže sa viete prispôsobiť prostrediu, kde bojujete, a nepriateľom, na ktorých narazíte. Tí sú slušne variabilní, postavíte sa zmutovaným žabiakom, l'udským odpadlíkom, monstrám, ktoré vzišli z miazmy, ale aj nepríjemne odolným robotom. A každý z nich má inú slabinu. Jedinou škodou je, že hoci skillov je celkom dosť, sú... ako to povedať... nudné. A hoci máte na výber päť' postáv, často sa opakujú. Tam to chcelo viac originality vzhľadom na to, že ani Mutant v tomto nevynikal.

Nový systém a nielen jeho nedostatky

Vyššie zmienený problém s obt'ažnosťou sa autorí rozhodli upraviť pomocou patchov, čo sa stalo po tom, ako som hru už dokončil. Cvične som si teda znova skúsil normálnu obt'ažnosť a poviem vám, že zrazu to bolo takmer primitívne, pretože všetky skilly sa po každom boji zresetovali. A tak som takmer všetky lokality čistil s minimálnymi stratami. A zatial' čo predtým išlo o výzvu, ktorá bola občas až neférová, tentokrát to bola prechádzka ružovou záhradou. Áno, viete si, samozrejme, zvolit' aj t'ažšiu obt'ažnosť, ale takto sa podľa mňa problémy neriešia. Jednoducho sme skočili z extrému do extrému a to, čo bolo predtým normálnou obt'ažnosťou, je teraz vel'mi jednoduché.

Aby som autorom úplne nekrivdil, oproti Mutantovi tu máme schopnosti naviazané na vašu špeciálnu rukaviciu. Teda, ide skôr o akési kúzla, ktoré dodávajú boju novú vrstvu taktiky. Spočiatku ich vie používať iba Elvis a získavate ich ničením vírov miazmy po svete (tá je, samozrejme, vždy dobre chránená, takže sa často zapotíte).



Ide o vychytávky, ako sú vyčarovanie žabieho liečiteľa, vytvorenie tornáda, ktoré dokáže nepriateľov šmarit' na iné miesto, elektrický výboj, ale aj výkúzlenie predmetov zo vzduchu, ktoré potom dokážete odpálit'. Všetky kúzla si zároveň dokážete upravovať pomocou rôznych čipov a môžete si ich tak modifikovať, aby vám vyhovovali, prípadne aby ste sa prispôsobili novým nepriateľom. Žiaľ, kolená tomuto mechanizmu trochu podráža fakt, že energie, ktorú na vysielanie kúziel potrebujete, máte obmedzené množstvo a po boji sa nedobíja. Áno, existujú modifikácie na zbrane, vďaka ktorým si ju dopĺňate aj striel'aním, a nájdeme tu aj nejaké podporné skilly. Len nechápem, prečo na to, aby som si užil hádam najzábavnejší mechanizmus titulu, mu musím prispôsobovať svoj štýl hry. A zároveň sa ho často bojím použiť, lebo čo ak natrafím na silného nepriateľa, kde by sa mi hodil, ale ja som ho pred pár minútami vyničil na obyčajného banditu?

A aby toho nebolo málo, vybrať si môžete aj z dvoch režimov hratel'nosti, ktoré ale v konečnom dôsledku ovplyvňujú iba percentuálnu šancu na zásah. Láhký taktický mód má pevne určené percentá - je tam 20% šanca na zásah nepriateľa v plnom kryte, 50% v polovičnom a 100%, keď je bez krytu, prípadne mu striel'ate do chrbta. Priznám sa, že, keď sú jasne stanovené pravidlá, má to čosi do seba, avšak zdalo sa mi, že nepriatelia tých 50% triafali o dosť častejšie, ako by bolo férové. To koniec-koncov uznali aj vývojári, keď to adresovali v jednom z patchov. Potom je tu tzv. plne taktický mód, ktorý nemá takto pevne stanovené percentá a do vašej šanca na úspešný zásah sa ráta viacero faktorov. Takže sa mi, samozrejme, stalo, že som z pár krokov minul 90-percentnú strelu zo samopalu. Pretože som zjavne mohol.



Je to pekné? Áno, ale...

Čo sa týka grafickej a hudobnej stránky, nemám titulu čo vyčítať, pozerať sa na neho dobre a zvukový sprievod je správne tiesnivý a v bojoch aj poctivo agresívny. Žiaľ, pochvalu si rozhodne nezaslúži zvyšok technickej stránky. Počas môjho putovania po post-apokalyptických Spojených štátach som natrafil na pomerne vysoké množstvo bugov. Často sa mi stalo, že po načítaní novej oblasti vypadli zvuky a hudba, pričom pomohol iba reštart hry. Nepotešili ani situácie, keď sa postavy počas súboja zasekli a nedokázali urobiť nič iné, iba vystreliť. Poviete si, že však si to načítaj znova, ale čo ak by som hral na najťažšej obt'ažnosti, ktorá má obmedzené manuálne ukladania, asi by som nadšený nebol.

A zatiaľ čo som na začiatku chválil atmosféru lokalít, samotný svet a jeho príbehové pozadie, ohľadom príbehu samotného by som chcel ešte čosi povedať. Prosím vás, kto sa rozhodol, že Elvis a Diggs ho dokážu potiahnuť? Chápem, že Elvis je v podstate iba tínedžer, ale jeho náhle zmeny nálad,

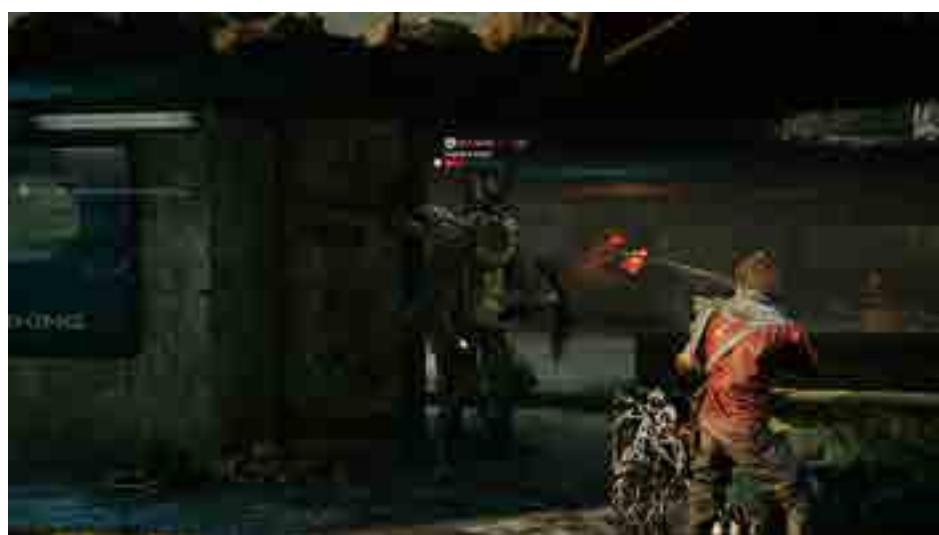
ktoré mnohokrát nedávali zmysel, často spôsobovali prevracanie očami a zatínanie zubov. A zmysel nedávalo ani správanie postavy, ktorú stretnete približne v polovici hry a čakali by ste od nej trošku iné privítanie. Diggs je zas pán optimista, pričom jeho nekonečné uist'ovanie Elvisa a nepríliš originálne hlášky čoskoro začnú liezť na nervy. A keď si k tomu prirátate nekonzistentnú kvalitu dabingu, máte pred sebou kl'ukatú cestu vpred. Aspoňže ten príbeh a twist na konci naozaj stojí za to.

Čo teda povedať na záver? Tých 30 hodín, ktoré som Miasma Chronicles venoval, nel'utujem – tvorcovia ju neodflákli a vložili do nej srdce. Mnohokrát som sa však pri hraní zamysel, že toto sa dalo urobiť lepšie. Je to škoda, pretože vlastne ide už o tretí takýto pokus švédskych vývojárov, no trpí podobnými neduhmi ako prvotina. A 60 eur za titul, ktorý je iba nadpriemerný, neprináša nič nové a nepoučí sa zo svojich chýb, je asi trochu vel'a. Kto však, možno to vylepšia nejaké patche alebo DLC-čka.

Záver

Miasma Chronicles je podarené dielko, ktoré však potrebuje ešte trochu práce, aby som ho mohol odporúčať s čistým srdcom.

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	The Bearded Ladies	Hype

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalitne vymyslený svet a premisa príbehu
- + Lokality s tiesnívou atmosférou, ktoré je radost' skúmat'
- Málo variability v schopnostiach postáv
- Nevyvážená obt'ažnosť

HODNOTENIE:





PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk



**ĎAKUJEME
PROGAMINGSHOP
A MP3**

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

SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA
AJEDNODUCHÝ ŽIVOT



PLAY GO SMART

LIVE ▲ EASY • PLAY • HARD

Séria Huawei Watch 4 prichádza na Slovensko

Huawei predstavil smart hodinky Watch 4 a Watch 4 Pro, vyznačujúce sa luxusným dizajnom, pokročilými funkciami monitorovania zdravia a stovkou športových režimov. Výdrž batérie je u modelu Watch 4 Pro až 21 dní a u Watch 4 až 14 dní v režime dlhej výdrže.

Nové hodinky Huawei Watch 4 s funkciami EKG a optickým snímačom TruSeen™ 5.0+ dokážu odhaliť rôzne srdcové ochorenia ako arytmiu, tuhost' tepien a nepravidelný tep. S funkciou Respiratory Check tiež analyzujú frekvenciu dýchania, saturáciu krvi kyslíkom a poskytujú tipy na prevenciu pl'úcných ochorení. Doplňujúc technológiu TruSleep™ 3.0, hodinky monitorujú a analyzujú spánkové vzory, jeho dĺžku a štruktúru.

Novinka Huawei Watch 4 Pro je vyrobená z titánu so safirovým sklíčkom, čo dodáva hodinkám luxusný nádhru. Model Watch 4 je vyrobený z čiernej ocele s 3D zakriveným sklom. Obe verzie majú tematizované ciferníky na motívy vesmíru a sú odolné podľa štandardu 5ATM s certifikáciou IP68. Watch 4 Pro má 1,5-palcový flexibilný displej LTPO,

ktoré fungujú nezávisle na telefóne a poskytujú vibračné upozornenia a real-time synchronizáciu.

Hodinky merajú sedem zdravotných ukazovateľov, vrátane saturácie kyslíka v krvi, EKG a pl'úcnej funkcie, a poskytujú užívateľom včasné upozornenia na možné zdravotné problémy. Vďaka aplikácii Huawei Health môžu užívatelia zdieľať svoje údaje so svojou rodinou a priateľmi.

Smart hodinky ponúkajú až 100 športových režimov, vrátane režimu pre potápanie s vol'ným ponorom, ktorý prešiel náročným testovaním tlaku a odoláva slanej vode, teplote a nárazom. Funkcia Aktívne kruhy poskytuje motiváciu k dosiahnutiu cvičebných cieľov a priebežnú spätnú väzbu o ich pokroku.

Huawei Watch 4 prinášajú nový UX dizajn a vylepšenú funkciu eSIM pre nezávislé hovory a správy. Prepojené so smartfónom a bezdrôtovými slúchadlami môžu slúžiť na prepínanie hudby, čítanie správ a prijímanie hovorov. Prinášajú funkciu Dial'ková spúšť pre ovládanie fotoaparátu a prvé hodinkové mapy od Huawei - Petal Maps Watch Edition,

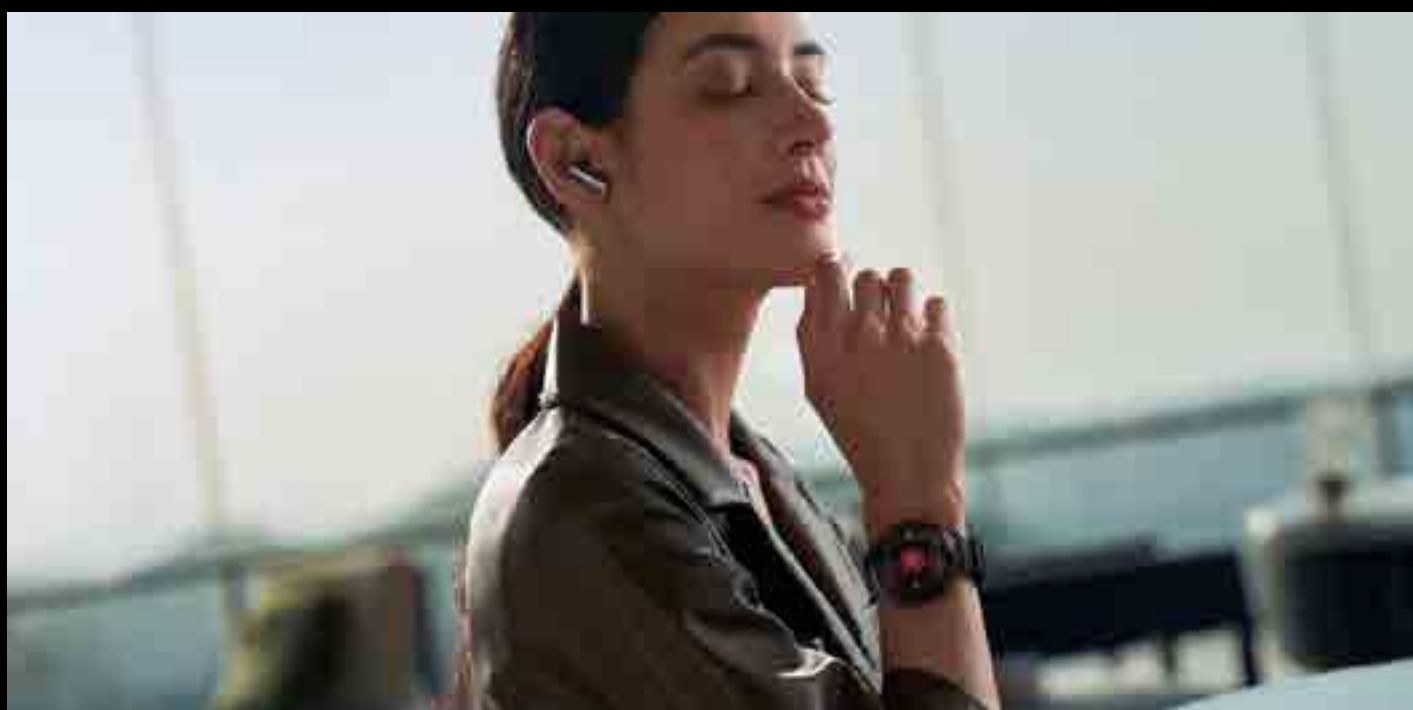
ktoré fungujú nezávisle na telefóne a poskytujú vibračné upozornenia a real-time synchronizáciu.

Smart hodinky využívajú dvojjadrovú architektúru pre optimálnu kombináciu výkonu a výdrže batérie, s automatizovaným plánovaním spustenia aplikácií pre minimalizáciu spotreby energie. Batéria vydrží až 4,5 dňa pri normálnom používaní, a až 21 dní v režime Ultra-long Battery Life pre model Watch 4 Pro a až 14 dní pre model Watch 4. Rýchle nabíjanie SuperCharge umožňuje nabíjanie na jednodňové použitie za 15 minút.

Ceny a dostupnosť

Huawei Watch 4 a Watch 4 Pro sú na Slovensku v predaji u vybraných maloobchodných predajcov.

Huawei Watch 4 Pro s titánovým remienkom kúpite za 699 eur, rovnaký model s koženým remienkom je v predaji za 549 eur. Odporúčaná cena model Watch 4 s čiernym gumeným remienkom je 449 eur.



Sound Blaster Katana SE



Sound Blaster Katana SE, ideálny soundbar pre hráčov a milovníkov hudby a filmov, prichádza s technológiou Super X-Fi a virtuálnym priestorovým zvukom 5.1, čo ponúka lepší zvukový zážitok

bez kompromisu. Vybavený 0,75" výškovými reproduktormi a vylepšenými 3" stredobasovými reproduktormi, prináša pôsobivý zvuk, ktorý prekonáva očakávania vzhľadom na jeho veľkosť.

Technológia Super X-Fi umožňuje užívateľom vychutnať si pohlcujúci zvuk prostredníctvom slúchadiel, čo je ideálne na nočné hranie hier. Funkcie SXFI Battle Mode a Scout Mode prinášajú hráčom konkurenčnú výhodu v hrách FPS.

Soundbar sa dá prispôsobiť pomocou aplikácie Creative, kde možno upraviť zvukový zážitok a nastaviť preferované režimy osvetlenia RGB. Tieto nastavenia možno uložiť ako profily pre jednoduchý prístup. Navýše, dá sa ľahko namontovať na stenu.

Katana SE ponúka širokú škálu možností pripojenia vrátane USB, HDMI ARC, optického portu, konektora pre slúchadlá a Bluetooth 5.0. Je kompatibilný s rôznymi platformami, od herných konzol až po počítače a mobilné zariadenia. Funguje aj ako centrum pre videokonferencie vďaka zabudovanému mikrofónu. Sound Blaster Katana SE sa predáva za 329,99 EUR a je k dispozícii na Creative.com.

Acer Swift Edge 16



Acer prichádza s novým ultratenkým notebookom, Swift Edge 16. Tento model je poháňaný vysoko výkonnými procesormi AMD Ryzen™ radu 7040 a je vybavený grafikou AMD Radeon™ 780M, ktorá poskytuje imponantné

vizuálne efekty. Niektoré modely sú dokonca vybavené technológiou AMD Ryzen™ AI, ktorá prináša inovatívne výhody umelej inteligencie, ako je napríklad vylepšenie kvality videa v reálnom čase pre videohovory.

Vizuálne je Swift Edge 16 prenikavý s jeho 16-palcovým OLED displejom, ktorý ponúka rozlíšenie 3,2K, obnovovaciu frekvenciu 120 Hz a 100% pokrytie farebného priestoru DCI-P3 pre verné farby a obraz. Ultratenké a ľahké telo z horčíkovej zliatiny s elegantným olivovo čiernym povrchom dodáva notebooku sofistikovaný vzhľad. Výkon Swift Edge 16 je optimalizovaný s pomocou až 32 GB pamäte LPDDR5 RAM a až 2TB PCIe Gen 4 SSD úložiskom. Bezpečnosť je na poprednom mieste so vstavaným bezpečnostným procesorom Microsoft Pluton a čítačkou odtlačkov prstov, ktorá podporuje biometrické overovanie pre systém Win 11. S ohľadom na konektivitu prichádza Swift Edge 16 s podporou až Wi-Fi 7 pre rýchle a spôsobilivé bezdrôtové pripojenie. Notebook je tiež vybavený sadou inteligentných funkcií, ako je podpora Window Studio Effects, ktorá umožňuje používateľom vylepšiť svoju prezentáciu počas videokonferencií. Swift Edge 16 je očakávaný v predaji od júla, pričom jeho cena sa začína na sume 1 199 €. Acer sa týmto modelom snaží zaujať používateľov, ktorí hľadajú kompaktný, výkonný a vizuálne atraktívny notebook.

GIGABYTE GeForce RTX 4080 16GB GAMING OC

PRE NÁROČNÝCH, NO HLAVNE PRE BOHATÝCH



Preč sú časy, ked' bolo takmer nemožné kúpiť dobrú grafickú kartu. Preč sú už aj tie časy, ked' boli ceny grafických kariet nafúknuté obrovským záujmom (ktorý poháňali najmä majitelia fariem na kryptomeny). Prišli časy, ked' sú grafiky bežne dostupné v obchodoch. Len ich ceny sú stále nafúknuté. Ani nie tak privel'kým záujmom, ako ukazujú výsledky predajov, ale skôr presvedčením dvoch hlavných spoločností na tomto trhu, ktoré si myslia, že ked' vysoké ceny platili "farmári" a hráči doteraz, budú ich ochotní platiť aj nad'alej. Smutnou skutočnosťou je, že je to tak. Hráči, ktorí chcú utiečť do svojich virtuálnych svetov v tom najlepšom možnom rozlíšení a s vysokým FPS si jednoducho budú dlhšie šporiť, kým tie peniaze nájdú. Jednu z možností, ako si urobiť efektnú dieru do peňaženky, predstavuje kúsok od spoločnosti Gigabyte s menom GeForce RTX 4080 16GB GAMING OC a my sme sa mu pozreli na zúbok.

Najnovšia architektúra NVIDIA Ada Lovelace predstavuje špičkové GPU čipy a všetky najnovšie technológie ako Ray Tracing, DLSS 3 (Deep Learning

Super Sampling), Nvidia Reflex, Studio, či Broadcast. Tie hráčom umožnia nielen vychutnať si špičkové grafické zobrazenie s realistickejším osvetlením a detailmi, no



zároveň zvládnu dosahovať vysoké FPS a popri tom aj tvoriť obsah či streamovať.

Dizajn, prvé dojmy a spracovanie

Gigabyte GeForce 4080 16GB GAMING OC sa dizajnovu radí medzi tie tradičnejšie kúsky. Na hardcore hráčov zameraná čierno/šedá farebná schéma a množstvo RGB sú tu na mieste. Gigabyte so svojím modelovým radom GAMING ponúka herne zamerané karty už niekol'ko rokov, a hoci neponúkajú ten najvyšší prémiový feel, je ich zameranie na náročnejších zákazníkov zjavné. Po stránke výzoru sa nemá Gigabyte GeForce 4080 16GB GAMING OC za čo hanbiť. Moderný vzhľad, ktorý predstavuje čierne spracovanie doplnené o kovový backplate, RGB podsvietenie na boku, ale tiež LED diódy v lopatkách ventilátorov zaručia, že táto karta bude čerešničkou na torte v každom nadupanom hernom desktopu.

Parametre

Gigabyte GeForce 4080 16GB GAMING OC v sebe ukrýva čip AD103, špecificky variant AD103-300-A1, postavený na 5nm architektúre TSMC s vel'kosťou 379 mm² a 45,900 miliónmi tranzistorov.

Táto karta ponúka takt pamäte 22,4 Gbps a základný takt jadra 2535 MHz, čo je súčasťou len o 30 MHz viac ako referenčné karty od Nvidie, ale stále viac. Navýše, v spojení s 9728 CUDA jadrami a 304 Tensor jadrami, ktorým sekunduje 16 GB GDDR6X pamäte na 256 bitovom mostíku, si poradí aj s tými najnovšími



AAA titulmi. Po stránke portov ponúka Gigabyte GeForce 4080 16GB GAMING OC trojicu DisplayPort 1.4a a jeden HDMI 2.1, vďaka čomu je možné pripojiť viacero monitorov, a to až do rozlíšenia 10K, no zaujímavejšie znie 8K60Hz alebo 4K120Hz.

Softvér, podsvietenie a možnosti taktovania

Gigabyte k svojim produktom bežne na stránke ponúka viacero zaujímavých programov. Nie je to tak dávno, čo spojili väčšinu svojich programov pod jednu strechu a aplikácia sa momentálne volá Gigabyte Control Center. Zvládne všetko od pretaktovania a monitorovania, cez nastavovanie profilov ventilátorov, až po RGB svietielka. Po stránke taktovania nie je takmer žiadna moderná RTX karta

výhrou, no nám sa počas testovania podarilo posunúť niektoré vlastnosti smerom k vyššiemu výkonu.

Testovanie

Z účelom testovania a získania čo najlepších výsledkov, bola karta osadená na matičnú dosku Aorus Z570 Master spolu s procesorom AMD Ryzen 5800X a 32 GB DDR4 3733 MHz RAM. Hry boli skúšané s kartou v základných nastaveniach s automatickým boost taktom. Všetky tituly boli testované v rozlíšení 1080P, 1440P a 4K.

Zhrnutie

Chcete si užívať najnovšie hry vo vysokom rozlíšení a s vysokými FPS? Samozrejme, že áno. Chcete, aby váš grafická karta slúžila minimálne ďalšie dve-tri generácie? Prečo nie. Máte len tak vol'ných takmer 1500 eur? Asi nie. Za výkon a kvalitu sa platí. Ale treba za ňu platiť naozaj tol'ko?

Spoločnosť Gigabyte nanešťastie nie je vinníkom v tejto situácii, ceny grafických kariet určujú ich práví dizajnéri, Nvidia a AMD. No tento kúsok bude asi naveky určený len pár vyvoleným, ktorí si radi priplatia dvojnásobok oproti predošej generácii za cca tretinový nárasť výkonu.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	1 400€

PLUSY A MÍNUSY:

- + nízke teploty
- + stabilné takty
- + moderný dizajn
- + tichá aj pod zát'ažou
- vysoká cena

HODNOTENIE:



Lenovo ThinkBook Plus Gen 3

INOVATÍVNY A NEČAKANE PRAKTICKÝ



Nebudem tvrdiť, že na poli notebookov neexistuje inovácia, no od ich počiatkov, keď slovo notebook predstavovalo po väčšinu šedé kvádre plastu a kovu, sa toho až tol'ko nezmenilo. Áno, rozmery sa zmenšili, parametre vylepšili, výdrž predĺžila a dizajn je už tiež na inej úrovni. No bežný notebook stále predstavuje spodnú časť s komponentami pre výkon, vrchnú časť s obrazovkou spojenú so spodnou vd'akanej forme pántov. Ale nemusí to tak byť vždy. Je veľ'mi príjemné vidieť, že viacero spoločností sa stále snaží posúvať hranice nielen toho, čo notebooky zvládnu, ale aj ich samotnej esencie a formátu. Medzi tieto spoločnosti patrí aj Lenovo. So svojou novinkou nazvanou Lenovo ThinkBook Plus G3 prináša na trh niečo doposiaľ nevidené a nevídane.

Do modelového radu Lenovo ThinkBook Plus patria, ako už samotné meno napovedá,





dva staršie modely, ktoré samé o sebe inovovali, no napriek veľkým ašpiráciám išli ich snahy do mierne slepej uličky.

Predošlé generácie, podobne ako táto najnovšia, ponúkali dve obrazovky, avšak jedna z nich bola umiestnená z vonkajšej strany veka a nešlo o tradičnú LCD alebo OLED obrazovku, ale o panel s takzvanou E-Ink technológiou. Táto je väčšinou používaná v elektronických čítačkách kníh a ponúka najčastejšie len monochromatické farby. Určítu pridanú hodnotu samozrejme mal aj tento formát, ale Lenovo ThinkBook Plus G3 na to ide z iného uhla.

Netradičný formát a sekundárna obrazovka

Lenovo ThinkBook Plus G3 je elegantný notebook s moderným a profesionálnym vzhľadom. Jeho kovové telo je l'ahké a odolné, čo umožňuje jednoduché prenášanie a dlhšiu životnosť'. Prvou zaujímavosťou

je, že hlavná obrazovka má neštandardný pomer strán, ktorý poskytuje väčší pracovný priestor a umožňuje lepšie využitie obrazovky pri multitaskingu a tvorivých úlohach. Tam, kde bežné notebooky ponúkajú pomer strán 16:9 alebo 16:10 v prípade niektorých novších kúskov, ide Lenovo vlastnou cestou a ponúka pomer 21:10, teda nižší, ale širší. Vďaka tomu bolo možné do šasi umiestniť plnohodnotnú klávesnicu a namiesto num-padu druhú multifunkčnú obrazovku. Lenovo ThinkBook Plus G3 nie je prvým zariadením, ktoré má v spodnej časti notebooku umiestnenú druhú obrazovku, no pokial' ma pamäť' neklame, ide o prvé takéto riešenie v spojení s rozmermi hlavnej obrazovky. A nakol'ko sú obe obrazovky dotykové, samozrejmost'ou je aj stylus, ktorý sa ukrýva priamo v kovovom šasi notebooku.

Profesionálne

Pre profesionálne využitie sú parametre mierne odlišné od zariadení s herným

zameraním. Vo firemnej sfére málokedy nájdú využitie dedikované herné grafické karty či RGB podsvietenie, a preto je hardvér Lenovo ThinkBook Plus G3 vcelku optimálny. Používateľia sa môžu tešiť' na procesory Intel Core i5 a i7 12. generácie, až 32GB RAM, do 2 TB úložného priestoru, Windows 11 a 17.3 palcový hlavný displej.

Nami testovaný kúsok sa mohol pochváliť' špecificky procesorom Intel Core i7-12700H (14 jadier - 6P+8E, turbo max 4.7 GHz, 24 MB cache), Intel Iris Xe Graphics čipom, 16GB LPDDR5 RAM, 512 GB NVMe SSD diskom a dvojicou IPS obrazoviek. Tá hlavná, s uhlopriečkou 17.3 palca, ponúka 3K rozlíšenie, čiže 3072 × 1440 pixelov, 120 Hz odozvu, jas až 400 nitov a 90% pokrytie STBR spektra s certifikáciou Dolby Vision. Druhý displej, umiestnený v pravej časti spodného šasi, je 8 palcový kúsok s rozlíšením 800 × 1280 pixelov a podporou multi-touch. Samozrejmost'ou dnešnej doby je podpora najnovších bezdrôtových standardov WiFi 6E, Bluetooth 5.2 a poteší aj prekvapivo veľké množstvo portov.

Teda, veľké množstvo pokial' berieme do úvahy formát samotného zariadenia. Jeden USB-C s podporou štandardu Thunderbolt 4, druhé "obyčajné" USB-C, tradičné USB-A, plnohodnotný HDMI port a kombo audio Jack by mali vystačiť' aj náročnejším používateľom bez nutnosti sihať' po dokoch, alebo dongloch. Na záver poteší notebook aj 100W rýchlo nabíjaním cez USB-C port, ktorý dodáva šťavu do 70 Wh batérie, vďaka ktorej by mal notebook vydržať fungovať' až 11 hodín.

Zhrnutie

Lenovo ThinkBook Plus G3 nie je žiadne monštrum. Teda aspoň čo sa parametrov indikujúcich výkon týka. Kde sa jeho mierna monštrozita (samořejmě v dobrém mienení) prejavuje, je kvalita prevedenia, inovatívne riešenie a laserovo presné zameranie na plnenie pracovných úloh. V rukách schopných workoholíkov určite poslúži ako skvelá pomôcka, ktorá ul'ahčí ich život. Len si za ňu treba priplatit'.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	2 000€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + kvalitné prevedenie
- + obstoný hardvér
- + dvojica dotykových displejov
- + dostatok portov
- prémiová cena
- občas
- temperamentný sekundárny displej

HODNOTENIE:



TP-Link Deco X50

RÝCHLY MESH SYSTÉM S WI-FI 6



Nedávno som predával nehnuteľnosť, ktorú som niekol'ko rokov pre spoluobčanov ponúkal v rámci cenovo výhodného prenájmu. Spomínam si, že v začiatkoch tohto môjho vedľajšieho a poctivo zdaneného príjmu, som uvažoval o výbere čo najvhodnejšieho internetového pripojenia, avšak jediným poskytovateľom v danej lokalite bola nemenovaná spoločnosť ponúkajúca zastaraný spôsob napájania, v tej dobe ešte na starodávnu stípovú siet'. Dnes, v čase rozmachu mobilných 5G sietí a vysokorýchlosťnych programov, je preto úplne logické, že od filozofie bežného routeru s obmedzeným dosahom sa aj trh musel presunúť ku komerčne dostupnému a na obsluhu prostému hardvéru zlepšujúcemu pokrytie siete v domácnostiach. Na našich stránkach

ste už mali možnosť v tejto súvislosti zahliadnúť niekol'ko recenzii na rôzne mesh systémy a dnes ku nim pridáme ďalšiu, tentokrát od firmy TP-Link.

Pripojíte 150 zariadení

Reč bude o sérii Deco X50, ktorú si môžete zakúpiť v počte jednej až troch samostatných jednotiek (cena sa pohybuje od 120 cez 230 až po 340 Eur).

Mne sa do rúk dostala zlatá stredná cesta, čiže dva kusy X50, ktorými som bol však schopný pokryť dvojposchodový dom aj s kúskom záhrady – aby ste si našu záhradu zase nepredstavovali ako nejaký lesopark s výbehom pre bizóny, tak dám skôr prímeru k bežnému

dvorčeku na predmestí Londýna, len s tým rozdielom, že na dvore neskladujem hrázavý záhradný nábytok a ihly od pika.

V balení sa, okrem samostatných smerovačov, nachádzajú aj príslušné adaptéry na priame zapojenie do siete a tu sa určite hodí pripomenúť, že je úplne jedno do ktorej jednotky zasuniete pripojenie na zdroj internetu, keďže každá jedna z nich je schopná vytvárať hlavný smerovač.

Adaptér má dĺžku jeden a pol metra, čo by som ja osobne aspoň zdvojnásobil, no na druhú stranu, nedávno som testoval konkurenčný mesh systém, kde bola kabeláž krátka ako účes vojenského dôstojníka na manévroch. V balení nájdete aj jeden meter dlhý ethernetový kábel.



Pekný valec

Málokedy sa nejako výrazne rozplývam nad dizajnom zariadení starajúcich sa o šírenie internetového signálu, ale v prípade testovanej vzorky od TP-Link správim výnimku. Tieto elegantne pôsobiace valce v snehovo bielej farbe si ma svojím výzorom jednoducho získali a nech už som ich položil na akékol'vek miesto v dome, všade zapadli aj z toho dôvodu, že máme práve čerstvo vymaľované identickou farbou.

Jedenásť centimetrov vysoké a rovnako tak aj široké valce majú na zadnej strane, okrem pripojenia do elektrickej siete, aj tri gigabitové porty, ktoré umožňujú rôzne varianty prepájania. Tou základnou funkciou však ostáva pokrytie objektu spol'ahlivým internetovým signálom, čo v prípade dvoch jednotiek atakuje hranicu 420 m². Prvú jednotku som umiestnil vo svojej kancelárii na poschodí a druhá našla svoje miesto v chodbičke medzi kuchyňou a jedálňou lomeno obývačkou. Takto umiestnené smerovače dokázali poskytnúť signál po celom našom dome

aj s už spomínanou záhradou, a to bez akýchkol'vek technických nedostatkov.

Pod dohl'adom umelej inteligencie

Dnes je už nepriateľné predávat' hardvéru takéhoto charakteru bez toho, aby sa jeho inštaláciou musel zaoberať vyložene len kvalifikovaný odborník. Aj preto som nastavenie a konfiguráciu X50 zvládol už v priebehu pár minút a vďaka prostým inštrukciám v rovnako jednoducho fungujúcej aplikácii od TP-Link, bolo rozbehnutie šírenia signálu doslova hračkou. Softvérové rozhranie je možné ovládať čisto cez telefón, avšak kto by chcel do Deco X50 vstúpiť cez webový prehliadač, aj toto mu bude umožnené. Nastal čas aby sme sa pozreli bližšie na to, čo vlastne testovaný produkt zvláda a čo ponúka. Presne ide o dvojpásmové pripojenie (2,4 GHz a 5 GHz) s podporou Wi-Fi 6 a rýchlosťou až 3 Gbit/s. Jednotlivé smerovače medzi sebou komunikujú s cielom vytvorenia stabilnej, ale hlavne jednotnej siete, čo v praxi znamená, že nech už sa na váš domáci internet

pripojíte v akomkol'vek mieste objektu, kde je tento mesh systém umiestnený, signál bude dodávaný v optimálnej a plynulej rovine – umelá inteligencia vám na to dáva svoje slovo. TP-Link aj v tomto prípade ponúka dva bezpečnostné balíčky, kde jeden je kompletne zadarmo a druhý s poplatkom – výrobca ponúka na vyskúšanie funkcií plateného balíčka aj 30 dňovú free verziu a bude potom už len na vás, či vám platený balíček chrániaci predovšetkým vaše súkromie a celú rodinu bude stáť za to.

HomeShield chráni vás a vašu rodinu

Mesh systémy sú využívané predovšetkým na pokrytie tých objektov, kde nie je bežne dostupná možnosť vedenia kabeláže, alebo tam, kde si to majiteľ objektu jednoducho neželá, a to z rôznych dôvodov. Aj keď testovaná vzorka vďaka svojim portom umožňuje vzájomné prepojenie ethernetovým káblom, a teda automaticky aj zlepšenie sily signálu, mňa počas podrobného a záťažového testu zaujímaťa schopnosť dodávania stabilného internetového pripojenia čisto v zmysle Wi-Fi. Bezdrôtový prenos sa v tomto smere ukázal byť viac ako dostačujúci a to sa sám nepovažujem za nejakého nenáročného užívateľa. Každopádne, Deco X50 v rámci svojho segmentu spadá skôr do strednej triedy, a pre vyložene ešte o kus náročnejších konzumentov, čo od hardvéru tejto povahy očakávajú predsa len viac, by som odporúčal poobzerať sa inde. Deco X50 vnímam ako ideálny produkt pre každého, kto si chce doma rozvíjať stabilné internetové pripojenie a spraviť to už po pár minútach čo vám kuriér doručí balíček. Ide totiž o spotrebiteľsky prívetivé a na obsluhu nenáročné zariadenie, ktoré ma počas viac ako mesačného testovania ani raz nesklamalo a čo viac, ktoré svojím dizajnom dokázalo zapadnúť do výbavenia nášho domu.

Verdikt

Spol'ahlivý a dizajnom výnimocný mesh systém, s ktorým nebudeš mať žiadne starosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link Cena s DPH: 230€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Wi-Fi 6
- + Výkon
- + Dizajn
- + Pokrytie
- + Aplikácia
- Platený bezpečnostný balíček

HODNOTENIE:



Huawei FreeBuds 5

INOU CESTOU



Ked' v akejkol'vek bežnej sociálnej komunikácii príde na pretras spoločnosť Huawei, automaticky nastane špecifická a s inou firmou sotva zameniteľ'ná atmosféra. Nedávno som sa stretol s kolegom, renomovaným technologickým žurnalistom, a spoločne sme diskutovali práve na margo lokálnych možností daného čínskeho výrobcu hardvéru a jasne sme sa zhodli na jednom: telefóny Huawei v lokálnom prostredí bez Google služieb už nikdy nebudú plnohodnotne konkurencieschopné, nech už sa ich galéria aplikácií nafukuje akol'ek, ale všetko ostatné opatrené ich logom, to už je iná pesnička. Tak ako ja nedám dopustiť na kancelárske a herné notebooky značky ASUS/ROG, súčasne v segmente bezdrôtových slúchadiel a inteligentných hodiniek si neviem vynachváliť práve tie od Huawei. Dnes sa preto spoločne porozprávame

o ich d'alšom úspechu na poly kôstok/štupľov do uší modelovej série FreeBuds, ktoré prichádzajú už s číslovkou päť'.

Hovorí sa, že tisíckrát opakovany vtip už nie je vtipom, a aj keď' sa toto tvrdenie nedá úplne preniest' do sféry dizajnu v zmysle elektroniky, Huawei sa o to minimálne snaží. Štuple/kôstky do uší dnes môžeme v rámci tvarovej schémy prirovnávať k dookola sa opakujúcej pesničke a do tohto klonovacieho trendu zapadajú všetci menší aj väčší výrobcovia. Príst' s niečim vyožene novým a neopozeraným je o to väčšie umenie a spoločnosti Huawei sa to s ich FreeBuds 5 jasne podarilo. Sotva by som našiel jedno jediné slovíčko, ktoré by dizajn testovaného hardvéru nejako krásne zhrnulo, a preto si opäť' musím pomôcť svojským prímerom. Pre mňa je vzhľad samotného slúchadla FreeBuds 5 ako fúzia dvoch kešu orechov.

Niekto by to mohol nazvať' zamrznutou kvapkou a dozaista by mal pravdu, avšak nech už použijeme akékol'vek prirovnania, tak vo finále ostáva mnou vyslovený fakt, že dizajnérom z Huawei sa tentokrát podarilo trafiť futuristickú, ba až umelecky umierenenú modernu bez toho, aby sa to v praktickom aspekte ukázalo byť chybou.

Sedia krásne, hrajú krásne

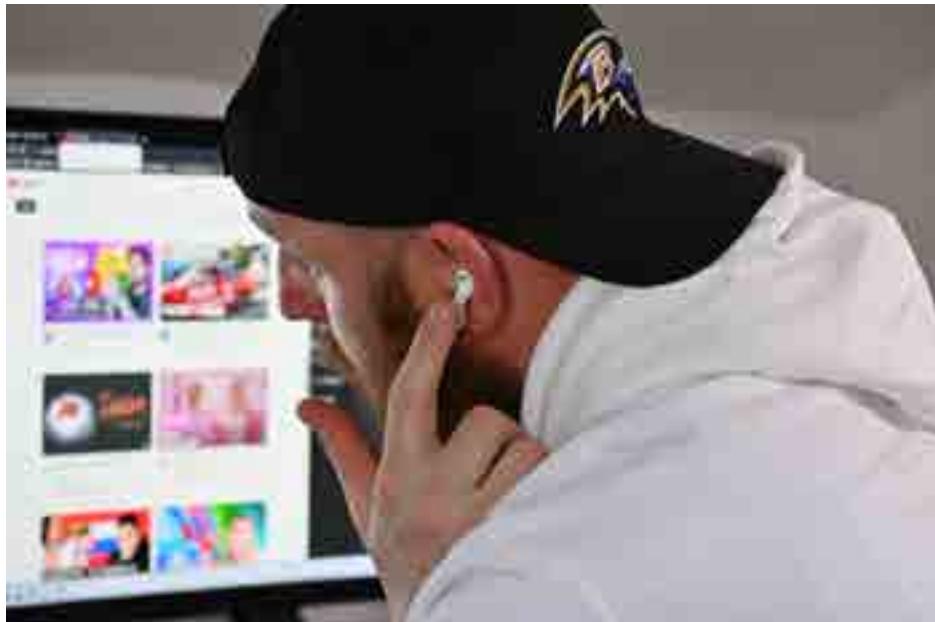
U daného konceptu bezdrôtových slúchadiel, kde si ich užívateľ' musí zavesiť do uší a dúfat', že práve jeho tvar ucha je ten vyvolený priemer, je nesmierne dôležitá celková úroveň komfortu a súčasne aj kvalita poskytovaného audia. Mnou testované viac než mesiac skúšané slúchadlá oba tieto aspekty naplnili a v zálohe mi ešte ostalo niekol'ko silikónových adaptérov, ktoré výrobca pribalil ku kabeláži

s cieľom uspokojiť aj tých zákazníkov, ktorí z daného priemeru vypadávajú. Tak ako je samotný dizajn FreeBuds 5 neštandardný, rovnako také je aj ich atypické vkladanie do puzdra a súčasné vytahovanie. Nejde tu o taký problematický spôsob, aký som negatívne komentoval v recenzii na FreeBuds 5i, ale na celý proces vkladania si predsa len trocha treba zvyknúť.

Najhoršie bolo sa naučiť celý proces pomocou jednej ruky, čo s inými slúchadlami robím bežne. Ale napríklad počas kráčania mestom, zatial' čo som v jednej ruke držal vôdzku od nervózneho psa a v druhej oválne puzdro testovanej vzorky, som pri snahe vytiahnut slúchadlá a strčiť si ich do oboch uší, prežíval menšie muky - v očiach okoloidúcich som musel vyzerat' dosť smiešne.

Oválne puzdro má sotva 45 gramov a nielenže sa pohodlne nosí vo vrecku nohavíc, ale súčasne poskytuje, mimò očakávaného káblového nabíjania, aj bezdrôtový spôsob tankovania energie.

V prípade pripojenia cez USB-C ste schopní túto na prvý pohl'ad vesmírnu lod' dotankovať behom necelých 45 minút, a čo sa týka bezdrôtového spôsobu, museli by ste si na to vyhradniť 4 hodinky. Nabíjanie bezdrôtovo má však oproti iným verziám modelovej série FreeBuds dosť nevýhodu v tom, že nájsť presný bod interakcie je neraz veľkou výzvou.



Či už som ono vajíčko pokladal na QI podložku v aute alebo v kancelárii, musel som s ňou až otravne dlho manipulovať, než sa celý proces nabíjania vôbec začal. Ked' už potrebujete dotankovať energiu v slúchadlách, pri aktivovanom ANC (aktívnom potláčaní okolitého ruchu) sú slúchadlá schopné fungovať necelé 4 hodinky, tak stačí ich tam nechat' 20 minút a môžete si ich opäť strčiť späť do uší aj s plnou batériou. Kombinácia batérií vám pri plnom nabití dáva viac než 20 hodín so zapnutým ANC a o desať hodín viac bez tejto užitočnej funkcie.

Kôstka vs Štupel'

Apropo, aktívne potláčanie okolitých ruchov má Huawei vo svojich produktoch vždy zvládnuté na jednotku a inak na tom nie je ani FreeBuds 5. Ked'že dizajnovano ide o takzvané kôstkové slúchadlá a ucho sa pri ich aplikovaní hermeticky neuzavrie, potlačiť okolitý ruch je o to náročnejšie, a áno, ak by sme porovnávali ANC so štupľovými slúchadlami, testovaná vzorka by t'ahala za kratší koniec. Nechcem teraz aby ste to vnímali ako nejaké negatívum, ked'že sice ide o jasný fakt, avšak cez to všetko som





pri prechádzke rušným prostredím nemal s testovanou vzorkou problém odfiltrovať väčšinu nechcených zvukov a užívať si tak nielen čisto podané hovorené slovo, ale aj hudobné stopy. A v aute? Pri elektromobile som nepočul už nič len tóny hudby a pri spal'ovacom motore len jemný ruch niekde v pozadí. Presuňme sa teraz k hodnoteniu kvality poskytovaného audia, ktorá sa nijak neodlišuje od našich očakávaní, ktoré sme už predtým spomenuli. Novinka od Huawei je vybavená 11 mm duálnymi magnetickými meničmi s kHz rozhraním od 16 do 40. Zvuk je nádherne čistý a bez akýchkoľvek rušivých prvkov, a to som ho testoval pod špecifickými pravidlami rôznych žánrov. Počúvanie Fear of the Dark od Iron Maiden a Holy Wars od Megadeth cez FreeBuds 5

vo mne ukojili moju metalovú dušu. A keď som potom prepol na Falca a jeho mrazivú verziu temnoty (Out of the Dark), tak celá komplexnosť mojich pocitov sa nijako nerozpadla. Pripravte sa na štavnaté audio plné detailov, ktoré môžete mať za prijateľnú sumu cca 160 eur.

Pripojenie cez BT rozhranie ostáva stabilné a užívateľ môže slúchadlá prepínati medzi dvoma spárovanými zariadeniami, a to bez akejkol'vek latencie. Vďaka podpore kodekov AAC, LDAC, SBC a L2HC doplnenej o certifikáty HWA a Hi-Res nebude mať problém pri výbere hudby prostredníctvom rôznych zariadení a ich softvéru. Správa rozhrania sa realizuje už tradične cez Huawei AI Life aplikáciu a v nej nájdete

nielen kompletný prehľad o stave batérií, ANC nastavenia, ale aj slušný ekvalizér. Rovnako sa mi páčila možnosť automaticky potlačiť latenciu zvuku u problémových výstupov, ale čo je vôbec najlepšie, tak FreeBuds 5 má konečne bezchybne spracovaný systém ovládania dotykom prsta bez toho, aby ste sa celý proces museli učiť - intuitívne tak prepínate skladby, prijímate/odmietate hovory, upravujete hlasitosť a to všetko s nulovou chybovosťou. Spoločnosť Huawei pokračuje na vlnie produkcie dokonalých bezdrôtových slúchadiel, preto ak momentálne uvažujete, že by ste si zaobstarali nové kôstkové slúchadlá, nemáme pre vás lepšie odporúčanie než v podobe práve vyššie opísaného modelu.

Verdikt

Jedny z najlepších kôstkových slúchadiel na trhu.

Filip Vorzáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Huawei	160€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn a spracovanie
- + ANC
- + Batéria
- + IPX4
- + Kvalita audia
- Nájst' správnu polohu pre QI nabíjanie je problém

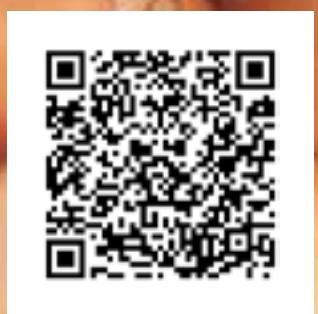
HODNOTENIE:



HRANICE LÁSKY



Sledujte zde



MSI Optix MPG321UR-QD

VPREDU NUDA, VZADU PÁRTY



Ak by ste to náhodou netušili, tak aj spoločnosť MSI má vo svojom portfóliu niekol'ko vyložene ikonických monitorov, pričom minulý rok do tejto úzkej skupinky pridalo aj model MSI Optix MPG321UR-QD. K nám do redakcie sa sice dostal len nedávno, avšak napriek tomu som za túto skutočnosť viac ako rád. Dôvod? Za predpokladu, že by som aktuálne uvažoval o nákupu solídneho 4K monitora, práve tento model by bol na mojom zozname. Na takto jasné tvrdenie mám, pochopiteľ'ne, hned' niekol'ko dôvodov, ktoré sú podporené viac než mesiac trvajúcim testom a, samozrejme, v nasledujúcim teste si ich prebehneme. Ale ešte predtým, než to celé vobec odštartujeme, rád by som si postavil taký malý oslí mostík do d'alšieho odseku – čo prvé vám nápadne pri vete „vpredu nuda, vzadu pártý“ v súvislosti s takou vecou, akou je práve herný monitor?

Bez vertikálneho otočenia

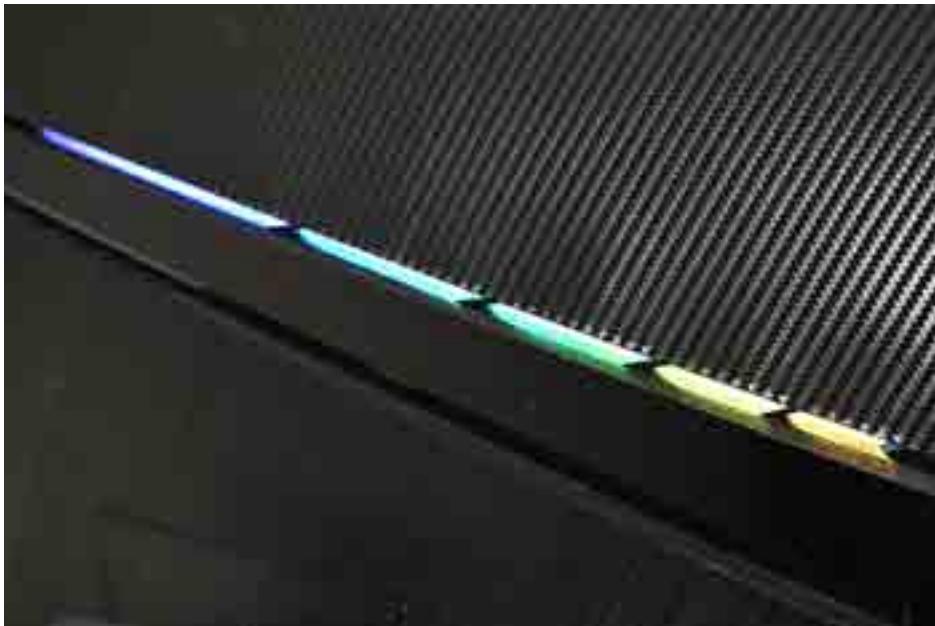
Je to skutočne tak. Ked' si predmetný monitor posadíte pred seba – a je teraz jedno, či v zapnutom, alebo vypnutom stave – sotva budete cítiť nejakú zásadnú emóciu. Plastové šasi vystužené kovovou manžetou v oblasti polohovateľného stojana a bez výraznej povrchovej textúry, to všetko vo mne skratovoalo poistku od detektora nudy. Stačilo však testovanú vzorku otočiť, prípadne prebehnúť dozadu, a z nudy sa zrazu stalo čisté nadšenie.

MSI si naozaj dalo záležať, aby zadný kryt korešpondoval so silným prémiovým efektom a okrem krásne gravírovaného loga, kde prímo hrá ich dráčik, tu nájdeme krásny, ba až architektonický motív 3D obrazca monitora samotného, ktorý akoby vystupoval z hornej časti krytu ako

takého. Celý výjav je navyše podporený prerušovanou RGB linkou, ktorú môžete cez OSD patrične prispôsobiť svojim potrebám, prípadne ju kompletnie vypnúť. V tomto ohľade dizajnérom musím zatieskať, ked'že vo mne v rámci dizajnu zadnej časti herných monitorov dokázali vzbudit' úprimné nadšenie, čo som v tomto segmente nezažil ani nepamäťam. Bravo.

IPS?

Áno, dnes je trendom OLED a ja sa za túto novú a čoraz viac využívanú technológiu budem nad'alej stavať s maximálnou podporou. Technológia IPS totiž v mojich očiach už dávno narazila na veľ'a limitov a sotva od nej môžeme očakávať viac než to, čo už sme roky videli a na čo sme tak nejak zvyknutí. V prípade testovanej vzorky od MSI sa však budeme rozprávať o QD-IPS



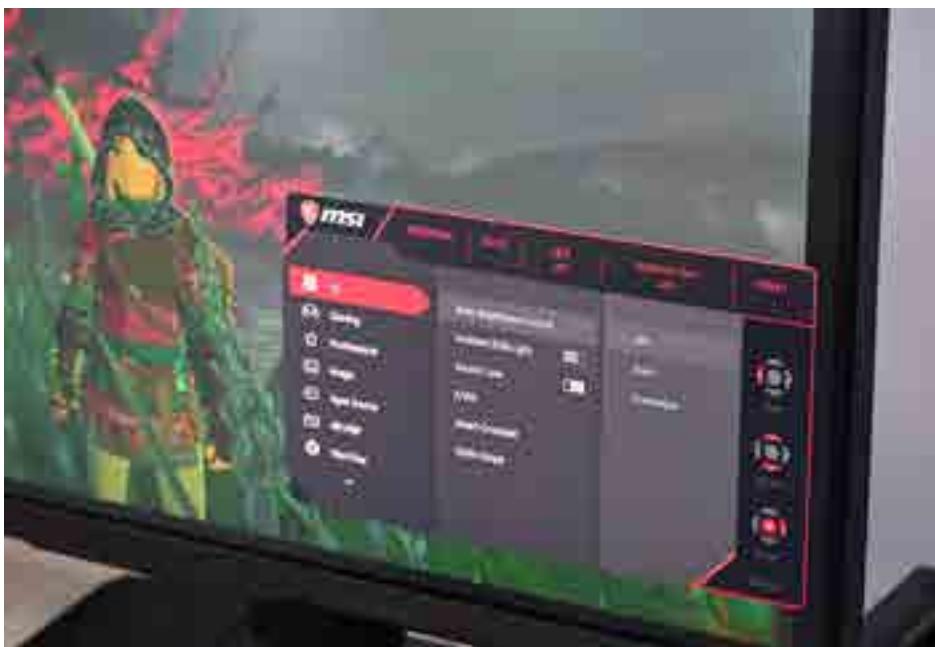
obrazovke, kde skratka QD znamená pojem Quantum Dot. S ním ste sa mohli stretnúť ešte v časoch prvých HD televízorov, no dnes už Quantum Dot zažíva svoju druhú a výrazne vylepšenú generáciu. A o čom je v tomto prípade reč? QD si predstavte ako akúsi digitálnu deku, ktorú niekto prehodí cez bežný a ničím výnimočný obraz s cieľom vylepšiť mu podanie/presnosť farieb a súčasne výrazne navýsiť aj celkový jas.

Aj taký IPS panel sa v spojení s QD môže razom skúsať porovnávať s OLEDom bez toho, aby sme sa mu museli automaticky vysmievat'. Z tohto dôvodu som vyššie spomíнал moje sympatie voči tomuto 32-palcovému panelu a budem rád, ak urobíte to isté.

Napriek tomu však musím jedným dychom dodat', že nech už sa QD snaží,

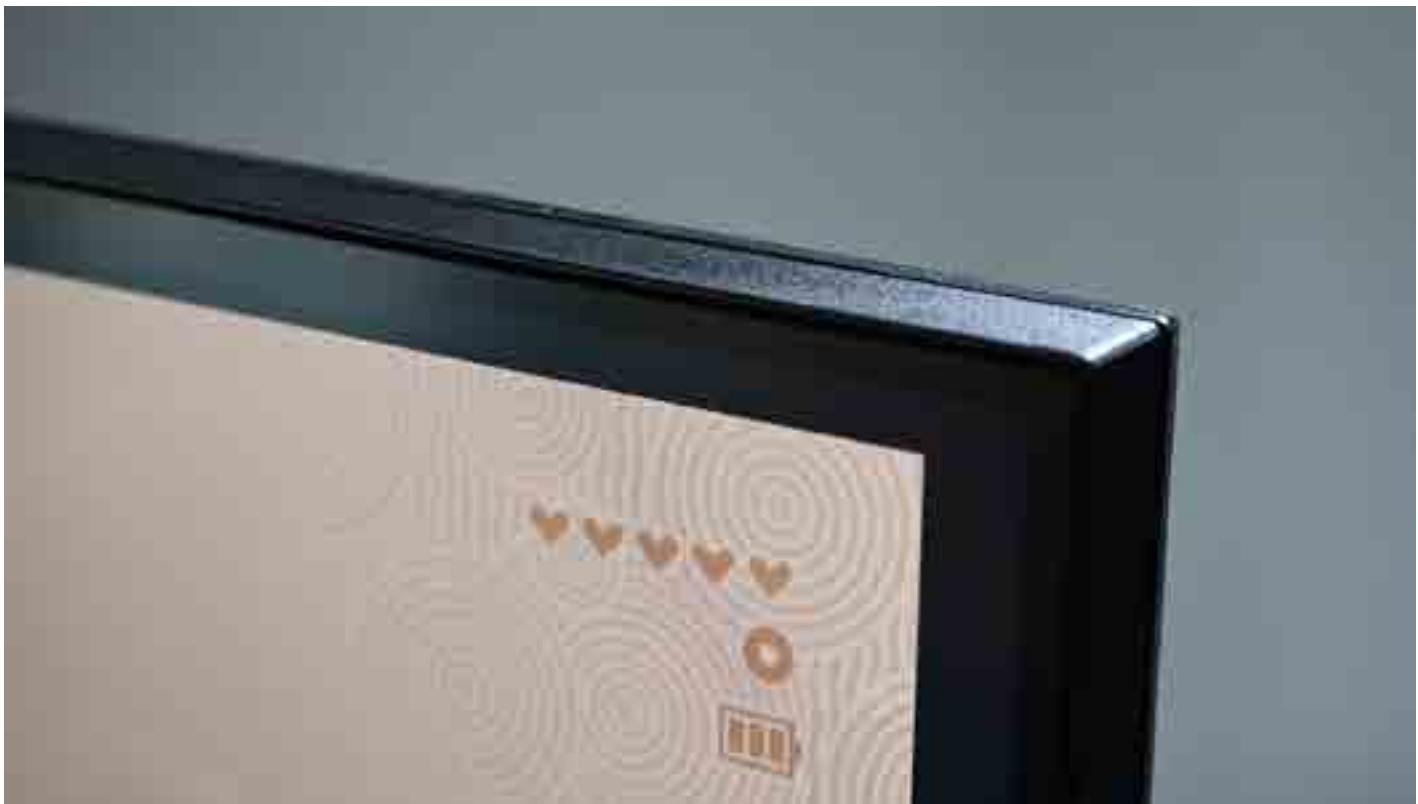
čo mu sily stačia, tak ani náhodou sa nedokáže vysporiadáť s nekonečným kontrastom a spracovaním čiernej farby, čiže s hlavnou prednosťou OLED panelov. Kompenzuje si to obnovovacou frekvenciou 144Hz aj podporou HDR 600. Jednotlivé profily spustené cez dobre reagujúci OSD vám dokážu poskytnúť presne to, čo od nich očakávate a pri meraní sondou som dokázal pozbierať priam abnormálne úrovne farebného gamutu, čo len potvrzuje už vyššie spomínané výhody QD technológie.

Summa summarum, MSI Optix MPG321UR-QD je monitor priam ideálny pre náročných hráčov, ktorí nelipnú vyložene na OLEDe a chcú aj najlepší HDR a SDR efekt na scéne. Toto všetko bez toho, aby ste ho museli kalibrovať, keďže už z tovarne vám príde v ideálnom stave.



Rýchlosť odozvy 1ms

Trocha nečakane som pozmenil svoju hodnotiacu postupnosť a uprednostnil kvalitu obrazu pred jednotlivými vstupmi a d'alšími čiastkovými informáciami, ale keďže testovaná vzorka sa v istom zmysle vymyká nejakému štandardu, prišiel mi tento prístup na mieste. Potom, ako sa zohnete za zadnú hranu panelu, vyskočí na vás obrovský počet vstupov – d'alšia neštandardnosť. Predovšetkým tu máme duo portov HDMI 2.1 (môžete si tak do monitora súčasne natiahnuť dve next-gen konzoly, prípadne jedno PC a jeden next-gen stroj), nechýba ani DisplayPort 1.4b, USB-C schopné rovnako suplovovať DP prenos a v neposlednom rade priam šialený počet USB vstupov – je ich tu hned deväť, z toho šest' je USB-A a tri sú USB-B. Na čo tol'ko USB portov? Hráč si do nich môže zastrčiť pestrú škálu hardvéru, čo



je z praktického hľadiska jasnou výhodou. V rámci nastavovania môže používateľ rovnako aktivovať aj herný OSD program a všetky svoje preferencie zviazať do profilov. Máme tu napríklad možnosť priblížiť stred monitora separátne, čo sa dá využiť v akčných hrách, alebo nastaviť prepínanie farieb smerového kríža s cieľom odlišiť jeho viditeľnosť v akomkol'vek prostredí. Len by som rád pripomenal, že predmetný monitor nedisponuje žiadnou formou externých reproduktorov, avšak v momente, ako si do neho zasuniete svoj headset, zvláda pomocou umelej inteligencie čiastočne redukovať akékol'vek nechcené šumy na pozadí.

Automatické nastavovanie jasu

Testovaná vzorka disponuje aj snímačom, ktorý po aktivovaní konkrétnej funkcie cez OSD dokáže regulovať jas obrazovky na základe intenzity svetla v miestnosti, kde monitor máte. Akokol'vek je spomínane rozhranie monitora nabité funkciami, nejaký čas mi trvalo, než som sa v nich zorientoval a pochopil, že MSI zbytočne prekombinovalo pomenovanie režimov, čo môže zmiast' neskúsených hráčov – ak daný monitor vlastníte a chcete z neho dostať maximum, odporúčam vám zvoliť základný profil a až potom zadefinovať konkrétny farebný gamut podľa preferencií v jednotlivých

hráčov. Ked' dám bokom videohry samotné, vd'aka už vyššie glorifikovaným meraniam kvality obrazu si viete MSI Optix MPG321UR-QD s úspechom užiť aj pri kancelárskej či kreatívnej práci, pričom nemenej užitočným sa stáva aj pri sledovaní videí a rôznych streamovacích služieb.

Je možno trocha škoda, že vám o kvalitách uvedeného monitora referujeme s ročným odstupom, ale napriek tomu dúfam, že som jeho kvality čo najlepšie opísal špeciálne tým, čo sa možno trocha strácajú vo všetkých tých skratkách. Za predpokladu, že uvažujete o kvalitnom 32-palcovom a všeobecnom hernom monitore, MSI má pre vás jasnú vol'bu. Nebude to lacný špás, ale čo je dnes lacné, že?

Verdikt

Funkciami nabitý herný panel s úžasnými farbami a presahom mimo videoherný ekosystém.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:	Cena s DPH:
MSI	1 200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Panel
- + Pestrost funkcií
- + Počet vstupov
- + QD-IPS
- Nič

HODNOTENIE:



Natec Ruff

ŠIKOVNÁ, ALE HLAVNE LACNÁ MYŠ



Myši ako periféria k počítaču sa delia na herné, kancelárske a tie, ktoré sú pre náročných, teda profesionálne. Spoločnosť Natec je výrobcom prevažne kancelárskych myší nižšej cenovej triedy, ktoré vynikajú funkčnosťou a komfortom počas používania. Ich ponuka je vcelku rozsiahla, avšak, niekedy nie je jednoduché vybrať si tú správnu myš, i keď hľadáme iba takú na kancelárske či bežné používanie. Práve preto si dnes čo-to povieme o ich produkte s označením Ruff.

Vyhodovanie

Ruff je vyrobený takmer iba z plastu, pričom akurát skrolovacie koliesko je pogumované. Okrem toho však vyhotovenie pôsobí celkom kvalitne a o odolnosti zariadenia by som obavy určite nemal. Čo sa týka rozmerov, tie sú 117x62x36 milimetrov, teda ide o myš štandardnej veľkosti, pričom ale vďaka použitým materiálom je jej hmotnosť iba 69 gramov.

Dizajnovovo je myš vydareným kúskom, aj keď stavila iba na klasický, zaužívaný vzhlad, ktorý je pre periférie danej ceny celkom

bežný. Je dôležité podotknúť, že myš je vhodná ako pre pravákov, tak aj pre l'avákov, keďže je symetrická. V čiernej farbe a v kombinácii s prevažne matným plastom pôsobí celkom elegantne a pohodlne, no o komforcie sa zmienime neskôr. Samozrejmost'ou je ale to, že pri takejto cene nie je možné očakávať akýkol'vek typ podsvietenia a ani pridané funkcie.

Používanie

Z používania tejto myši som mal dobrý pocit. Jej overené a kvalitné spínače (ako uvádzaj výrobca) neznámeho typu fungovali naozaj dobre, aj keď sa nedá očakávať žiadny zázrak. Jednoducho neurazí, no ani neprekvapí.

Pri testovaní sa mi ale pracovalo so zariadením komfortne aj po viacerých hodinách a snímač registroval každý pohyb relatívne presne. Uvíťal by som, keby mala myš kvalitnejšie doliehacie plochy, pretože tie prakticky znemožňovali príjemné používanie bez podložky pod myšou. Okrem tohto ale nemám zariadeniu čo vytknúť a Natec celkovo odviedol dobrú prácu.

Citlivosť myši je stanovená na 1200 DPI, čo je na bežné používanie skvelá hodnota.

Záverečné hodnotenie

Ruff je vhodným kandidátom na vašu každodennú myš, ak si nepotrpte na privysokej kvalite a cenu si držíte pevne pri zemi. Za 5 eur si totiž dokážete dopriat takzvanú klasickú myš bez akýchkoľvek prebytočných funkcií a vlastností, teda je vhodná na kancelárske použitie alebo napríklad aj pre seniorov, ktorí túto cenu určite ocenia.

Matúš Kuril'ák

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec Cena s DPH: 5€

PLUSY A MÍNUSY:

- + spracovanie
- podložky pod myš
- + skrolovacie koliesko

HODNOTENIE:



Creative Outlier Free & Free Pro

PRVÉ BONE-CONDUCTION SLÚCHADLÁ OD CREATIVE



Segment trhu slúchadiel typu bone-conduction, teda tých, ktoré nevyužívajú tradičnú technológiu, membrány nasadzované do uší, ale miesto toho špeciálne, ktoré zvuk prenášajú cez lícene kosti priamo do vnútorného ucha, je síce relativne malý, avšak pre mnoho ľudí je, aspoň kým ho nepoznajú, veľmi zaujímavý. Firma Creative sa na tento trh rozhodla vstúpiť dvojicou nových slúchadiel – Outlier Free a Outlier Free Pro.

Obal a jeho obsah

Obal oboch slúchadiel je, až na obrázky a minimum rozdielnych informácií, rovnaký. Obe prichádzajú zabalené v malej papierovej krabičke, obe sú sprevádzané magnetickým nabíjacím káblom, produktovou dokumentáciou a silikónovými špuntmi do uší. V balení verzie Pro sú naviac pribalené tri kusy štuplíkov do mikrofónu.

Používanie

Veľmi netradične sa v tejto recenzii nebudeme príliš zaoberať kvalitou zvuku, pretože slúchadlá bone-conduction sú zo zvukového hľadiska kapitola sama o sebe – niekto jednoducho tento zvuk má rád a niekto nie. Pre predstavu poslucháčov, ktorí túto technológiu zatiaľ nemali možnosť vyskúšať, sa snažíme opísat' čo najpresnejšiu ilustráciu zvukového prejavu. Každý z nás pravdepodobne pozná ten pocit, keď si ide vložiť do ucha

in-ear slúchadlo, ktoré aktuálne prehráva hudbu. Keď už ho má poslucháč tesne pri uchu, keď sa už jednoznačne dá rozoznať konkrétna pieseň, avšak stále ešte v uchu nie je umiestnené, dynamika zvuku sa ešte nedá vnímať, nerozoznať poriadne basy od stredov a od výšok. Takúto dynamiku a kvalitu zvuku majú

aktuálne bone-conduction slúchadlá, iba že celková hlasitosť je o dosť zosilnená. To znamená, že keď si poslucháč nasadí slúchadlá na lícene kosti, pričom veľmi záleží na ich dokonalom umiestnení, zvuk nemá charakter, dynamiku, basy neexistujú, a stredy a výšky sa zlievajú do jedného celku. Outliery Free a Free Pro ale nie sú audiofilné slúchadlá, preto danú zvukovú skúsenosť iba opisujeme, nesnažíme sa ju však kritizovať.

Outliery Free sú určené ako slúchadlá na indoorové, ale hlavne časté outdoorové používanie, vďaka ratingu IPX5 sú vhodné aj do daždivého počasia. Outlier Free Pro poskytujú navyše možnosť zobrať si ich priamo do bazéna, pretože v teste vodeodolnosti dosahujú rating až IPX8. V rámci indoorového používania sa so slúchadlami celkom príjemne telefonguje, avšak zaznamenali sme oveľa vyššiu



hlasitost' pri telefonovaní ako pri prehrávaní hudby. Pri vysokej hlasitosti, nad cca 70% počas telefonovania, používateľ realne nepočuje druhú stranu hovoru lepšie alebo hlasnejšie, rozdiel je cítit iba v tom, že slúchadlá začnú do lícnych kostí prenášať silnejšie vibrácie, ktoré sú na pocit ako silné mrvavenie pokožky.

Bohužiaľ, nakol'ko Outliery Free a Free Pro disponujú iba jedným mikrofónom, akékol'vek zhoršenie okolitých podmienok, či už jemný vietor, ruch v MHD alebo na ulici, spôsobí, že druhá strana už nepočuje dostatočne dobre. Dúfame, že v budúcej generácii Creative implementuje do Outlierov Free štyri mikrofóny tak, ako majú napríklad Outliery V4, cez ktoré sa vd'ača tomu telefونuje oveľ'a lepšie, a že v Outlieroch Free Pro vyriešia vodotestnosť mikrofónu aj bez nutnosti nasádzania ochranného štuplíka.

Počas počúvania hudby je celková hlasitost' nižšia ako pri telefonovaní. Pri maximálnej hlasitosti sme zaznamenali spomínane „mrvavenie“ iba vel'mi málo. Bežný používateľ bez skúsenosti môže mať názor, že ked' bude využívať slúchadlá so zvukovým vedením cez lícne kosti, bude zároveň schopný registrovať aj okolité zvuky – to je sice pravda, ale možno tak do 40-50% celkovej hlasitosti (napokon aj pri in-ear slúchadlách so 40% hlasitostou je poslucháč

schopný vnímať okolie napriek „zapchatým ušiam“). Od istej hlasitosti (záleží od konkrétnej skladby, ale vo všeobecnosti hovoríme asi o 70% celkovej hlasitosti) už poslucháč nie je schopný vnímať okolité zvuky vôbec a má dve možnosti – bud' si hudbu pozastaví, alebo ju stísi na takú úroveň, že potom zase nebude schopný vnímať hudbu. V redakcii sme sa pousmiali nad faktom, že súčasťou balenia sú aj silikónové štuplíky do uší, pretože používat bone conduction slúchadlá a zapchať si pri tom uši neposkytuje žiadnu výhodu oproti použitiu štandardných in-ear slúchadiel, avšak tento fakt nekritizujeme. Pravdou je, že pri zapchatých ušiach sa objavujú už aj nejaké basy, avšak nie sú prirodzené a zážitok z počúvania to príliš nezlepšuje.

Pohodlie počas športových aktivít je dobré: tu Outlieroom Free nemáme čo vytknúť. Musíme však ostro skritizovať, že Creative prezentuje svoje vodotesné Free Pro ako „slúchadlá pre plavcov“, čo je bohužiaľ absolútne nevydarený marketing, ked'že slúchadlá vôbec nie sú kompatibilné s plaveckými čiapkami, a nedajú sa nasadiť ani na čiapku, ani pod ňu. Počas používania v bazéne je potrebné zabezpečiť, aby sa voda nedostala do mikrofónu slúchadiel – na toto má slúžiť malá gumená zástrčka, ktorá má však obrovskú tendenciu počas plávania vypadávať. Outliery Free Pro sú oproti obyčajným Outlieroom Free

obohatene o internú pamäť o veľkosťi 8GB. Testovaním sme zistili, že pri športovom plávaní, keď sa hlava plavca ponára do vody, sa signál Bluetooth takmer okamžite stráca, pri plávaní teda nie je vhodné používať slúchadlá ako spárované s telefónom, ale je potrebné prehrávanie cez internú pamäť slúchadiel.

Nevýhodou je mierne komplikovanějšie ovládanie slúchadiel, pretože všetky funkcie sa ovládajú len troma tlačidlami. Prepínanie medzi módom Bluetooth a interného úložiska si vyžaduje štúdium manuálu, a na prvý pohľad nie je vôbec intuitívne. Počas prehrávania z interného úložiska prehrávač nerozlišuje medzi priečinkami, ale prehráva všetko do radu.

Pochváliť môžeme výdrž batérie – na jedno nabitie vydržia Outliery Free niečo okolo 7 – 8 hodín (výrobca uvádza 10), čo je na 180mAh akumulátor skvelý výkon.

Zhrnutie

Segment bone-conduction slúchadiel teoreticky ponúka oproti in-ear slúchadlám veľmi zaujímavé výhody, avšak ich testovaním v praxi sme v redakcii nenašli výhodu, kvôli ktorej by sme ich uprednostnili pred štandardnými in-ear slúchadlami. Outliery Free a Free Pro ponúkajú uspokojivý výkon počúvania hovoreného slova, audiókňa, rozhovorov, v ideálnych podmienkach sa s nimi aj dobre telefonuje.

Zvuková stránka je najväčší otáznik týchto slúchadiel. Pre toho, komu daná kvalita zvuku vyhovuje, budú Outliery Free a Free Pro dobrou vol'bou, domnievame sa však, že pre drív v väčšinu poslucháčov bude hudobný výkon týchto slúchadiel nedostačujúci. Na druhej strane by sme radšej počkali na druhú generáciu, kde už Creative vychytá všetky muchy. Outlier Free Pro však môžu poskytnúť dobrú službu tým, ktorí si pri relaxe v liečivej vode, chcú prehrávať relaxačnú hudbu či obľúbenú audióknihu, prípadne pre plavcov, ktorí plávajú bez plaveckej čiapky a neplávajú s ponorenou hlavou.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Creative	110€ (Free), 140€ (Free Pro)

PLUSY A MÍNUŠY:

- | | |
|-----------------|-----------------------|
| + Výdrž batérie | - Cena |
| | - Štupel' na mikrofón |
| | počas plávania |
| | vypadáva |

HODNOTENIE:



TP-Link EAP610-Outdoor

PÁN SUSED, ODPOJTE SA!



Z pozície nezainteresovaného konzumenta sa to asi pozoruje ovel'a náročnejšie, v každom prípade ten, kto sa aktívne zaujíma o progres vo vývoji hardvéru určeného na šírenie internetového signálu či už v komerčnom, alebo súkromnom prostredí, už určite dávno zaregistroval, že sa nám tu začína rojiť séria nových zariadení. Spoločnosť TP-Link by som mohol sám (a viem to podložiť aj vlastnými recenziami ich hardvéru) definovať ako jednu zo zásadných inovačných tovární v rámci šírenia Wi-Fi 6 signálu rôznymi cestami, čo potvrzuje aj nedávno spustený predaj ich prístupového bodu pod označením EAP610-Outdoor. Ako už jasne napovedá samotný názov, tentokrát ide o produkt určený primárne do exteriérov, ktorého koncepcionálny presah však zvláda viac než len kŕmenie susedov dátami zadarmo.

IP67

TP-Link EAP610-Outdoor bol zostrojený s primárnym cieľom šíriť moderný Wi-Fi štandard na dlhšiu vzdialenosť a to aj za predpokladu priameho ohrozenia nepriaznivými poveternostnými podmienkami. Ide o všešmerový prístupový bod, ktorý dokáže pokryť záhrady, reštaurácie, menšie parky aj viaceré podobne koncipované oblasti. Je logické, že sila signálu sa v interiéroch znížuje na základe jednotlivých podlaží a stien, v každom prípade ani vonku sa automaticky nemôžete spoliehať na to, že keď ste v otvorenom prostredí, internet nebude mať problém s inými druhmi rušenia. Do redakcie nám dorazila vzorka EAP610-Outdoor pred viac než mesiacom, pričom ja som ju okamžite nainštaloval na vonkajšiu

konzolu, ktorá trčí z prvého poschodia nášho rodinného domu. Napriek tomu, že naša záhrada rozlohou pripomína skôr dvorček priemerného Angličana poberajúceho sociálne dávky v hmotnej nûdzi, rozhodol som sa, že silu signálu budem testovať v akomsi komunistickom režime. Pustil som totiž Wi-Fi bez hesla a susedom v okolí som povedal, nech sa naň vol'ne pripájajú až do momentu, než im to cez aplikáciu TP-Link zatrhnem.

Kvalita konštrukcie

Než sa prepracujeme k hodnoteniu stability signálu a veciam s tým spojenými, začnime tradične dizajnom samotného hardvéru aj úrovňou konštrukčnej kvality. TP-Link EAP610-Outdoor je v mojom prípade vôbec prvou lastovičkou v rámci recenzovania



vonkajších prístupových bodov, preto som vlastne nevedel, čo mám konkrétnie čakať. Nakoniec som bol jemne prekvapený, že po vizuálnej stránke je uvedený hardvér vlastne stredne veľkou plastovou krabičkou v obdĺžnikovom tvaru, do ktorej viedie jeden jediný fyzický vstup pre kábel – nájdete tu aj úchyty pre uzemnenie.

Zariadenie sa môže priamo pripojiť na stenu (v balení nájdete všetko podstatné), alebo utiahnut' pomocou pásky o trubku či stíp, pričom výrobca ani tu nečakal na vašu iniciatívu a do škatule vložil hned' niekol'ko takýchto svoriek. V dolnej časti prednej strany sa nachádza malá, ale aj z dial'ky dobre viditeľná LED ikonka, ktorá prípadných záujemcov o pripojenie informuje, či sa majú vôbec obťažovať (princíp zelenej a červenej farby poznáte zo semaforu). Ked'že sa tu celý čas rozprávame o elektronike vhodnej na vonkajšie použitie,

LAN kábel zastrčený do spodnej časti, kde sa nachádza ethernetový port (1 GB), je chránený pomocou dvojvrstvového tesnenia a nemôže tak doň preniknúť ani slza vody. Okrem toho je, samozrejme, celé telo odolné aj voči prachu a špine, čiže sa ho nemusíte obávať pripojiť niekom, kde nie je strecha alebo niečo podobné.

Ochrana pred bleskom

Nechat' takto sofistikovaný kus hardvéru vonku v sebe nesie, samozrejme, istý druh rizika, avšak čo sa týka bleskov, tak výrobca mysel aj na tento sprievodný jav búrok – nájdete tu už spomínané, tak aj pár d'alších záchranných bŕzd. Inštalácia prístupového bodu sa realizuje pomocou dobre známej aplikácie TP-Link a zvládne ju aj absolútne dostatočne výkonným čipsetom značky Qualcomm a používateľ'



má možnosť siahnuť po 2,4 GHz a 5 GHz pásmu. Na obale sa TP-Link cielene snaží odovzdať informáciu, že predáva prístupový bod Wi-Fi 6 v triede AX1800, čo znamená, že produkt sa dokáže popasovať s problémami aj v prostredí, kde by mohlo dochádzať k potenciálnemu rušeniu signálu.

Je totiž rozdiel pripájať sa na vonkajšie zdroje signálu v parku s jednou spomenutou labut'ou a skúšať to v preplnenej záhradnej reštaurácii.

Tak či onak, z toho, čo som mal možnosť zistíť od kolegov a súčasne aj sám aplikovať v rámci našej na husto zosietovanej ulice, testovanej vzorku sa darí doručovať stabilný internet, nech už sedíte na strome v záhrade v obleku sovy, alebo čistíte upchaté potrubie v obleku Super Maria. Výrobca vám v prípade nákupu viacerých jednotiek umožňuje ich previazať medzi sebou cez Mesh technológiu, čo nájde uplatnenie na obrovských plochách v exteriéroch.

Obrovský rádius

Plastové šasi v sebe skrýva skutočne výkonné antény a nielen vďaka nim ste schopní už jednou jednotkou pokryti internetom skutočne obrovskú plochu. Rozprávame sa tu o viac než 150-metrovom dosahu naprieč terénom, ktorý vám pri 5 GHz pásmu zabezpečí stabilný internet vhodný na bežné prezeranie sociálnych sietí alebo webu.

Za predpokladu, že by ste prostredníctvom tohto prístupového bodu uvažovali o niečom náročnejšom, jednak budete musieť jednotku dať na výrazne vyvýšený bod a potom by ste museli manuálne zasahovať do výkonu portu. Myslím si však, že každému pri pohl'ade na výkon TP-Link EAP610-Outdoor musí byť ihned' jasné, na čo bol daný hardvér vyrobený a presne to zvláda naplňať bez výraznejších problémov.

Verdikt

Výkonný a spoločne súhlasivý posol internetu do každého počasia.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TP-Link	200€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-----------------|-----------------------|
| + Wi-Fi 6 | - Susedia |
| + Obsah balenia | parazitujúci na vašej |
| + IP67 | dobrosrdečnosti |
| + Dosah v 5 GHz | |
| + Omada | |

HODNOTENIE:



Niceboy ORYX K700X Pro

ZNESIE TAKMER VŠETKO



Kompaktné a zmenšené klávesnice môžeme pomaly, ale isto začať radit' medzi súčasné trendy, čoho dôkazom je neustále sa nafukujúci počet takzvaných „šest'desiat percentných klaviatúr“ vybavených rôznymi funkciemi ako aj logami výrobcov.

Dnes sa spoločne pozrieme na najnovšiu mechanickú klávesnicu od českého výrobcu Niceboy, ktorá nesie kódové označenie K700X Pro. Ako už samotná skratka napovedá, ide o herný hardvér z kategórie tých cenovo náročnejších, aj keď si dovolím už takto v úvode dodat', že na základe toho, čo testovaná vzorka ponúka, je jej cena vlastne nastavená viac ako rozumne, špeciálne v momente, keď si ju začnete porovnávať s už spomínanou konkurenciou.

Ten, kto doteraz stále nejako nepochopil zmysel týchto, už na prvý pohľad výrazne osekaných klávesníc, asi nemá dôvod byť nejako zásadne odvarený ani z nového modelu radu ORYX. Každopádne, práve oná kompaktnosť poskytuje výhodu hráčom, ktorí sú neustále na cestách a nechcú si do svojho batohu tlačiť zbytočne veľké kusy hardvéru. Práve spomínané osekanie v tomto prípade eliminuje pre hráčov zbytočný numerický blok a zlúčením vrchného F radu s číselníkom uzatvára počet klávesov na čísle 68.

V zmysle použitých materiálov sa v tomto prevedení rozprávame o tvrdnom plaste s PBT klávesmi schopnými odolat' aj dlhodobému používaniu bez straty

čitateľnosti. Celé šasi som sa snažil tradične skrútiť ako ten mokrý uterák, avšak, aj keď ide o plast, telo testovanej vzorky sa nijakým spôsobom nepoddalo a nevydávalo ani žiadne neželané zvuky - telo váži necelých osemsto gramov a aj vďaka pogumovaným plochám na spodnej strane dokáže nehybne ležať na takmer všetkých typoch povrchov.

Mechanická klávesnica Niceboy ORYX K700X PRO stojí momentálne okolo 70 eur a súčasťou balenia je nielen klávesnica a desiatka náhradných farebne odlišených vrchných klávesov, ale aj náradie na ich vytiahnutie a pletený lomeno odnímateľný USB-C/USB-A kábel. Poddajnosť samotnej kabeláže by mohla byť o niečo lepšia, avšak nejde o nejakú dramatickú chybu.

Hnedé spínače

Prvé, čo som si po zapojení testovanej vzorky do PC všimol, bolo pekné, elegantné RGB podsvietenie. Jemné medzery medzi spínačmi a transparentná plastová platňa pod nimi, to všetko spoločne vytvára skutočne exkluzívne pôsobiacu svetelnú šou, ktorú si navýše vd'aka ORYX softvéru môžu užívateľia prispôsobovať podľa svojich predstáv.

K dispozícii majú kompletnú 16,8 miliónovú koláž farieb, a kto sa pri hernom hardvéri rád hrá práve s týmto vizuálnym prvkom, určite bude potešený možnosťou zadefinovať si konkrétnu farbu pre každý spínač zvlášť.

Dajme však diskotéku bokom a podľa me sa pozriet, čo d'alej spomínany ORYX softvér umožňuje nastaviť. V prípade spínačov Gateron Brown, ktoré sú opatrené zárukou na päťdesiat miliónov zopnutí a súčasne zo svojich útrob nevylučujú žiadne násilné klikania, je možné nastaviť makrá a to aj pre multimediálne koliesko umiestnené do pravého horného rohu.

ORYX softvér je pochopiteľne dostupný bez poplatku a ide o prehl'adnú aplikáciu, v ktorej nemôže zablúdiť ani menej skúsený jedinec. Keby ste však z týchto prídavných programov mali predsa len strach, Niceboy ORYX K700X PRO je plne funkčná už od prvého zapojenia cez USB vstup, a to k akémukol'vek podporovanému zariadeniu. Klávesnica nemala dokonca problém fungovať ani pri prepojení s konzolami Xbox a PlayStation.



Do dvoch polôh nastaviteľné nožičky

Novú hernú klávesnicu od firmy Niceboy som tradične zapriahol do dvoch ohľávok súčasne. Okrem monitorovania presnosti pri herných interakciách, kde som logicky uprednostnil akčné multiplayer projekty s rýchlym spádom, som súčasne meral kvalitu snímania zopnutí aj pri tvorbe textu.

Počas mesačného cvakania hnedých mechanických spínačov sa ani raz neprevádzila akákol'vek technická či prípadne konštrukčná vada, a daná

vzorka sa tak s hrdosťou postavila vedľa komerčne ovel'a známejších značiek.

Ak dám bokom nutnosť mat' produkt neustále napojený na kábel, Niceboy ORYX K700X PRO spadá do kategórie prenímového herného hardvéru, na aký sa môžete spol'ahnúť, a to aj z dlhodobého hľadiska. Jeho veľ'kou devízou je odolné šasi, dostatočne veľké a spol'ahlivé spínače s vysokým zdvihom a v neposlednom rade aj prehl'adná a dobre fungujúca aplikácia. To všetko ostatne, kam spadá pôvabné RGB podsvietenie, zámok Windows spínača či N-key funkcia, už beriem ako príjemný bonus. Pre hráčov preferujúcich kompaktné klávesnice ideálne na cestovanie a súčasne pre konzumentov, čo nemajú problém sa naučiť niekol'ko jednoduchých skratiek, sa nákup a následne používanie tejto klávesnice môže maximálne vyplatiať.

Verdikt

Český Niceboy dokázal vyprodukovať kompaktnú hernú klávesnicu hodnú svetovej extra triedy a to navýše za viac ako rozumný peniaz.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Niceboy Cena s DPH: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Pevné šasi
- + Presnosť spínačov
- + Podsvietenie
- + Dizajn
- + Obsah balenia
- Nič

HODNOTENIE:



Natec Snipe

JEDNODUCHÁ MYŠ PRE NENÁROČNÝCH



Povedzme si na rovinu, nie každý potrebuje drahé herné alebo profesionálne myši. Sú l'udia, ktorým pripadá zbytočné platiť za obyčajnú perifériu privel'a peňazí a radšej siahnu po lacnejších alternatívach. Spoločnosť Natec ponúka takýchto periférií hned' niekol'ko a verte, že si je z čoho vybrať, či už v nižších, ako aj vo vyšších cenových kategóriách. Dnes sa pozrieme na jednu naozaj lacnú kancelársku myš s označením Snipe od Natecu.

Spracovanie a dizajn

Snipe je jednoducho spracovaný a zameriava sa na ergonomiu. Spoločnosť pri tvorbe tejto

myši stavila iba na plast, nenajdete na nej teda žiadnu gumu. Nie je tu súce vel'a, o čom by sa dalo hovoriť, no spomenút' môžeme ešte kábel o dĺžke 180 cm a celkové rozmery myši, ktoré sú 103 x 66 x 38 milimetrov, teda sa jedná o kompaktnú a zároveň aj l'ahkú perifériu o hmotnosti len 72 gramov.

Z hľadiska dizajnu spoločnosť stavila na rokmi overenú klasiku, ktorú nájdete aj u iných značiek, samozrejme ale s drobnými úpravami.

V čiernej farbe produkt pôsobí jednoducho a ergonomicky, pričom matný plast v kombinácii s lesklým tomuto len



napomáha. Pri tejto cenovke by ste ale podsvietenie alebo tlačidlá navyše čakali len märne, a to aj vzhľadom na určenie myši, ktoré podľa celkového dojmu je skôr kancelárske, ako herné.

Používanie

Produkt som mal možnosť testovať značnú dobu a za čas môjho používania som si všimol zopár detailov, ktoré by som rád podotkol. V prvom rade, teda ak chceme začať pozitívmi, je určite komfort pri používaní a vyššie spomínaná hmotnosť a vel'kosť periférie.

Myš reagovala pri stláčaní príjemne a skrolovacie koliesko fungovalo taktiež skvelo, pričom nebolo uvoľnené a nehýbalo sa s ním príliš l'ahko.

Pri pohl'ade na negatíva sa aj bez ohľadu na cenovku nemôžem na nič podstatné st'ažovať. Snímač aj spínače fungovali ako mali a aj keby sa miestami objavili mierne nedokonalosti, na situácii by to vel'a nemenilo, pretože cenovka je tomu prispôsobená.

Záverečné hodnotenie

Produkt je určený naozaj pre nenáročných používateľov, ktorí nehl'adajú žiadne podsvietenie, kvalitné spínače a prémiové technológie, nakol'ko 5 eur je naozaj minimálna cena za takéto zariadenie a priestor na takéto úpravy by nebol možný. Produkt je ale vhodný na kancelársku prácu a jednoduché používanie počítača a na tento účel zariadenie vrelo odporúčam.

Matúš Kuril'ák

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Natec	5€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Snímače
- + Vyhorenie je primerané cene
- + Dĺžka kábla
- Lesklý plast pôsobí nekvalitne
- Bez podložky pod myš sa šmýka

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás
nepotrebuje
vidieť,

protože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Huawei Watch 4 Pro

MOHUTNÝ LUXUS



Nemá to ten Huawei vôbec jednoduché, a to nielen na našom trhu, ale fakticky takmer všade mimo domovskej pôdy. Narázam na jeho mobilné telefóny a konzumentov, čo si nechcú zvykať na odrezanie od nemenovaných služieb. V každom prípade, v momente, keď sa témam z mobilov otočí do sekcie bezdrôtových slúchadiel, resp. inteligentných hodiniek, razom akékol'vek koncové bloky padnú ako plachta strhnutá z čerstvo oznameného luxusného automobilu. Asi ste si to aj na základe čítania mojich recenzií všimli, nedám dopustiť na už spomínanú audio techniku a v drivej väčšine prípadov som nadšený aj z Huawei hodiniek. Aj preto som bol potešený, že som mal možnosť dostať ich aktuálny upgrade modelového radu Watch na číslo 4 na dlhodobý test a overiť tak kvalitu vôbec najdrahšej verzie týchto

inteligentných náramkových hodiniek, ktoré sú vyrobené z leteckého titánu.

Za tie roky, čo píšem z pozície technologickejho redaktora, som mal možnosť nosiť na zápästí už skutočne pestrú plejádu rozmerovo rôznych tvarov hodiniek, avšak na to, čo mi tam pristálo po rozbalení Huawei Watch 4 Pro, som nebol ani náhodou pripravený.

Pro verzia sa od tej základnej líši predovšetkým využitím už vyššie spomenutého materiálu a predáva sa v dvoch verziách – s klasickým, alebo rovnako titánovým remienkom. Nižší model má telo z nerezovej ocele. Mne skončila v rukách čisto strieborná forma a keď som ju začal skúmať, mal som pocit, že takto hrubé šasi hodiniek som ešte nikdy na ruke nemal. Prednosti leteckého titánu vám asi

nemusím nejako podrobne opisovať, ide najmä o materiál schopný odolávať menším, ale aj väčším škrabancom, a ako pridaná hodnota tu je silná elegancia a luxus.

Oproti minulej generácii Huawei stavil na výrazne obľé tvary a svoju vlajkovú lod' inteligentných hodiniek pretiahol cez klasický, ale stále pôsobivý vizuálny art. Najlepšie to demonštruje skutočnosť, že je takmer úplne jedno, z akého uhla sa na vrchné zafírové skličko pozriete, vždy vám bude pripomínať planétu vo vesmíre.

Hodinky za to vdľa krásnemu zaobleniu a postupnému prechodu zo skla do kovu – jednoducho krásne, elegantné a luxusne pôsobiace. Váha sa pritom pohybuje na hranici 65 gramov a ani pri dlhodobom nosení nemáte pocit, že by vám hodinky na ruke nejako prekážali.

Potápanie nie je problém

Na pravej hrane tela sa nachádza dvojica tlačidiel, z čoho vrchné je opäť vo forme otočnej čiapočky s nekonečným momentom a podporou vibrácií – vždy, keď v menu rotujete týmto spínačom, tak do vášho prsta pulzuje jemná haptická odzva.

Naopak, spodný spínač je určený na vývolanie skráteného menu, ktoré si môžete, pochopiteľne, prispôsobiť podľa svojej potreby. Ja som si do tejto sekcie zadefinoval rýchle spustenie monitorovania jazdy na bicykli a monitorovanie telesnej teploty, iné a pokojne pestrejšie vol'by sú však plne vo vašej réžii.

Podľa me sa teraz pozriet na to, s čím vlastne výrobca prichádza v zmysle inovácií, a odlísiť si tak štvorku od trojky. Hlavnou novinkou je využitie zdokonaleného snímača Huawei TruSeen TM5.0+, vďaka ktorému neustále dostávate prísun dôležitých a hlavne presných informácií o vašom zdravotnom stave.

Teplota pokožky, srdcový tep, podrobný záznam spánku, okysličenie krvi, tuhost ciev, stres a tak ďalej. A teraz sa vrátim v krátkosti do úvodu tohto článku. Spoločnosť Huawei vám pri spárovaní predmetných hodiniek s mobilným telefónom (nemusí to byť, samozrejme, produkt identickej značky, je tu podpora Androidu aj iOS) umožňuje



podrobnejšiu správu vášho kompletného zdravotného záznamu a robí to „plus minus“ s presnosťou porovnatelnou s profesionálnymi medicínskymi pomôckami. Ich monitorovacie know-how preto výrazne prispieva aj k praktickej využiteľnosti týchto luxusných náramkových hodiniek, čo, pochopiteľne, vie ospravedlniť aj vyššiu cenovú reláciu. Mnou testovaná vzorka, čiže najdrahší model vôbec, sa predáva za sumu cca 650 eur.

Čo ma na testovanej vzorky bavilo najviac? Špeciálna a z istého pohľadu vlastne

unikátna funkcia sedembodového merania zdravotného stavu pomocou 60 sekúnd trvajúceho úkonu (monitoring endokrinného, kardiovaskulárneho a dýchacieho systému). Mal som tak možnosť si v rýchlosť overiť svoj aktuálny zdravotný stav a podľa toho prispôsobiť a naplánovať prácu a aj následný relax. Ak mali podobné koncipované produkty Huawei v minulosti isté technické limity, tak konkrétnie tieto hodinky danú predstavu s prehľadom búrajú. Watch 4 Pro podporujú eSIM kartu a viete si pomocou nich bez problémov vybaviť telefonický hovor či odpísať na





textové správy – notifikácie chodia bez akejkol'vek latencie, čo som overil aj súbežne s používaním mobilu s iným operačným systémom. Odpisovať na správu ponorený 30 metrov pod vodou, čo, mimochodom, certifikát pre daný model umožňuje, bude pre vás asi trocha problematické, avšak tá možnosť tu je a je dobré o nej vedieť'.

A ako je na tom batéria? Výrobca odporúča, aby sme si vybrali alebo aktívne prepínali medzi dvoma režimami, kde jeden (s plnou zát'ažou všetkých funkcií) dokáže hodinky podržať' v chode okolo štyroch dní a ten druhý, funkciemi výrazne obmedzený, zvláda výdrž vytiahnuť' až na hranicu dvadsiatich dní. Oba údaje som overil v praxi a dokážem potvrdiť' ich relevantnosť'.

Pôsobivý displej

Na samotný záver som si nechal už len čiastkové, ale dozaista rovnako dôležité informácie. Ak som pri recenzii minulého modelu nadával na nedostatočnú intenzitu vibrácií, tak v prípade Watch 4 Pro je tento



problém už vyriešený a hodinky by v rámci budíka zobudili aj mŕtvolu. Operačný systém je svižný a ked'že výkon predmetného zariadenia je podľa mňa predimenzovaný, používateľ sa môže pripraviť' na krásne plynulé prechody medzi spustenými aplikáciami, ako aj hladké fungovanie za akýchkol'vek podmienok. Na 1,5-palcový AMOLED displej sa krásne pozerá a vďaka podpore rozlíšenia 466 × 466 pixelov a vysokého stupňa jasu nebudeť mať'

problém rozpoznať' text notifikácií, a to ani pod náporom ostrých slnečných lúčov. Spočítané a podtrhnuté, spoločnosť Huawei potvrdila môj v úvode spomenutý fakt ohľadom vysokej kvality svojich hodiniek a produkтом Watch 4 Pro opäť dokázala svoju relevanciu na celosvetovom trhu.

Verdikt

Luxusné, bezchybné a dizajnom nádherné hodinky, ktoré sú schopné vám sofistikovaným spôsobom podávať hlásenia o vašom aktuálnom zdravotnom stave.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Huawei	650€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Prémiový produkt
- + 7-bodové meranie zdravotného stavu
- + Funkcie
- + Batéria
- Nič

HODNOTENIE:



Logitech MX Anywhere 3S a Logitech MX Keys S

NAHRYZNUTÝ LOGITECH



Ak si niekto váži bohatú história svojho hardvéru, tak je to dozaista švajčiarska spoločnosť Logitech. V momente, čo si ich zákazníci masovo zvyknú a súčasne oblúbia jeden konkrétny produkt pochádzajúci z ich továrne, Logitech sa ho snaží podporovať inováciami a nadvážovať na pôvodný odkaz.

Niečo podobné zažíva aj celosvetovo oblúbené duo v podobe klávesnice MX Keys a univerzálnej pracovnej myši Anywhere 3. Stavíme sa, že ak aby ste sa vo svojom okolí spýtali desiatky l'udí na to, či poznajú aspoň jeden vyššie menovaný hardvér, markantná časť z nich by minimálne tušila o čom je reč. Logitech si svoju prémiovú triedu kancelárskeho vybavenia skutočne s oblubou šlachtí, a to nie nejakým násilným spôsobom, v zmysle zbytočného chrlenia zaručene bombastických a prelomových inovácií, ktoré sa nakoniec

ukážu byť len lacným marketingom, ale naopak pomalým interným vylepšovaním a následným uspokojením dopytu zo strany svojich verných. Presne ako v prípade aktuálneho priradenia písmena S za MX Keys a MX Anywhere 3.

Logitech MX Keys S

Do redakcie sa nám pred časom dostali oba menované produkty a teraz vám o ich kvalitách môžeme náležite poverovať.

Začneme klávesnicou Logitech MX Keys S. Jej dizajn sa fakticky nijako zásadne neodklonil od pôvodnej generácie, čo však neberte automaticky ako negatívum, kedže už posledná verzia z pohl'adu kvalít lízala úplný strop. Nadčasové spracovanie tenkého, ale váhou sotva slabého šasi z kovu vás dostane na svoju stranu už pri prvom

oznámení – krásna čierna farba, na dotyk príjemná textúra klávesov a minimalistické pojatie zadnej vyvýšenej hrany. Položiť si tento skvost na stôl znamená vstúpiť do sveta prémiového pracovného náradia podporeného desiatkami rokov skúseností.

Prvé, čo mi napadlo v momente, ked' som MX Keys S rozbaloval na kameru, bolo slovíčko „Apple“. Ja sám nepatrím medzi fanúšikov nahryznutého jablka a ich hardvér z osobného pohl'adu považujem za predražený, avšak, čo sa im musí uznatiť, je skutočnosť, že vedia, ako sa robí elegantne vyzerajúca elektronika. A presne s takýmto prístupom bola vytvorená aj klávesnica MX Keys S od firmy Logitech, ktorej vizuál a spracovanie silno evokuje práve Apple.

S váhou 810 gramov, čo je mimochodom identická gramáž ako u minulého modelu,



si na kancelársky lomeno pracovný stôl kladiete skutočný kus exkluzívneho zariadenia, ktoré bez problémov prešlo aj cez môj zat'ažkávací test drvenia dlaňami v protichodnom t'ahu. V šasi s membránovými spínačmi je zasadená kompletná paleta klávesov, a to vrátane numerického bloku a prepínania pre tri spárované zariadenia. Ked' už by som mal vybrať' vyložene jasnú odlišnosť' voči staršej verzii, tak MX Keys S je bezdrôtová klávesnica vylepšená hromadou funkcií v rámci F radu - v tomto rade nájdeme tlačidlo pre stlmenie mikrofónu, prevod hovoreného slova do textu, vyhodenie emotikonov do popredia a podobne. Či je pre vás takáto interakcia momentálne dôležitá, je vec otázna, každopádne, nikto nemôže tvrdiť', že Logitech len vymenil krabice a pridal písmeno S. Na spodnej strane sa sice nenachádzajú žiadne výklopné nožičky, avšak, ked'že klávesnica má trvalý sklon, opierajúc sa o batériu, nič také ani nie je potrebné.

Option+ funguje ako má

Testovanie formou tvorenia textu je niečo, čo je v mojom prípade priam očakávané, a tak som s testovacou vzorkou strávil intenzívny mesiac frenetického skladania písmeniek a na konci by ste ma našli sediet' s jasným úsmevom. MX Keys S je produkt určený na intuitívne písanie bez toho, aby ste do prstov dostávali nejaké zásadné kŕče, a jediné, čo mi tu tak trocha chýbalo, bola podložka pod dlane (klávesnica za 120 eur by ju obsahoval' mohla, zvlášť' ak ju US verzia podľa všetkého v balení má).

Celoplošné podsvietenie s automatickou funkciou tlmenia intenzity pri nečinnosti krásne šetrí batériu, a rád by som ešte dodal, že klávesnica prišla na náš trh aj s SK/CZ lokalizáciou, čo nebýva úplne bežná prax. Pripojenie sa realizuje bud' cez BT alebo USB-A Bolt kl'úč, ktorý je

samozrejme súčasťou balenia. Výrobca udáva, že prijímač Bolt je, čo sa týka pripojenia, o trošku stabilnejší než starší 2.4 GHz dongle, avšak, čo som mal možnosť' vypozorovať', tak mi prišla kvalita signálu fakticky identická.

Na záver snáď' už len pári viet na margo batérie a softvérovej podpory. V tomto bode sa Logitech evidentne neobt'ažoval inovovať', a preto máme identickú výdrž na hranici desiatich dní pri zapnutom podsvietení a údajne až štyri-päť' mesiacov pri vypnutom svetle (toto ich tvrdenie som nestihol overiť'). Klávesnicu je možné nastavovať' aj cez aplikáciu Option+, ktorá už štandardne funguje tak, ako sa od nej očakáva - okrem správy aktualizácií ponuka aj možnosti definovania makro skratiek, nastavovania úrovne podsvietenia, monitoring batérie a priamu spoluprácu s aplikáciami ako Microsoft Outlook.

Suma summarum, prvý z dua noviniek prémiového pracovného hardvéru of

Logitechu dopadol viac ako slušne, a teraz je načase presunúť' sa k tomu druhému a precvičiť' si tak svoje zápästie.

Logitech MX Anywhere 3S

Pôvodnú trojku radu MX Anywhere som vždy považoval za toho najlepšieho spoločníka na cesty. Predmetná myška sa mi dokázala votriť' do srdiečka na základe schopnosti fungovať' na akomkol'vek povrchu, vrátane skla, a súčasne sa zmestíť' pokojne aj do vrecka tesných nohavíc bez toho, aby vás to obt'ažovalo v pohybe.

Logitech nám do verzie s prísluškom S sice neprináša žiadnu extrémne početnú koláž zásadných zmien, to si evidentne šetrí na štvorku, avšak, napriek všetkému tu máme dve rovnako nemenej podstatné novinky - jednak ide o tichosť' klikania a dokonca aj zmenu hlavného snímaču (zdvojnásobenie z 4000 DPI na 8000 DPI).

Aby som však začal trocha negatívne, tak v balení som nenašiel žiadny USB snímač, čo ma najprv zarazilo, ale potom som si uvedomil, že tak, ako ja recenzujem Logitech MX Keys S a MX Anywhere 3S v jednom balíku, tak aj samotný Logitech tento bundle promuje ako nerozlučných kamarátov. Načo teda vlastniť' dvakrát to isté? Áno, mohli by ste mi tu oponovať' v tom zmysle, že niekto si bude chcieť' kúpiť' len myš a klávesnicu vynechať', avšak aj na toto majú Švajčiari čiastočne jasnú odpoved': stále môžete pripojenie riešiť' cez BT párovanie.

Dizajn sa od pôvodnej trojky nijako nezmenil, čo kvitujem s radost'ou, ked'že aj ked' si musíte uvedomiť', že ide o myš vhodnú pre stredne vel'ké až malé dlane, a lopaty tu nemajú jednoducho dostať komfortu, na prenášanie kde tade po



svete je to jednoducho základ. Logitech tentokrát pri výrobe šasi využíva drívú väčšinu recyklovateľného plastu, a preto je myš samotná dostatočne ľahká a napriek všetkému nepôsobí nijako lacno, ba naopak.

Symetrický tvar s postranným pogumovaním padne dobre do oboch rúk, aj keď si treba uvedomiť, že postranné dva spínače sa l'avákom, pochopiteľne, extra páčiť nebudú.

Čo sa im však páčiť musí, je opäť možnosť spárovať myš s trojicou zariadení súčasne a l'ubovolne medzi nimi prepínat pomocou spodného tlačidla. V tomto ohľade je MX Anywhere 3S skutočným klenotom, keďže myšku dokážete spárovať s akýmkolvek hardvérom a nemusíte sa obávať padania signálu a nežiadanej latencie.

Overil som to cez rôzne laptopy, telefóny, tablety až po televízory - všetko funguje na jednotku. Prečo televízor? Keďže senzor MX Anywhere 3S je stavaný na to, aby vedel snímať pohyb ruky na akomkolvek povrchu, pri sedení na gauči sa tak nemusíte obávať použiť myš na sklenenom stole alebo priamo na textiliach.

USB-C a rýchlo nabíjanie

Životnosť plne nabitej batérie je papierovo nastavená na 70 dní s tým, že po pripojení na USB-C kábel môžete myš aktívne používať d'alej.

Naďalej, vďaka rýchlo nabíjaniu ste schopný už počas dvoch minút na nabíjačke získať až šest hodín času v bezdrôtovom chode. Opäť je pri spustení nutné nastavovať DPI citlivosť priamo cez Option+. Niekoľko môže považovať za chybu, že sa to nedá robiť priamo na myši,



ale vstupovať do uvedeného softvér má toľko výhod, že toto menšie negatívum zase netreba bráť až tak vážne.

A o čom je reč? Vďaka funkcií Logitech Flow ste schopný jednou myšou bez prepínania ovládať viacero zariadení súčasne s tým, že podmienkou je nainštalovanie rovnomennej aplikácie ako aj pripojenie príslušných strojov v rámci jednej WiFi siete. Takýmto spôsobom si môžete prenášať súbory medzi dvoma laptopmi len tak, že ich pretiahnete ku okraju obrazovky, čo je rozhodne praktické.

Rovnako účelné je aj magnetické rolovacie koliesko, ktorým ste schopný posúvať stránky neskutočnou rýchlosťou (tisíc riadkov za jednu sekundu, prepínanie medzi sekvenciami sa nastavuje priamo v Option+).

Jednou z tých dvoch novinek je už spomínaný 8K senzor, ktorý ponúka dvojnásobnú citlivosť než klasická trojka, a to prináša oveľa plynulejší pohyb napriek

dlhými monitormi a televízormi. A komu v tom staršom modeli vadili hlasnejšie zvuky počas klikania, tak určite ocení, že tentokrát to bude výrazne tichšie a už nebude rušíť svojich kolegov ani prípadne návštěvníkov reštaurácie.

Stále na dobrej ceste

Či už v prípade testovanej klávesnice alebo myši, pri oboch zariadeniach vo mne prevažovali pozitíva nad minimálnym počtom mínusových bodov. Logitech MX Keys S a Logitech MX Anywhere 3S vnímam ako prémiový kancelársky hardvér s presahom do kreatívnej činnosti, ktorý stojí rozhodne za zváženie.

Kto by chcel namietať, že tých zmien je pri oboch zariadeniach jednoducho málo, má stále možnosť kúpiť si staršie a dnes už aj lacnejšie modely. Osobne si však myslím, že mnou často používaná metafora ohľadom brúsenia diamantu neznamená urezávanie centimetrových kúskov, ale pozvolne vylepšovanie technologických limitov, a presne takto vnímam Logitech MX Keys S a MX Anywhere 3S.

Verdikt

Prémiové kancelárske náradie s minimom nedostatkov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech	130€ (klávesnica), 100€ (myš)

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|------------------------------|-----------------------------------|
| + Dizajn kvality komponentov | - U myši nastavovanie DPI |
| + Prémiové produkty | - U klávesnice absentuje podložka |
| + Spolahlivosť | |
| + Option+ | |

HODNOTENIE:



MSI RadiX AX6600 WiFi 6

DEBUT VO VEĽKOM ŠTÝLE?



Spoločnosť MSI sa rozhodla, že je už dostatočne skúsenou továrnou na hardvér, aby si mohla dovoliť priniesť na trh skutočne prémiový router so všetkým, čo si pod takýmto označením predstavujete. Výsledkom je nedávne vydanie produktov MSI RadiX AX6600 a MSI RadiX AXE6600, z ktorých sa nám do redakcie dostala prvá a v úvodzovkách aj o niečo lacnejšia verzia. Ešte skôr než vôbec prejdem k hodnoteniu predmetného hardvéru, malí by ste vedieť, že verzia AXE obsahuje nielen zaujímavo realizované RGB prvky, ale rovnako tak aj podporuje Wi-Fi6E (lacnejšia verzia v tomto smere je len Wi-Fi 6).

MSI RadiX AX6600 je router výzorom pripomínajúci dravé športové vozidlo, a ak už nič iné, tak cenou si k tejto metafore zvláda nájst svoju jasne definovanú cestu – router kúpite za sumu prevyšujúcu hranicu 300 eur (v čase písania recenzie som však

na internete našiel niekol'ko serióznych predajcov s výrazne nižšou cenou). Aj keď by vo vás práve onen, dozaista nádherný dizajn mohol evokovať skutočnosť, že ide o nejaký herný router, nie je to tak úplne pravdou. MSI v tomto jednoducho vsádzá na overené potreby bežného konzumenta a prináša predovšetkým spoločlivý hardvér s dostatočným dosahom aj pre komplikované domácnosti. Router využíva upravené Linux rozhranie pre zjednodušenú interakciu, a tak nebude mat' problém sa v jeho systéme zorientovať, a to ani v prípade, že by práve MSI RadiX AX6600 bol váš druhý takýto hardvér.

Pekný dizajn

Vizuálne sa mi testovaná vzorka skutočne páčila a šmahom ruky zapadla aj do našej domácnosti, skôr než by som mal nejako zdľhavo dumat' nad jej

dokonalým umiestnením v priestore – ostatne najdôležitejšie je, aby sa vám tento proporčne veľký kus plastu s anténami vyskytoval čo najbližšie k zdroju internetu. Hĺbka: 2,24 cm, šírka: 3,38 cm a výška: 1,98 cm. V objemnom balení sa okrem samotného routeru nachádza aj adaptér na zapojenie do elektrickej siete a jeden krátky ethernetový kábel.

Pretekárske šasi má po bokoch výstupy na ventiláciu a na vrchnej strane prehl'adnú LED lištu s fyzickými tlačidlami – páčila sa mi možnosť kompletne vypnúť blikajúce ikonky stavu pripojenia, čo môže v konkrétnych situáciach príst' vhod väčšine z nás. Zadná strana je už tradične v réžii fyzických vstupov a našli by sme tu štvoricu LAN portov usadených hned vedľ'a farebne odlišeného WAN vstupu – porty dopĺňa USB-C (3.0), elektrická prípojka na adaptér a spínač na zapnutie

a vypnutie. K čomu je potrebné USB? Môžete do neho zasunúť napríklad kábel od vašej tlačiarne a využiť tak priame tlačenie tam, kde chýba Wi-Fi funkcia.

V momente, keď už budete mať jasne dané, kde vaša nová, a vôbec nie lacná, internetová centrála nájde svoj domov, nasleduje prvotné softvérové ladenie. Majitelia rôznorodého hardvéru od MSI (Micro-Star International), ktorý spravujú cez program MSI Center, budú v prípade routeru RadiX AX6600 prežívať doslova déjà vu. Sekcia softvérovej správy routeru je rozdelená do prehľadných položiek a dokážete sa v nej vyznat bez akýchkoľvek problémov.

Dostupná je diagnostika, automatické nastavovanie v závislosti od vášho poskytovateľa internetu, herné špecifikácie pre konkrétné projekty, aktivovanie portov a tak ďalej (môžete priamo cez router nastaviť otvorený VPN server). Nech už ste skúseným užívateľom, ktorý si rád nastavuje manuálne úplne všetko v rámci domáceho internetového rozhrania, alebo ste čistokrvný laik, ktorý dáva prednosť plnej automatike, obaja si nájdete to, čo vás uspokojí.

Mňa najviac zaujímala rodičovská kontrola a jej dosah, keďže, čo si budeme hovoriť, moja dcérka má pomaly sedem rokov a to, čo sleduje bez dozoru na internete, ju môže v budúcnosti výrazne poznačiť – ja sám mám pomaly štyridsať rokov a po videní niektorých videí musím často siahnúť po stimuloch rôzneho formátu.

Rodičia sa však po kúpe predmetného hardvéru môžu spol'ahnúť na komplexnú reguláciu obsahu, prichádzajúceho do internej siete, a to vrátane možností



zakazovania stránok, aplikácií či správy podrobnejších časových harmonogramov.

Slušné výsledky

Testovanie jednotlivých rýchlosťí prebiehalo, ako som už uviedol, v domácom prostredí. Rozdelil som si to na dve fázy, prvá bežala cez 2,4 GHz a druhá cez 5 GHz pásmo. V oboch prípadoch sa potvrdili papierové predpoklady (574 MB/s a 1 204 MB/s) a zariadenie dokázalo vstrebat takmer úplne celú šírku dostupného pásma.

Hráči majú možnosť si na svoje online potreby výčleniť jedno separátne pásmo s rýchlosťou 4804 XNUMX Mb/s, a keďže tento trojpásmový router je vybavený dostatočne výkonným procesorom na to, aby vedel využiť aj umelú inteligenciu, je to práve AI, ktorá sa stará o prepínanie rýchlosťného semaforu a uprednostnenie

vašich priorit (nech už ide o nízku latenciu a veci s ňou spojené). V úvode som písal, že akokoľvek sa predmetný router tvári ako herný, vo finále ním vlastne nie je. Dôvodom je skutočnosť, že vyššie opisované funkcie dnes už majú aj routery v oveľa nižších cenových reláciach, ktoré súcne nevyzerajú ako pretekárske auto, ale výkonom sú s nimi môžu dať preteky. A v tejto chvíli musíme MSI, akokoľvek je ich produkt spol'ahlivý a funkciemi nabitý, trocha znegovať na základe absencie Wi-Fi 6E a prehnanej ceny.

Napriek tomu všetkému, ani v tomto prípade sa nedá úplne tvrdiť, že MSI daným routerom traftilo do čistého stredu, je to z ich strany sympathetic vstup na scénu prémiových routerov.

MSI RadiX AX6600 WiFi 6 mňa zaujal dizajnom, ohúril možnosťou rodičovskej kontroly a uspokojil hlavne spol'ahlivosťou a niektorými hernými funkciemi. Absencia Wi-Fi 6E ako aj prehnana cena sú však menšou prekážkou, ktorej váhu si už budete musieť prebrať bez našej pomoci.

Verdikt

Solídne rozrazenie dverí od MSI a vicročenie do salónu prémiových routerov.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:	Cena s DPH:
MSI	300€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Spol'ahlivosť
- + Herné funkcie
- + Rodičovská kontrola
- + Výkon
- Absencia Wi-Fi 6E
- Cena

HODNOTENIE:



Endorfý Fortis 5 Dual Fan a Fera 5 ARGB

PLYNULÝ PRECHOD



Po vzore najslávnejšieho druhého technika vo vesmíre, Arnolda Judáša Rimmera (bronzový diplom za plávanie, strieborný diplom za plávanie), vás teraz donútim si zopakovať niečo, čo už aj vd'aka nášmu magazínu dávno dobre viete.

Dáme si stručnú rekapituláciu prechodu značky SilentiumPC na globálny brand s ovel'a atraktívnejším názvom Endorfý. Poľské SilentiumPC, ktoré si dlhé roky budovalo svoju početnú základnú stálych zákazníkov, chcelo svoj kvalitný hardvér výrazne pretlačiť aj mimo lokálnych vôd a práve plynulý prechod cez nový názov a nástup obnovneného portfólia ich produktov im k tomu začína výrazne pomáhat'. Na stránkach nášho časopisu sme vám v tejto súvislosti už referovali o kvalitách ich myší, klávesníc, stolov, kresiel, mikrofónov, počítačových skriniek a dnes nastal čas hodiť aspoň jemne

hodnotiacu lupu aj na komponenty, práve ktorími sa pôvodné SilentiumPC stalo relevantné po celej Európe. Reč bude o dvoch ich chladieniach, a to konkrétnie Endorfý Fortis 5 Dual Fan a Fera 5 ARGB.

Ešte než vôbec začneme, musím vás informovať, že mám s testovaním podobných komponentov asi tol'ko skúseností, kol'ko mal náš Arnold so ženami, cez to všetko na mňa vyšiel onen čierny Peter a musel som zase po nejakom čase opustiť svoju komfortnú zónu a skúsiť niečo úplne neznáme. Boli časy, ked' som si pri kúpe nového PC nechával vždy všetko poskladať', či už s kamarátmi alebo firmou, od ktorej som predmetný hardvér kupoval, a preto sa moja znalosť inštalovania samotných komponentov rovnala vel'kej tučnej nule. Práve príchod oboch vzoriek vo mne však spustil vyššiu

úroveň snahy skúmať a učiť sa, čo všetko viedlo ku dvom veciam – začal som aktívne študovať návody profesionálov ohľadom skladania desktopov a súčasne som z jedného vyradeného redakčného PC spravil svoje vlastné pokusné morča. Nasledujúci text je aj na základe uvedených dôvodov z vel'kej časti ovplyvnený laboratórnymi testami priamo od Endorfý a zvyšok sú moje vlastné pocity z procesu inštalácie oboch chladičov. Do toho celého je nutné ešte začleniť aj tol'ko opakovanie auru vysokej kvality, ktorá sa okolo Poliakov motá ešte od čias ich starého názvu.

Nová generácia, pôvodná kvalita

Ked' to zoberiem z opačného konca, tak ešte minulý rok sa pôvodné SilentiumPC postaralo o vydanie fakticky identických

chladičov, tak ako ich definuje názov nadpisu tohto článku len s tým rozdielom, že miesto Endorf vysvetloval na obaloch logo SilentiumPC. Vo výsledku išlo o takmer bezkonkurenčné chladiče, minimálne v danej cenovej relácii, ktoré zvládali náročné procesy chladenia s minimálnym hlukom.

Prechod na nový brand, preto berte fakticky ako cielené pokračovanie po už tak vysoko nastavenej latke a rozdiely medzi Endorf Fortis 5 Dual Fan a Fera 5 ARGB, kde prvý uvedený chladič využíva duo ventilátorov, a druhý naopak cieli na estetické RGB prvky, sú skôr vizuálneho aspektu.

Zmenilo sa logicky balenie, ktoré ide na vlny ekologickejho a jednotného dizajnu značky Endorf a rovnako boli vymenené logá na samotných chladičoch. Všetko ostatné, vrátane dostupného príslušenstva (v balení oboch produktov nájdete aj chladiacu pastu priamo od Endorf) je takzvané z klonovacieho stroja. Fortis 5 Dual Fan je skladačkou z 140 milimetrového ventilátoru doplneného o 120 mm kolegu – ide o takzvaný vežový formát.

Naopak Fera 5 ARGB využíva jeden 120 mm ventilátor, avšak ten je z bieleho transparentného plastu, aby dokázal vo vašej skrini roztočiť poriadnu diskotéku – okrem LED podsvietenia vrtuľky je rovnako podsvietené aj logo na hornej hrane. Fortis 5 vás vyjde na sumu cca 50 eur a jeho blikajúci kolega sa predáva zhruba o desať eur

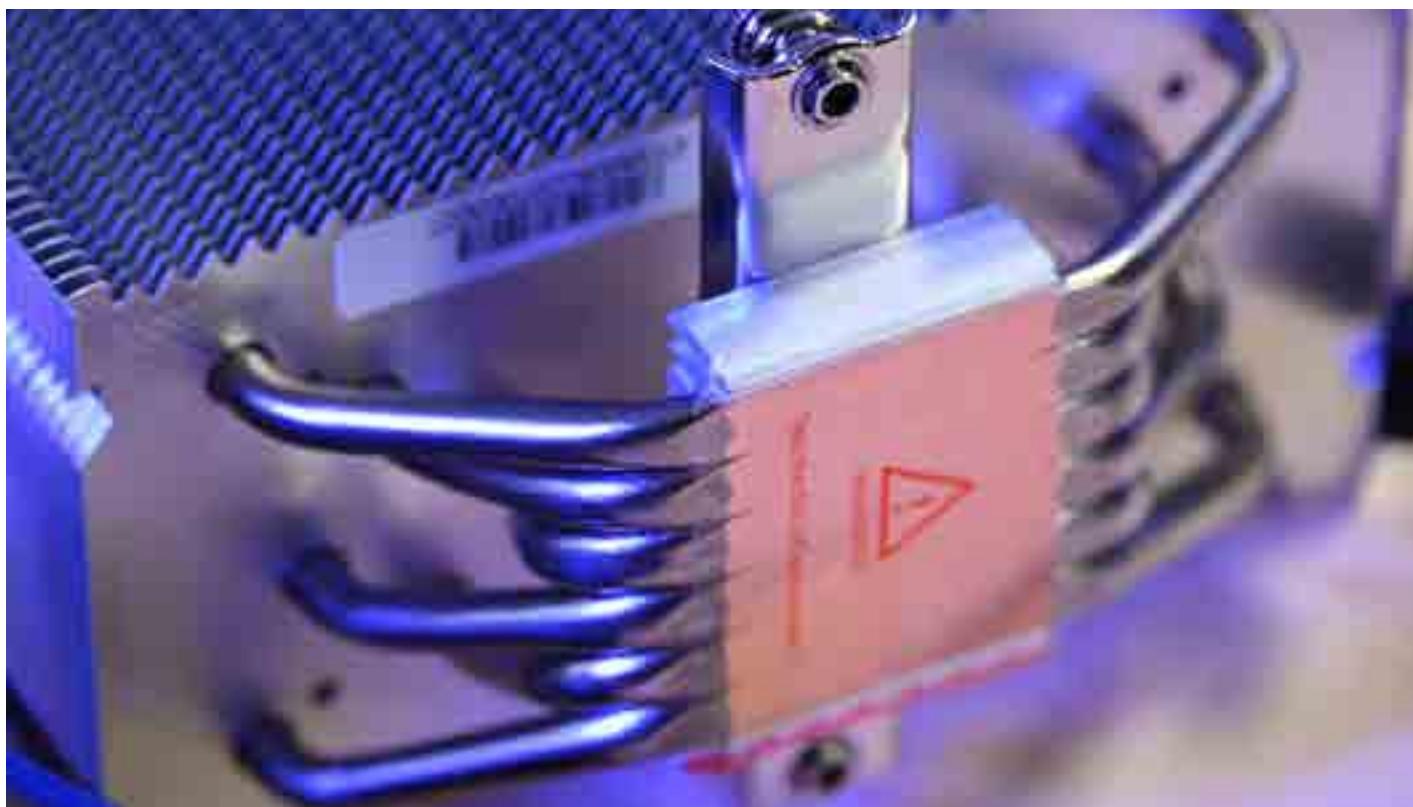


menej. Rozprávame sa tu o univerzálnych chladičoch, to znamená, že v krabici nájdete hromadu príslušenstva, ktoré pre vás nebude mať žiadne praktické využitie. Chladiče sú určené pre všetky aktuálne čipy od oboch hlavných výrobcov, mimo high-end – dôvodom je proporčne menšia základňa voči najdrahším CPU. Poliaci v tomto prípade jednoducho cielia na masový predaj a nie na okrajovú sortu zákazníkov, čo je pochopiteľné. Zmenou prešlo samotné rozloženie rebier u pasívneho hliníkového základu – rebrá sú viac pri sebe a sú také ostré, že som sa počas inštalácie dokázal dokonca aj porezat' (odporúčam si preto

pri montáži zobrať rukavice). Pasívna základňa je poprepájaná šesticou trubiek s priemerom 6 mm, ktoré sa spájajú v tom najdôležitejšom bode, čiže nad procesorom samotným. Nebudem vám sem teraz sypať jednotlivé cifry ohľadom otáčok a prejedem k meritu veci – aj pre mňa, laika, bolo inštalovanie oboch chladičov vlastne nesmierne jednoduchou záležitosťou.

Vďaka podrobnému obrázkami opatrenému návodu som pochopil spôsob úchytov samotných ventilátorov a rovnako tak som nemal problém zistit', kam idú tlmiace gumičky proti otrásom (tie súčasne slúžia





ako prechod medzi plastovým ventilátorom a hliníkovým pasívom) a pri montovaní chladiča je nutné na dosku dávať pozor, aby sa náhodou so skrutkovačom nenarábalo ako s búracím kladivom. Ked' som proces zvládol ja sám bez toho, aby som si chladiacu pastu vytlačil na svoju zubnú kefku, zvládane to skutočne každý z vás.

Tiché a účinné?

Úloha chladičov je nielen účinne krotit' teplotu CPU, ale súčasne aj nerušiť' vysokou úrovňou hluku. Je tu, a to už teraz idem na vlne novonadobudnutých poznatkov, nesmierne dôležitá vel'kost' skrine a aj samotný procesor. Sú procesory, kde dochádza ku teplotným výkyvom v

iných častiach plôch, a preto je dôležité, aby chladič dokázal svoju prácu odviesť' celoplošne. Drivivá väčšina konzumentov nerieši manuálne nastavovanie otáčok chladičov, čo je samo o sebe pochopiteľné a možné aj v prípade vyššie opisovaných testovacích vzoriek, a preto je relatívne zložité povedať' niečo v tom zmysle, že tento chladič sa vyrovná akejkol'vek konkurencii a nedodat' k tomu fakt, že až potom, ako mu používateľ' cielene zvýši otáčky. Pre vás je dôležité vedieť', že z viacerých nezávislých testov v automatickom režime chladenia jasne vyplynulo, že Endorf v skutočne nezišlo v zmysle kvality svojich chladičov z cesty ani po zmene značky, a či už je to Fortis 5 Dual Fan alebo Fera 5 ARGB, oba produkty zvládajú, metaforicky povedané,

hodiť' mokrý uterák na čelo rozhorúčeného športovca bez toho, aby ste si pri tom museli vrazit' štuple do uší. Z toho čo som mohol vyčítať' z oficiálnych dokumentov a súčasne porovnat' aj s vlastnými zisteniami, tak Endorf v tomto prípade cielilo na tichosť' idúcu ruka v ruke so spoločnosťou spôsobom chladenia aj pri náročnejších procesoch. K tomu si ešte treba pridať', priamo v prípade Fera 5 ARGB, aj vizuálny bonus v rámci podsvietenia, a to vôbec najdôležitejšie, oproti konkurencii výrazne nižšiu cenovú reláciu. Ale o cenovej politike pol'ského Endorf som vám už referoval veľakrát a stále platí, že dnes ide o jednu z mála spoločností, ktoré vám v hernom prostredí dokážu ponúknut' enormne vysokú kvalitu za viac než len priateľné sumy.

Verdikt

Spoločnosť Endorf ponúka dve modely chladičov za bezkonkurenčnú cenu, ktoré si zvládne sám nainštalovať' aj úplný amatér.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Endorf	50€ (Fortis), 40€ (Fera)

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Kvalita konštrukcie
- + Jednoduchá inštalácia
- + RGB podsvietenie
- Nič

HODNOTENIE:



Logitech PRO X 2 LIGHTSPEED

PRICHÁDZA BÚRKA



A je to tu! Za oknom sa začína až podozrivo neskoro stmievat', potom nasiaknuté tričká odhal'ujú podobizne mŕtvych spasiteľov a predajcovia klimatizácií prehadzujú peniaze zlatými vidlami. Áno, je tu leto a viete čo? Ja leto z duše nenávidím! Už od detstva som bol človek, čo sa pri každom náznaku príchodu tohto konkrétneho obdobia križoval ako mexický pastier kôz po vyslovení magického "El Chupacabra". S prvými kvapôčkami potu na mojom čele prichádzala priam automaticky chut' zalieť do rodinnej hrobky a nechať sa prebudit' až dupotom jesenných listov. Spomínam si na jeden večer, na jeden konkrétny večer počas letných prázdnin. V televízii som na stanici TNT sledoval jeden z prvých skutočne kultových sci-fi filmov The Day The Earth Stood Still z roku 1951. Už niekol'ko týždňov padali teplotné rekordy, okno do detskej izby som mal preto

dokorán a až slabnúci zvuk svrčkov pretrhol to upotené zúfalstvo. Predznamenal totižto čiastočné ochladenie. Poznáte ten pocit, keď sa po šialenom týždni potenia spustí elektrizujúca bûrka a na jej konci sa už nemôžete dočkať až vystrčíte nos von a spravíte ten neuveriteľne hluboký nádych? Tak presne tak som sa cítil v ten magický večer a rovnako tak som sa cítil aj nedávno, krátko po rozbalení nového a dlhý čas pripravovaného headsetu G PRO X 2 LIGHTSPEED od spoločnosti Logitech. Zrazu mi bolo úplne jedno, že vonku nie len že vôbec neprší, ale miesto toho sa ortut' v teplomeroch doslova vyparuje, mal som totižto, po mesiacoch akejsi hardvérovej letargie, nečakane v rukách niečo výnimočné a rád by som sa s vami o to teraz podelil.

Dlhé tri roky od predstavenia prvej generácie headsetu G PRO X 2 LIGHTSPEED mám

na stole jeho priameho nasledovníka a nemusím ani otvárať okno (budem k vám féravý a poviem, že mám aj tak pustenú klimatizáciu, takže...) a môžem sa spokojne zhlboka nadýchnuť. Švajčiari sa totižtie tri roky vôbec neškrabali na pozadí a aj v spolupráci s eSport špičkou brúsili svoj d'alší a jedinečný prémiový produkt. Dva týždne som dennodenne využíval predmetnú vzorku a tu sú moje komplexné dojmy. Predne treba zopakovat', že bude reč o vlajkovej lodi firmy Logitech, čiže o produkte, ktorý, ak sa preň rozhodnete, rozhodne nebude šetriť vaše bankové konto. Cenovka sa na štarte pohybuje okolo 270 Euro, čo si však hardvér samotný dokáže pri bližšom skúmaní jasne obhájiť. Začnime rovno dizajnom, ktorý sa na prvý pohľad zásadne nelíši od predchádzajúceho modelu. Asi najzásadnejšou zmenou je integrácia druhého pántu tesne u uchytenia

hlavového mostu, čo vám jednak umožňuje jednu mušľu vykŕútiť do horizontálnej polohy a druhú nechat' vo vertikálnej, ale čo je dôležitejšie, tento prvak ovel'a výraznejšie zlepšuje kopírovanie kontúr vašej hlavy (osud to tak chcel, že naše lebky sú málokedy identické a preto je dobré vlastniť' náradie, ktoré sa snaží tento fakt minimalizovať'). Ak som predchádzajúci model označil za extrémne pohodlný na dlhé nosenie, tak ten aktuálny je v tomto ešte o kúsok d'alej. Pohodlie zabezpečuje aj pári náušníkov potiahnutých umelou kožou a komu by v teplých dňoch daný materiál vadil, môže z krabice vytiahnut' aj duo náhradných náušníkov, tentokrát obalených do priedušnej tkaniny. Konštrukcia headsetu je bezchybná a počas testu som neobjavil čo i len menší náznak nedostatkov, špeciálne som rád, že dizajnéri ponechali na tele slúchadiel retro prvak v podobe transparentného kábliku spájajúceho mušle samotné. Váha nepresiahla hranicu 350 gramov a preto, aj keď' je v šasi prítomného vel'a hliníku a ocele, headset nie je vôbec t'ažký a nezat'ažuje vaše krčné svalstvo. Mimočodom, váha oproti pôvodnej verzii klesla o celých 27 gramov.

Bezdrôtový chod

Logitech pre promovanie svojho nového headsetu vytiahol pre niekoho možno neznáme slovíčko a to grafén. Faktom však je, že keby ste si teraz zobrali svoj starší headset a rozobrali jeho mušle, s najväčšou pravdepodobnosťou by ste v nich našli stopové množstvo tohto materiálu, ktorý by sa najlepšie dal opísat' asi takto; Grafén je jedna plochá vrstva



atómov uhlíka natesno naukladaných do dvojrozmernej šest'hrannej kryštalickej mriežky a je základným stavebným prvkom pre grafitové materiály rôznych veľ'kostí. Zvukové membrány v slúchadlách môžu obsahovať tenkú vrstvu grafénu, čo je fakt, avšak Logitech láme rekordy na základe skutočnosti, že jeho nový premiový headset využíva membránu takmer celú zloženú z grafénu - jedná sa o 90% hmotnosti súčiastky. A prečo? Výrobca nám hovorí, že týmto dokáže do ucha hráčov poslat' ovel'a čistejší zvuk bez akéhokoľvek skreslenia a podporiť tak výrazne kvality schopností hráčov samotných. Iste, niečo takéto sme tu už mali v minulosti pri iných, údajne prelomových, noviniek, ja sám by som vám mohol hovoriť čím všetkým sa nás distribútori za tie roky snažili obalamutit', avšak pravda je taká, že v prípade Logitech G PRO X 2 LIGHTSPEED sa môžeme skutočne

rozprávať o razantnom skoku vpred a kompletne prepísanie šablóny merajúcej čistotu audio linky počas hrania. Čo sa týka možností pripojenia, druhá generácia G PRO X 2 prináša novinku v podobe párovania cez Bluetooth, čo sa v staršej verzii nedalo a samozrejme nezabúda na LIGHTSPEED formou USB kl'úča alebo priameho prepojenia cez 3,5mm audio kábel - všetko potrebné v rámci kabeláže a USB kl'úča nájdete pochopiteľ'ne v balení a to aj s na dotyk príjemným textilným puzdrom. Schéma tlačidiel a ovládacích prvkov je rozdelená do jednoduchej postupnosti a okrem pogumovaného kolieska regulujúceho hlasitosť', nájdete na hrane mušle spínače pre BT párovanie, tlačidlo na zapnutie/vypnutie aj s LED podsvietením a nechýba ani tlačidlo pre stlmenie mikrofónu. Meniče použité v testovanej vzorke sú sice v štandardnej



vel'kosti, avšak, ked'že sú takmer kompletne vyrobené z výšie spomínaného materiálu grafénu, zvládajú reprodukovat' hernú audio linku oveľa prirodzenejšie než býva bežné u iných headsetov. Grafén je totižto extrémne pevným, ale cez to všetko aj vysoko flexibilným materiálom, ktorý je schopný dokonalo kopírovať všetky tie preexponované zvuky v hrách (výbuchy, kroky, letiace projektily, hluk motorov, pišťanie pneumatík) bez toho aby sa výsledok takzvané "stratil v preklade". Osobne sa nepovažujem za niekoho kto dokáže svojím sluchovým ústrojenstvom identifikovať pád špendlíku od pádu klinca, ale cez to všetko som bol s kvalitou prezentovanej audio linky nadmieru spokojný. Logitech evidentne nevsadil na lacné PR a skutočne tie tri roky vo svojej kuchyni varil niečo unikátné.

Pri hraní akčných online projektov je niečo takéto doslova na nezaplatenie a ked' už mňa niečo skutočne poslalo k zemi, dobre som vedel prečo a aj ako. Headset samozrejme môžete vďaka tomu využiť aj na počúvanie vašej oblúbenej muziky (duševné naladenie na koncert Rammsteinu bolo vďaka tomu intenzívnejšie), ale primárne ide o profesionálne náradie na hranie videohier. Membrána z grafénu zvláda oveľa lepšie registrovať jednotlivé signály a preniesť do výstupu, čo si ucho koncového užívateľa dozaista všimne a bude to vedieť oceniť. Ovládanie prostredníctvom softvéru Logitech G HUB v PC je štandardne jednoduché a môžete si ním aktivovať všetky dôležité funkcie a súčasne aj uložiť pod konkrétny profil. Pokial' by som mal z G HUB niečo vyložene



vytiahnut' do popredia, tak by to bol modus Sampler určený pre streamerov.

Slabší mikrofón

Headset podporuje spárovanie nie len s počítačmi, ale rovnako tak ste schopný ho rozchodiť cez USB dongle a 3.5mm kábel aj na konzolách (PlayStation 5, Xbox Series X/S a Nintendo Switch v doku). Batéria u predchádzajúceho modelu vydržala niečo málo cez dvadsať hodín, čo nebolo zlé, ale ani vyložene úžasné. Druhá generácia si v tomto smere výrazne polepšila a dotiahla to až na 60 hodín počas hrania a ak by ste headset využívali len na počúvanie muziky, dokázali by ste z batérie dostat' ešte o jeden deň viac. Všetko to, čo vyššie zaznelo sa nieslo na pozitívnej vlne, ale ako už asi tušíte, cez to všetko som počas testovania našiel jedno menšie negatívum.

Celé to negatívum svieti tak výrazne hlavne preto, že je vlastne osamotené a rozhodne by ste na základe neho nemali prípadnú kúpu zavrhnut'. Reč je o kvalite zvuku prenášaného cez mikrofón, ktorá sa oproti predchádzajúcemu modelu vlastne nikam neposunula. Dizajn mikrofónu ako aj jeho schopnosť zberať zvuk, to všetko je na prvú dobrú identické ako pri Logitech G PRO X LIGHTSPEED - ide o priemer ktorý neurází, ale ani nejako zásadne neohúri. Môže sa to trocha zlepšiť po softvérovej úprave, respektívne po výbere jedného z profilov v rámci Blue Vo!ce, avšak, to nie je žiadna novinka. Čistota prenášaného hlasu nie je jednoducho stopercentná a ked' si to porovnávam práve s čistotou dvojgrafénových meničov, ide o dosť jasný kontrast o ktorom by ste mali vedieť'.

Rovnako tak som čakal, že sa Švajčiari konečne rozhodnú pre ANC, avšak aktívneho potláčania hluku som sa z ich strany opäť nedočkal. Cez to všetko považujem ich prémiový herný headset za takmer dokonalé dielo, ktoré v druhej väčšine argumentov žiary nad svojou konkurenciou.

Verdikt

Ak dáme bokom priemerný mikrofón, ostane nám na stole skutočne unikátny a inovatívny herný headset.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech	270€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn a spracovanie
- + Grafénové meniče
- + Výrazné posunutie kvality zvuku
- + Vysoká výdrž batérie
- Slabší mikrofón
- Stále bez ANC

HODNOTENIE:



ROG Ally

EVOLÚCIA



Hranie sa mimo štyroch stien vyhriateho domova je v súčasnosti na vzostupe. Ja sám som však prenosnosť videohernej zábavy vnímal fakticky už od detstva, a to v mnohých rovinách. Ak dám bokom skutočnosť, že som bol ochotný zbalit' 16bitovú konzolku do ruksaku, sadnúť na autobus a cestovať za bratracami stovky kilometrov, len aby som im mohol ukázať novú Zeldu na Nintendo, ostáva mi na mysli predovšetkým rýdza handheld scéna. Tá je dnes, aj zásluhou jej vzostupu, samozrejme už viac než len o firme Nintendo. Avšak, práve vďaka inováciám tejto významnej Japonskej spoločnosti, pôsobiacej na poli prenosných a hybridných herných zariadení, je pred vami široká škála výberu. Keby som mal túto komplexnú tému zjednodušiť a narýchlo zosumarizovať do pári viet, tak poviem, že Switch jasne ukázal hlad verejnosti po hraní sa vonku bez toho,

aby sa koncový uživatelia museli trápiť s arkádami spustenými cez bežné mobily. Tento hlad následne zaregistrovalo aj Valve. Po prieskume trhu a overení súčasných hardvérových možností, sa rozhodlo, že ponúkne svoj vlastný unikátny a výkonom bezkonkurenčný Steam handheld. Išlo do rizika? Z časti áno. Avšak, Steam Deck, ako sa predmetná mašinka nazýva, bol krok správnym smerom a čísla predajnosti to dnes už jasne potvrdzujú. História, a to myslím hlavne históriu interaktívnej zábavy, nás však naučila, že nič sa nedeje náhodou a všetko má svoju patričnú postupnosť. Preto si jasný záujem o hranie sa mimo bežného prostredia monitorov a televízorov, mimochodom dávno pred Valve, zobraza na paškál aj herná divízia spoločnosti ASUS, čiže ROG. Ich koncept výkonných a kompaktných herných laptopov/tabletov radu Flow bol akýmsi

skúšobným predvojom pred aktuálne vydaným útokom na trh s handheldami a ja som nesmierne rád, že vám v nasledujúcom teste môžem ponúknut' svoj názor na ešte horúcu novinku z továrne republiky pre hráčov. Dámy, páni a všetci ostatní. Toto je ROG Ally, najunikátnejšia prenosná herná mašinka roku 2023!

Áno, ROG Ally nie je fakticky bežným handheldom tak, ako by sme to mohli vnímať na prvú dobrú, keďže na rozdiel od Switchu a Steam Decku pláva Ally vo vodách operačného systému Windows. Dnes by ste papierovo podobne koncipovaných prenosných herných zariadení našli na scéne oveľa viacej. Ani ASUS, ani Valve preto nevynašli koleso, avšak, nech už sa na celý tento špecifický segment herného hardvéru pozeráme akoukol' veľ optikou, práve ROG Ally je v mnohých aspektoch



na výši, ked'že ponúka ovel'a viac než jeho konkurencia. Ešte než prejdem do sféry hľbkového rozboru, určite je na mieste začať opisom samotného balenia. Momentálne si na našom trhu môžete zakúpiť verziu ROG Ally s interným procesorom AMD Z1 Extreme, a to v hodnote necelých 800 eur. Samotná cena môže pochopiteľne mnohých odrádzat', no Ally evidentne vsádza na výkon. Okrem spomínaného čipu ponúka aj 16 GB operačnej pamäte, obrazovku s Full HD rozlíšením a 120 Hz obnovovacou frekvenciou. Výška ceny je teda adekvátna výsledku, a to som ešte ani poriadne nezačal s opisom. V balení okrem samotného handheldu nájdete aj jednoduchý papierový stojan a dostatočne výkonný adaptér pre nabíjanie, zakončený USB-C koncovkou. Apropo, nabíjanie sa realizuje zasunutím konektoru do časti vstupu určeného pre externé mobilné karty ROG, čím sa už tak obrovský výkon Ally dá potiahnuť do ešte výšších sfér. Už ked' som prvýkrát zobrahol do rúk predmetnú testovaci vzorku, okamžite mi v hlave začal bežať porovnávací film. Nintendo Switch je v zmysle pomeru medzi dizajnom a pohodlím počas dlhodobého hrania vyložene najhorším kusom z celej svätej trojice (Switch, Steam Deck, Ally). Switch je vlastne len modulárny, dnes už dokonca technologicky zastaraný tablet s prilepenými ovládačmi po stranách, a preto ho nemal problém Steam Deck, v zmysle pohodlia, prekonáť. Valve vytvorilo proporčne rozumne vymodelované a voči pádom odolné šasi, ktoré vás ani pri dlhodobom držaní nepretiahne mučivými bolestami. Dizajn Steam Decku by však predsa len potreboval trocha učesat', ked'že vyzerá skôr ako prototyp niečoho, čo by malo prejsť dodatočnou modernizáciou; ja sám by som po vzore sochárov najradšej zobrahol do ruky dláto a trocha ho obsekal. Do tohto statusu prichádza vizuálne odzbrojujúci ROG Ally, ktorý v zmysle výzoru s prehl'adom nakopáva konkurenciu zadky.

Herný šperk

Ally predstavuje krásne snehovo biele plastové šasi, ktoré má voči konkurencii ovel'a lepšie dizajnové úchopy v oblasti dlaní, a aj ked' je jeho váha takmer identická s váhou Steam Decku (ASUS dostať váhu na úroveň 608 gramov), vo finále stroj od ROG dokážete pri ležaní v posteli alebo na gauči udržať nad sebou ovel'a dlhšie. Výrazný vizuálny prvok obstarávajú kruhové RGB linky umiestnené pod analógovými páčkami a tu, na rozdiel od Valve hardvéru, nastáva ovel'a prirodzenejšia pozícia analógov - sú umiestnené proti sebe a do kríža.

Interný systém ROG vám umožňuje regulovať intenzitu podsvietenia a samozrejme ho aj kompletne vypnúť, v záujme predĺženia životnosti batérie. Šasi, napriek tomu, že je plastové, pôsobí vysoko odolne a pri drsnejšej manipulácii s ním nebudeš počuť žiadne nechcené zvuky. Dokonca mi testovaná vzorka raz

nešťastne zletela na tvrdú zem a jediné čo z toho vzišlo, bol malý škrabanc v rohu handheldu. Zapnút' Ally znamená priložiť svoj prst na čítačku odtlačkov v hornej hrane tela, čo spomínam nie len ako zaujímavosť (doteraz som ešte netestoval herný handheld s takýmto bezpečnostným prvkom), ale aj ako účelové premostenie. V texte vyššie zaznalo niekol'kokrát slovíčko "handheld" zastupujúce pojem prenosná herná platforma. ROG Ally je však ovel'a viac než to.

Akonáhle sa totiž objaví tradičné ROG oko, nasleduje preklenutie do operačného systému Windows so všetkým, čo si len pod ním viete predstaviť. Ally je vlastne výkonný herný notebook stlačený do tradičnej formy prenosnej hernej konzoly a interakciu s ním preto treba rozdelovať na dve formy. Na jednej strane máme rozhranie pripomínajúce prenosnú hernú platformu (je v dizajne ROG a dostanete sa do neho pomocou jedného zo štyroch fyzických tlačidiel umiestnených po stranach obrazovky) a na strane druhej je tu plnohodnotný Windows 11 v Home edícii, a to bez akéhokoľvek orezania.

Ovládanie v ňom je realizovateľné cez dotykovú obrazovku, avšak pomocou BT rozhrania si k Ally dokážete pripojiť klasickú klávesnicu alebo myš. Akokol'vek by som v tomto bode mohol nadávať na príliš malé písmená a ikonky, ked'že ide o klasický Windows, pomocou menu si dokážete všetko prispôsobiť svojmu zraku. Pri porovnaní so Steam Deckom, ktorý beží na Linuxe s emulačnou nadstavbou zvanou Proton, je fungovanie v Ally ovel'a intuitívnejšie a prirodzenejšie. Nikto vás nelimituje samotným rozhraním a nech už sa rozprávame o videohre alebo aplikácii, do Ally môžete nainštalovať





vlastne úplne všetko; či to potom aj jeho črevá rozbehnú je zase na inú tému.

Čo mne osobne na Steam Decku prekáža najviac, dokonca viac než jeho výdrž batérie, je celkové uzatvorenie systému a sústredenie sa na Steam samotný. Áno, je tu pochopiteľ'ne priestor na dodatočné rozšírenie knižnice o hry nepatriace do obchodu Valve, avšak nie vždy je to užívateľ'sky pohodlné a ten, kto je technický antitalent, to v niektorých prípadoch nezvládne ani pri sledovaní YouTube návodu. U ROG Ally je však situácia úplne iná. Tento prenosný herný

systém zvláda združovať väčšinu herných digitálnych platform a okrem podpory Steamu tu máme aj Xbox, GOG, Epic Store, EA, Ubisoft. Nebude to po oficiálnom vydaní Ally trvať asi dlho a čoskoro do natívneho rozhrania pribudne aj nekonečné množstvo komplexných emulátorov, ale už u tejto review vzorky som bol z daného softvérového rozhrania doslova nadšený. Na internete som dokonca zahliadol, ako pári novinárov už jasne naznačilo, že Ally bude kráľ'om emulácie. Stačí sa len prihlásiť svojimi údajmi a môžete si na interný SSD s kapacitou 512 GB ukladať svoje obl'úbené hry (je tu aj možnosť

rozšírenia úložiska vďaka vstupu pre microSD karty). ASUS samozrejme ešte bude musieť interný softvér trocha učesat a špeciálne prispôsobiť podporu niektorých aplikácií, no ako som sa počas mesiaca stihol presvedčiť, Ally už teraz zvláda drivu väčšinu AAA a indie hier. Veľkou výhodou je komplexnosť Asus Command centra. Môžete si tu prispôsobovať výkon hardvéru a zadefinovať detaily ako snímkovanie, rozlíšenie, ovládanie (bud' PC alebo handheld), spravovať RGB podsvietenie, nastavovať citlivosť analógov, mapovať tlačidlá a tak d'alej a tak podobne. Áno, majitelia Steam Decku by mohli namietať, že ich systém zvláda spúšťať hry bez nejakých otravných kompromisov (ak ich samozrejme podporuje) a Ally súčasť všetko, ale za cenu toho, že sa užívateľ chvíľu cíti nekomfortne a musí si iste veci sám upraviť, dokonca s niektorými vo finále vôbec nepohnie. Steam Deck však napríklad nedokáže stále st'ahovať v spiacom režime, s čím Ally problém nemá. Vďaka už spomínanej externej grafike eGPU XG Mobile ste schopní pomocou hlavného konektoru poslat' do Ally ešte väčší výkon a zahrat' si tak napríklad Cyberpunk takmer v maximálnej kvalite, no aj bez tohto bonusu Ally zvláda predmetnú hru vo výbornom vizuále. S vysokým výkonom, v ktorom preskakuje Steam Deck takmer trojnásobne, prichádza aj potencionálne vysoká teplota. AMD Ryzen Z1 Extreme (osem jadier a šestnásť vlákien) je potrebné chladiť, a preto ASUS prišiel so špeciálnym antigravitačným tepelným



systémom chladiacim aj v momente, keď máte konzolu v rukách pri ležaní. Pri maximálnom výkone bol odvod tepla perfektný. Aj keď bolo badat', že teplota stúpa, ventilátor nehučal ako turbína (ako pri Steam Decku) a počas držania som na pokožke necítil nič neprijemné.

Jednotná knižnica

Samotný čip Ryzen Z1 Extreme ma prekvapil. Jeho výkon je razantný skokom oproti predchádzajúcej generácii a vďaka širokej škále konfigurácií dokážete tento čip donútiť pracovať perfektne v nižších ako aj maximálnych úrovniach vytváženia. Viete si tak vizuál u hier nastaviť podľa stavu batérie, a ak ste blízko elektrickej zástrčky, alebo máte pri sebe externú batériu, môžete ísť takzvane na plné obrátky. Samozrejmost'ou sú klasické ROG profily výkonnosti, ktoré sa prepínajú automaticky ale aj manuálne. Steam Deck aj ROG Ally majú identickú kapacitu batérie, avšak Ally dokáže vďaka uvedenému čipu tlačiť na pílu oveľa intenzívnejšie, a teda sotva z neho dostanete rovnaké časy výdrže. Mne osobne sa to podarilo zmerať tak, že to čo som dosiahol so Steam Deckom, bolo vždy o dve hodinky lepšie než s Ally. Samozrejme je tu veľa premenných, ale áno, batéria u ROG Ally je jej najväčšou slabinou. Apropo, koncom roka sa začne predávať aj o stovku lacnejšia verzia Ally s menej výkonným čipom Ryzen Z1, ktorá bude v zámorí priamo konkurovať handheldu od Valve a bude preto zaujímavé sledovať, ako na túto skutočnosť zareaguje koncový zákazník. Schválne som si zvolil identické vizuálne nastavenie u jednej hry a na oboch hardvéroch, aby som odmeral výdrž batérie a výsledkom bolo Pyrrhovo víťazstvo Steam Decku o jednu hodinku. Pri maximálnom možnom nastavení sa s Ally dalo hrať necelú hodinu, čo je, ako už uvádzam vyššie, jednoducho achillovou päťou tohto koncepcie prenosného zariadenia. Posuňme sa ďalej, a to konkrétnie k opisu IPS panelu.



Sedem palcová obrazovka ponúka Full HD rozlíšenie pri 120 Hz, čo v spojení s vizuálne atraktívnymi hrami vie výčarovať onen mnou často spomínaný efekt klesajúcej sánky. Svetivost' je dostačujúca aj na hranie v exteriéroch pri intenzívnejších svetlených lúčoch. Svetivost' je na hranici 500 nits pri odozve 7 ms. Hral som takto najnovší Resident Evil a nemohol som sa od neho odtrhnúť, či už som sedel v autoservise, u lekára alebo na toalete. Ďalšou perfektne odvedenou prácou zo strany strojcov ROG Ally je spracovanie tlačidiel a analógových páčok. Krásny protitlak, perfektná citlivosť už v základnom nastavení, napojenie na vibrácie a citel'ný efekt odolnosti voči zvýšenému opotrebovaniu. Je tu jasne vidieť, že Ally nevzniklo z dvoch či troch prototypov vystružlikaných niekde v zadnej uličke Taipej, ale že sa tomuto hardvéru venovala obrovská pozornosť a testovalo sa za hranice prvoplánového pokusu o zárobok.

Je toho ešte veľ'a, čo by som vám o mojich dojmoch z tohto unikátneho hardvéru chcel odovzdať, ale už teraz sa nám dĺžka textu poriadne natiahla. Pre mňa osobne sa republika pre hráčov postarala o jasné pokorenie svojej konkurencie, aj keď

toto tvrdenie má logicky veľa menších či väčších úskalí - absencia Nintendo exkluzívít (legálou cestou), lepšia výdrž batérie u Steam Decku, potreba učesat' Windows v zmysle handheldovej interakcie a pár ďalších škrupiniek v inak úžasne chutnom pokrme. Čez to všetko je pre mňa Ally obrovským prekvapením roku 2023 a jasným dôkazom toho, že hranie na mobiloch môže byť akokoľvek populárne, ale nikdy neprekonať zážitok z interakcie pomocou výkonných a komplexných strojov, akým je práve ten od ROG. Vďaka Ally už nepotrebujem vlastniť ani Steam Deck, ani Xbox a dokonca vlastne ani desktop, a to je niečo, o čom som ešte pred časom ani len nesníval. Prešli sme skutočne dlhú cestu od čias, keď som ako decko žmúril oči nad prvým Game Boy systémom a vrýval ich do jeho nepodsvietenej monochromatickej obrazovky. To všetko s pocitom vrcholného blaha pri vymazaní štyroch kompletných riadkov v Tetris. Moderné technológie a tvrdohlavosť firiem ako práve Nintendo, nám dnes prinášajú možnosť prežívať novú formu interaktívnej radosti z hrania mimo štyroch stien a Ally je v súčasnosti jasným vrcholom celej tejto koncepcie.

Verdikt

Najvýkonnejší herný handheld súčasnosti, za ktorý si ASUS zaslúži potlesk.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	799€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Výkon
- + Displej
- + Obrazovka
- + Chladenie
- Batéria

HODNOTENIE:



OMEN 17 (2023)

ELEGÁN S NADVÁHOU



Aktuálny rok 2023, ak vás tento text dokázal zastihnúť stále v uvedenom kalendári, by som osobne rád pasoval za najprogresívnejší rok poslednej dekády, minimálne čo sa týka výkonnostného a dizajnérskeho progresu herných laptopov - iste, stále platí, že moderné technológie majú stúpajúcu krvku takmer vo všetkom, ale práve segment herných notebookov nám v tomto smere trocha stagnoval. Za predpokladu, že ste však čítali moje nedávne recenzie, napríklad na najnovšie herné náradie od ASUSu, tak už dobre viete, že onen proklamovaný rok s číslom dvadsaťtri bude v tomto ohľade predsa len trocha iný. NVIDIA totiž svojich klientov hojne zasypáva novými grafickými kartami RTX 4000, určenými priamo pre prenosné počítače a ani HP nevynecháva. V tejto súvislosti som nedávno dostal šancu otestovať ich vlajkovú loď herných notebookov OMEN, ktorá sa v sedemnáštstvo palcovom prevedení ocitla na mojom pracovnom stole a skoro ho rozlámala na kusky.

Predmetný herný notebook si právom zaslúži prívästok; monštrum. Jednak je jeho váha takmer celé tri kilogramy, ale čo je ešte dôležitejšie, tak v zmysle výkonu sa toho naozaj takzvane nebojí - konfigurácia, ktorá mi dorazila na test obsahovala CPU Intel Core i9-13900HX (24 jadier / 1,6 – 5,4 GHz) nasledované GPU Nvidia GeForce RTX 4080 (12 GB GDDR6 / VRAM) a to všetko pri 32 GB operačnej pamäte - trojboj hodný otvárajúcej sa pusy zákazníka, kde uhol jeho klesajúcej sánky naberie ešte strmší spád po tom, ako mu predajca oznamí konečnú cenu.

Asi by ste ju chceli teraz počuť a ja vám ju, samozrejme, s radosťou oznáím, ale ešte než tak učiním, musím spraviť pár opatrení. Ak náhodou teraz obsluhujete t'ažký stavebný stroj, radšej svoju činnosť na pár sekúnd ukončíte a rovnako tak vám odporúčam sa pred prečítaním onej magickej cifry posadit, kedže by to s vami mohlo švihnuť o zem. Cena za najnovší a najvýkonnejší model HP Omen

17 sa pohybuje okolo necelých štyroch tisíc eur! Zatial' čo si budete zbierat' sanice pod stolom, ja pozvol'na prejdem k opisu dizajnu testovaného železa.

Žiadna diskotéka?

Je zaujímavé, že HP už dlhodobo a aktívne ignoruje implementovanie výrazných RGB prvkov v rámci skladania šasi svojich herných notebookov, a preto ani v novej OMEN sedemnáštke nemusíte očakávať žiadnu diskotéku - mimo podsvietenia klávesnice.

Nový OMEN je jednoducho čierny elegán s ostro rezanými hranami, ktorý nie je ani náhodou stavaný na nejaké čačkanie a už vôbec by ste s ním nechceli behať po vonku bez kvalitného ruksaku. Jedinou ozdobou je logo modelového radu umiestnené v strede vrchného kovového veka, ktoré tak isto ako zvyšok nesvetia a jediné čo zvláda je vrhať odlesky. Keby som chcel ísť ešte



d'alej, tak testovanú vzorku označím za retro, avšak išlo by o retro, aké vo mne osobne evokuje skôr renesanciu herných laptopov a budúci trend, než nejaké zastarané kráčanie smerom do minulosti.

Po bokoch na zadnej strane a rovnako aj zo spodnej časti na vás vykuknú výrazné prieduchy chladiaceho systému nasledované zástupom fyzických vstupov. Drvivá väčšina z nich sa nachádza na l'avej strane a musím povedať, že som bol minimálne u dvoch vyložene prekvapený.

Počet vstupov je ohromujúci, ale akonáhle si ich začnete prezerat bližšie, minimálne v zmysle výkonu, prvotné nadšenie sa trocha vytratí. Narážam na fakt, že aj keď tu máme plnohodnotnú čítačku SD kariet, jej prenosová rýchlosť je na priemernej úrovni. Ďalšie mínus by som rád pripol na hrud' osamoteného USB-C Thunderbolt 4,

čo sa na herný stroj v hodnote slušného ojazdeného auta rozhodne nehodí. A čo tu máme d'alej? HDMI (2.1), mini DisplayPort, USB-A (3.2), 3,5 mm audio vstup a LAN port. Čo sa týka bezdrôtového prenosu,

tak tu sa nachádzajú štandardy Wi-Fi 6E a Bluetooth 5.3, čiže všetko to, čo v súčasnosti budete potrebovať, nech už ste hráčom alebo kreatívnym jedincom (asi vám nemusím pripomínať, čo všetko sa s výšie uvedeným výkonom dá realizovať v rámci postprodukcie, ale o tom ešte bude reč).

Po odklopení veka jedným prstom na vás vyskočí pári d'alších minúsov - nekompletná klávesnica a v úvodzovkách len IPS panel. V prvom prípade sú sice použité klikacie spínače s vysokým zdvihom, avšak priestorovo sú zbytočne predimenzované, a tak neostalo miesto na numerický blok.

Čo sa týka obrazovky, tak rok 2023 by mal aj v zmysle herného náradia patríť výhradne OLED panelom, zvlášť v takých cenových reláciach, kde sa nová OMEN sedemnásťka pohybuje. HP zvolilo zastaranú IPS technológiu s 2K rozlíšením a rovnako tak ostalo u archaického pomera strán 16:9 - jedinou výhodou je obnovovacia frekvencia 240 Hz. Aby som bol však fér, na matný panel sa nepozerá





vyložene zle, minimálne do momentu, než si spomeniete na tú odstrašujúcu cenu.

Tým adaptérom by si umlátil aj slona

V balení sa nachádza gigantická nabíjačka s výkonom 330 W, ktorá rozmerovo ašpiruje na zaradenie medzi smrťacie zbrane. Jej výkon má však schopnosť dotankovať batériu notebooku z nuly na maximum už behom deväťdesiatich minút, čo je dozaista úctyhodný údaj. Je však jasné, prečo HP chcelo ku svojej vlajkovej lodi pripnúť práve takúto kotvu. Dôvodom je batéria s chabou výdržou, ktorá pri plnom vyt'ažení (hraní hier alebo náročnej postprodukcií) nevydrží viac než hodinu.

Samozrejme, pri kancelárskej práci je to ovel'a viacej, avšak kto už si kupuje takto drahú mašinu, na to aby pomocou tej vytvoril excelovské tabuľky o diabetickom programe svojej chorl'avej mačky?!

Na samotný záver som si nechal pári viet na margo už v úvode naznačeného výkonu. Asi už tušíte, že práve CPU/GPU/RAM sú v novom modelovom rade herných laptopov OMEN alfol a omegou, čo sa mi potvrdilo aj v ostrom teste samotnej vzorky. Okrem vysoko kvalitných čipov a pamäti sa ukázal byť rovnako dôležitý aj integrovaný SSD disk, ktorý zvládol súčasne aj niekol'ko náročných programov, a to bez akéhokol'vek spomalenia. Nech už som na predmetnom laptopu zapol najnovšiu AAA

hru, alebo strihal video materiál, či upravoval fotografie, vo všetkých troch aspektoch som sa mohol naň plne spol'ahnúť. Modernizovaný systém chladenia navyše držal teplotnú krivku v stredných cifrách, a to aj bez toho aby narobil vel'a hluku.

OMEN 17 pre rok 2023 prichádza s dizajnom, aký sa čoskoro opäť stane trendom. Tlieskam HP za to, že cielene potláčí zbytočné RGB linky a naopak sa sústredí na to najdôležitejšie, kam spadá výkon a jeho chladenie. Menej nadšenia však vidím vo vol'be IPS panelu s pomerom strán 16:9, ako aj kvalitou vstupných portov.

Pokial' vám však predmetné negatíva nijako zásadne neprekážajú a ste pripravení si nakonfigurovať extrémne výkonné notebook s potenciálom, tak táto vzorka by sa vám mohla traftiť rovno do vášho vkusu.

Verdikt

Vel'ký, výkonný a elegantný.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:	Cena s DPH:
HP	3 900€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|------------------|--------------------|
| + Dizajn | - Kvalita portov |
| + Bez RGB liniek | - IPS panel s 16:9 |
| + Kvalita šasi | - Batéria |
| + Počet portov | |
| + Klávesnica | |

HODNOTENIE:



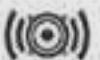
Súťaž

CREATIVE STAGE 360



Dolby
ATMOS

WIRELESS SUBWOOFER



WIRELESS



HDMI ARC



OPTICAL



BLUETOOTH

240W
PEAK

POWER

CREATIVE®

Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 30.7.2023
Otázka: 1. Má soundbar Creative Stage 360 podporu Dolby Atmos?

Disney mení kalendár



Vzhľadom na pokračujúci štrajk scenáristov, ktorý ovplyvňuje výrobu, ale aj plánované dátumy natáčania filmov v celom Hollywoode, spoločnosť Disney vydala vyhlásenie, v ktorom oznámila zmeny pre veľké množstvo svojich plánovaných filmov. Medzi filmami sú hity ako pokračovania filmov pre Marvel, Avatar a ďalšie.

Captain America: Brave New World sa presúva z mája 2024 na 26. augusta 2024, čo má za následok, že sa Thunderbolts sa posúva na 20. decembra 2024.

Dľho očakávaný Blade sa presúva na 14. februára 2025 a Fantastická štvorka na 2. mája 2025.

Toto posúvanie má za následok, že Avengers: The Kang Dynasty sa naopak uvedie o rok skôr, a to

už 1. mája 2026, pričom podedí dátum vydania nasledujúceho Avengers: Secret Wars, ktorý sa presunie na 7. mája 2027.

Fanúšikovia Avatara, ktorí už majú s dlhým čakaním, žiaľ, aj svoje skúsenosti, budú môcť naplno otestovať svoju trpežlivosť, pretože Avatar 3 sa presunul na 19. decembra 2025. Ďalšie pokračovania Avatar 4 na 21. decembra 2029 a Avatar 5 až na 19. decembra 2031. Toto znamená, že pri novom harmonograme vyjde posledný film 22 rokov potom, čo vyšiel pôvodný film (ten vyšiel v roku 2009).

Jedna z hlavných predstaviteľov, Zoe Saldana, celú plánovanú zmenu vtipne okomentovala, že v poslednom diely bude mať už 53 rokov. Len pre rýchlu kalkuláciu, v prvom filme mala Saldana 27 rokov. Aby

sme však neboli len negatívni, tak napríklad Deadpool 3, ktorý je už vo výrobe, sa presúva z pôvodného dátumu 8. novembra 2024 na 3. mája 2024, čiže ho uvidíme o pár mesiacov skôr.

Posledná informácia, ktorú Disney zdieľal bolo pridelenie dátumov premiéram, ktoré ich zatiaľ nemali.

Hraná Moana príde do kín 27. júna 2025, film Fede Álvareza z mimozemského prostredia 16. augusta 2024.

Posledným bol špionážny thriller s názvom „The Amateur“ s Rami Malekom, ktorý je naplánovaný na november budúceho roka.

Na záver treba už len dodat', že Disney bude mať rozhodne plné ruky práce.

Nové filmy z dielne Lucasfilm



Okrem Disney oznámila aj spoločnosť Lucasfilm zmeny v dátumoch uvedenia svojich plánovaných filmov do kín.

Ide hned' o 3 filmy, ktorých sa táto zmena týka. Na dva z nich sa môžeme tešiť v roku 2026, a to konkrétnie máji a trochu netradične tiež 18. decembra. Na tretí film od tejto spoločnosti si potom počkáme až do decembra 2027. Disney zatiaľ neuviedol dej alebo aspoň konkrétnie, o ktoré scenáre súrie by malo íst'. Čo by nemalo byť prekvapením, nakoniec Lucasfilm je priam povestný udržaním svojho tajomstva. Môžeme ale predpokladat', že jedným z nich bude pokračovanie filmu pre postavu Rey s Daisy Riley v hlavnej úlohe. Sharleen Obaid-Chinoy sa bude podieľať na rézii tohto pripravovaného snímku. Na tomto základe môžeme predpokladat', že filmy od Davea Filoniho a Jamesa Mangolda budú d'alšími dvoma spomínanými snímkami.

Prisma dostala 2 sériu

Priekopnícky taliansky seriál Prisma dostal od Amazonu dlho očakávanú druhú sériu. Seriál od Ludovica Bessegato, ktorý sa, okrem iného, podielal aj na talianskej verzii seriálu Skam Italia, sa opäťovne vráti na Amazon, ale v upravenom obchodnom modeli. Prvá séria bola distribuovaná prostredníctvom nemeckej spoločnosti Beta Film, avšak pre druhú sériu už pôjde o kombináciu aj pre medzinárodnú distribúciu. Seriál sa zameriava na identické dvojčatá, ktoré rôznymi spôsobmi spochybňujú rodové normy, ale aj d'alšiu skupinu tínedžerov, ktorí sa okrem bežných problémov spojených s dospievaním, musia popasovať aj s tým, kym vlastne v skutočnosti sú. Do druhej súrie sa tiež vracia aj rovnaké herecké obsadenie v hlavnej roly s výborným Mattiom Carranom, ktorý hrá postavu oboch dvojčiat, Andreu a Marca. Natáčať by sa opäť malo v meste Latina a jej okolí južne od Ríma. Prisma hned' po svojom uvedení na Amazon zožal veľký úspech nielen medzi divákmi, ale aj kritikmi. Preto schválenie druhej súrie bolo pre Amazon jasným krokom ako si, okrem iného, upevniť aj svoju taliansku ponuku.



Žiadna Zelda nebude



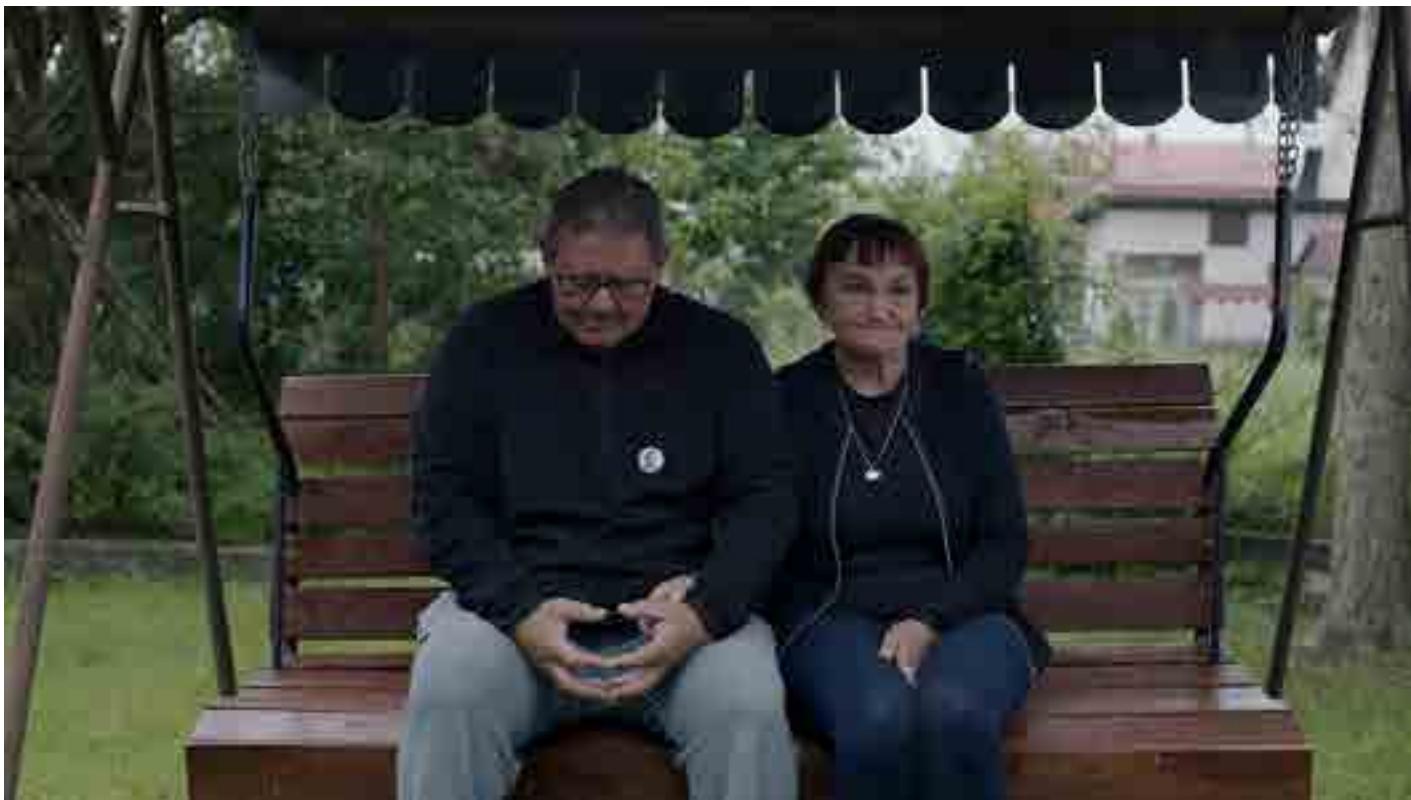
V posledných dňoch sa v súvislosti s uvedením najnovšej hry Zelda: Tears of the Kingdom, hovorí čoraz hlasnejšie o jej filmovom spracovaní.

Prepáč Link, ale Zelda ešte nie je pripravená na záchrancu a tieto klebety nie sú určite pravdivé. Po obrovskom úspechu filmu The Super Mario Bros sa však nemusíme čudovať odkial' vychádzajú tieto špekulácie.

Diváci sa logicky zamýšľajú nad d'alšími možnosťami a hrami, ktoré by mohli byť spracované na veľké plátno. Každopádne, fanúšikovia hier sa môžu kedykoľvek vrátiť k predchádzajúcej adaptácii The Legend of Zelda, ktorá bola vo forme animovaného seriálu pozostávajúceho z 13 častí. Ide o adaptáciu z 80. rokov a sledovala Linka putujúceho po Hyrule. Možno čoskoro sa táto klebeta premení na skutočnosť a uvidíme Hyrule na veľkom plátnе.

Kuciak: Vražda novinára

POVINNÝ DOKUMENT PRE KAŽDÉHO VOLIČA



V posledných dňoch prišiel na obrazovky Netflixu nový dokument s anglickým názvom „Kuciak: The Killing of a Journalist“. Pre slovenského diváka ide o udalosť, žiaľ, veľmi dôverne známe. Udalosti z februára 2018, ktoré otriasli našou spoločnosťou, právnym a politickým systémom od základov. Na filme sa podielal režisér Matt Sarnecki, ktorý má na svojom režisérskom konte aj dokument „Killing Pavel“, v ktorom sa zameral na vraždu bieloruského novinára Pavla Šeremeta. V novom dokumente, ktorý pôvodne vznikol v roku 2022, sa ponára do prípadu Kuciak a poukazuje na kauzy slovenskej mafie z vnútorného i zahraničného pohľadu.

Dokument bol na obrazovky Netflixu pridaný len pár týždňov po poslednom procese súvisiaci s týmto prípadom. Načasovanie uvedenia by bolo možno účinnejšie, ak by bolo pred plánovanými vol'bami, nakol'ko ponúka unikátny náhl'ad na celú kauzu so všetkými procesnými detailmi.

Február 2018 Veľká Mača

Dokument ponúka výpovede kolegov Jána Kuciaka, ale aj vyjadrenia rodičov Jána a Martiny Kušnírovej. Právniči oboch strán nám taktiež poskytujú svoj pohľad na

priebeh procesu a ozrejmujú dôkazy, ktoré hrajú, alebo v prípade obhajcu Kočnera, nehrajú v prospech obvineného. Okrem spomínaných osôb sa v dokumente objavila napríklad investigatívna novinárka Pavla Holcová, ktorá nás sprevádzza



dokumentom a ozrejmuje priebeh vyšetrovania zo žurnalistického hľadiska.

Naskytuje sa nám unikátny pohľad dokumentácie a evidencie, ktorá bola sprostredkovaná za pomocí žurnalistického tímu a z ktorej sme sa dozvedeli aj neskoršie korupčné škandály zasahujúce až do najvyšších radov súdov a polície. Išlo konkrétnie o takmer 30TB – áno, čitate správne, materiálov.

Tieto skutočnosti neskôr viedli k vzniku takzvanej „Kočnerovej knižnice“, čo je žurnalistické oddelenie, ktoré sa zameriavalo na detailné prejdenie týchto materiálov a postupné uverejnenie pre verejnosť. Okrem Holcovej sa v dokumente objavil aj šéfredaktor portálu Aktuality.sk Peter Bárdy a slovenský sociológ Michal Vašečka.

Rekonštrukcia vraždy

Film je plný dychvyrážajúcich častí, či už ide o prechádzanie správ medzi Kočnerom a Zsuzsovou, v ktorom si dohadujú detaily objednávky vraždy, alebo asi najsilnejší moment v celého dokumentu je rekonštrukcia vraždy vo Veľkej Mači.

Vrah v ňom detailne popisuje, ako skutok vykonal až do hrozných detailov. Rekonštrukcia je potom doplnená svedeckou výpoved'ou Miroslava Marčeka, ktorý sa v jednom momente vyjadrí k tomu, že by sa chcel ospravedlňovať rodinám Jána a Martiny.

Ďalšími výpoved'ami, ktorými dokument disponuje sú tie od Zoltána Andruskó, ktorý stále figuruje len ako neprekázaný objednávateľ a zadávateľ vraždy.

Andruskó mal prepájať vraha Marčeka a jeho komplika Tomáša Szabó so



Zsuzsovou a Kočnerom. Ale ten aj nad'alej zostáva nepotvrdeným spojivom, nakol'ko ako je zjavne až z dokumentu, Alena Zsuzsová spochybnila skoro každé slovo jeho výpovede, aby viedla k jej a Kočnerovmu prospechu.

Súdne procesy

Poslednú časť dokumentu následne tvoria súdne procesy a dokazovanie evidencie. Zo strany žaloby ide o jasné dôkazy, ktoré by mali jednoznačne sledovať k zaslúženému trestu.

Takto koniec-koncov vnímala tento proces aj verejnosť. Zo strany obhajoby, ale tieto dôkazy až také jasné nie sú a v ich očiach je ich l'ahké spochybniť. Záver pojednávania a aj následného odvolávania je nám ako divákom už z histórie, žiaľ, známy. Dokument vznikol ešte pred rokom 2022, takže Sarnecki v ňom nepracuje s najnovšími

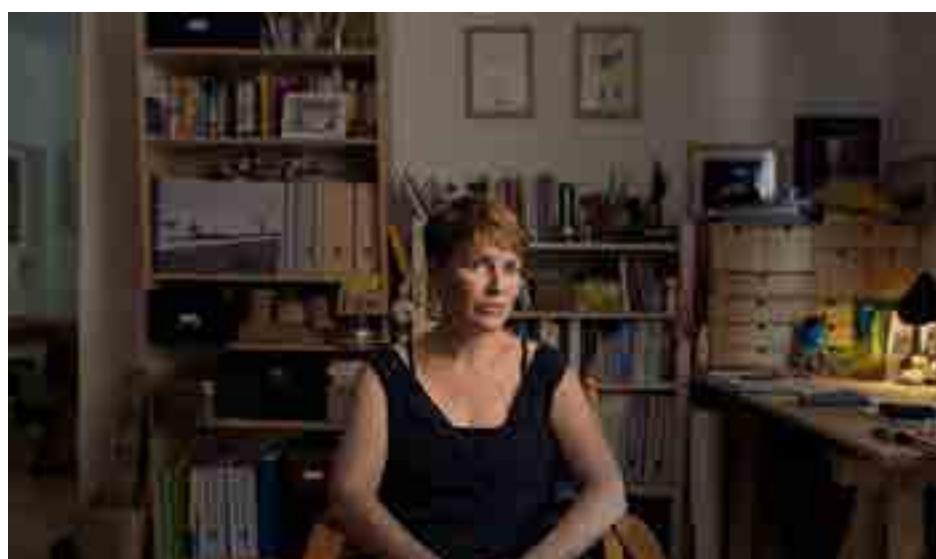
materiálmi a výsledkami procesu, ktoré sú dostupné z posledných týždňov.

Čo je na dokumente zaujímavé je nahliadnutie na to, ako proces ovplyvnil následnú politickú situáciu na Slovensku. Vznik novej vlády a jej neúspech a rovnako katastrofický neúspech nového premiéra. Táto záverečná správa by mala byť motiváciou v d'alších vol'bách, ale tiež, žiaľ, ako poznámenie Vašečka môže byť negatívnym paradoxom toho, že si l'udia budú voliť menšie zlo. Áno, vládnuci strana možno kradla, bola korupcia, vraždy a iné veci, ale rozhodne tu neboli cirkus.

Toto ale nie je pravý dôvod, prečo voliť akúkol'vek stranu. Aby som ostala v závere apolitická, film Kuciak nám do detailov priblížuje dni pred a po vražde z pohľadu novinárov, ale aj osôb, ktoré sa na vražde priamo podielali. Je odrazom spoločnosti a dúfam, že politiky minulosti. Na výsledkoch budúcich volieb uvidíme, či sa negatívne prognózy potvrdia.

„Dokument, na ktorom sa podielal americký režisér Matt Sarnecki nám ozrejmuje detaily vraždy Jána Kuciaka a Martiny Kušnírovej.“

Miroslava Glassová



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Matt Sarnecki

Rok vydania: 2022
Žánor: Dokumentárny / Krimi

PLUSY A MÍNUSY:

- + režijný štýl
- + výpovede všetkých strán
- + dosiaľ nezverejnené informácie
- chýbajúce aktuálne informácie z posledných dní

HODNOTENIE:



Svetlo nádeje

„KEď ODMIETNEME NIEKOHO, KOMU MÔŽEME POMÔCŤ, STANEME SA L'UĎMI, KTORÝCH NESPOZNÁVAME. A PRESTANEME EXISTOVAŤ.“ OTTO FRANK



Nová miniséria vytvorená v koprodukcií v National Geographic Studios, ktorá vyšla na Disney+ v máji tohto roka, Svetlo nádeje, prináša pohľad na osud rodiny Frankovcov z iného uhlia ako z denníka ich dcéry Anny. Ide o menej známy príbeh, natočený podľa skutočných udalostí, ktorý v ôsmich častiach predstavuje život, osud a rozhodnutia mladej sekretárky Miep Giesovej (Bel Powley), jej manžela Jana (Joe Cole) a iných obyvateľov Amsterdamu, ktorí sa v najťažšom období pre l'udstvo rozhodli pre správnu vec, statočnosť a l'udskosť.

Milióny l'udí poznajú dojmy a život Anny Frankovej a jej rodiny počas jej pobytu v úkryte zachytené v jej denníku. Miniséria však odkrýva v časovom pásme takmer dvoch rokov okolnosti i široké spektrum vnútorných

pocitov l'udí, ktorí stáli za ukrytím, starostlivosťou a nepredstaviteľnou zodpovednosťou za osem životov židovských obyvateľov Amsterdamu.

Dej sa takmer vôbec nevenuje postave Anny, divák dokonca nadobúda dojem, že ide o vedľajšiu postavu. Tvorcovia sa však zrejme chceli zamerat' práve na onen iný uhol pohľadu, sústredili na vyrozprávanie príbehu Miep, Jana a Otta Franka - Anninho otca, ktorý je nakoniec jediný preživší z úkrytu za knižnicou vo firme, kde Otto pracuje. S ním sa tu ukrývajú dve židovské rodiny a rodinný priateľ.

Úlohou minisérie je ukázať divákom nie notoricky známe fakty, ale predovšetkým odvahu, odhodlanie, či obrovskú mieru zodpovednosti bežných l'udí, ktorí sa rozhodli bez váhania pomôcť zachrániť

životy. Preto, že to bolo správne a preto, že pre nich iná možnosť, ako riskovať všetko, vrátane vlastného života, nebola možná.

V celej sérii sa divák nedočká drámy, akčných scén, či vykreslenia besnenia nacistov. Skôr bude niekol'kokrát úprimne dojatý a absolútne stotožnený s myšlením a konaním hlavných hrdinov Miep a Jana Giesovcov. Výborné herecké výkony Bel Powley, Joea Colea a Lieva Schreibera, spolu s dramatickou hudbou a dobovými scénami radia toto minidielo k najlepším, aké som doteraz videla.

Dej

Mladá sekretárka, zamestnaná u Otta Franka v Opekte, firme na predaj pektínu, Miep Gies ukŕýva dve židovské rodiny a ich rodinného priateľa v sídle firmy v



Amsterdame, v prerobenej „pevnosti“ v podkroví, za ukrytými dverami za knižnicou. Rozhoduje tak nielen o svojom vlastnom živote, ale aj o životoch jej manžela Jana, zamestnancov firmy a nepriamo aj o svojej adoptívnej rodine.

Denne obyvateľov podkrovia zásobuje jedlom, ktorého je v meste nedostatok, klame všetkým okolo (svojej rodine i najlepšej priateľke), len aby udržala „bremeno“ nažive, čo sa jej darí takmer dva roky. Okrem tohto vyčerpávajúceho boja sa snaží za každých okolností firmu Otta Franka a svoje manželstvo, ktoré je dobu určite značne preverené, udržať v chode.

Ako je všetkým divákom od začiatku jasné, nejde o príbeh so šťastným koncom.

Skrýša je odhalená a ukrývajúci sa Židia tesne pred koncom vojny odvezení do tábora, aj napriek enormnej snahe a rizkovaniu Giesovcov a ich priateľov. Miepo osloboodení Amsterdamu spojencami neprestáva dúfat', že sa vrátia a preto na nich čaká.

Stále živí svetlo nádeje, i keď' sa v meste objaví len Otto. Záver série nie je prikrášlený, končí tak ako aj skutočnosť'. Miep sa zvyšku rodiny Frankovcov a ostatných Židov, ktorých ukrývala, nedočkala. Okrem Otta všetci zahynuli v pracovných, alebo koncentračných táborech.

Skutočná Miep Gies sa dožila 100 rokov a neprestajne šírila odkaz Anny

Frankovej. Zmysel života našla najmä v rozhovoroch s mladými ľuďmi, ich povzbudzovaní a ukazovaním faktu, že vždy žije nádej, aj keď' je akokoľvek malá.

Svoje prednášky väčšinou končila slovami, „Dokonca aj obyčajná sekretárka, alebo žena v domácnosti, alebo teenager dokáže rozsvietiť malé svetlo v tmavej miestnosti.“

„Dojímavý príbeh Miep Gies o okolnostiach ukrývania rodiny Frankových počas okupácie Amsterdamu. Biografická miniséria prináša iný pohľad na okolnosti ukrývania židovskej rodiny, ktorej dcéra zanechala v jej denníku silný odkaz miliónom ľudí. Je to príbeh o odvahе, nezlomnosti a nádeji zoči voči riziku straty života, bez vnútornej diskusie o správnosti konania. Je to príbeh o presvedčení, že ak môžeš pomôcť, tak tak musíš učiniť za každú cenu.“

Andrea Halušková

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
S. Fogel, L. Hope, T. Phelan

Rok vydania: 2023
Žánor: Životopisný / Historický

PLUSY A MÍNUŠY:

- + herecké obsadenie
- nič
- + dramaturgia
- + spracovanie príbehu

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 čísel v elektronickej podobe nájdete vol'ne 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.,
Železiarenská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika
E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

REDAKCIЯ
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca Šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lonszák, Juraj Lux
Jazykoví redaktori / Pavol Hirká, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Celár, Daniel Paulini, Peter Bagóňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Barbora Kríštová, Róbert Gabčík, Vilam Valent, Matúš Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Zuzana Mladšíková, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Tatiana Klačanská, Maja Kuffová, Friderika Hodossyová, Nataša Bôžiková, Simona Tlacháčová, Andrea Halušková

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Liška, Marcel Trinasty

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

Titulka
ROG ALLY

MARKETING A INZERIA

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

PRODUKCIЯ A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasit s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ' nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcií treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne leň inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opísaných produktov sa neskôr môhli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

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

ISSN 2644-6294 (online)

KINGSTON

FURY
TM



***Kingston FURY
Renegade SSD s chladičom***

Dostupné na

 alza.sk

 DATACOMP.SK
Majetok s výrobcom



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

E15

AX1500 Mesh
Range Extender



M15

AX1500 Mesh Systems