

GENERATION

HRALI SME MORTAL KOMBAT 1

TESTOVALI SME
MSI Prestige 13 Evo A13M

TÉMA
Vylepšený projektor
The Freestyle 2. generácie

VIDELI SME
One Piece

RETRO
Baten
Kaitos

SÚŤAŽ



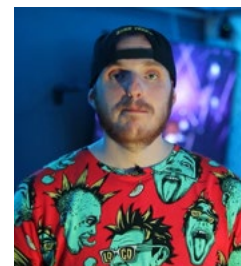
KINGSTON
FURY™

**Kingston FURY
Renegade SSD s chladičom**

Dostupné na



EDITORIÁL



Turbulentný mesiac

Uplynulý mesiac bol bohatý nielen na hardvérové novinky, ale predovšetkým na masové úniky citlivých údajov. Tentokrát to schystal Microsoft a musím povedať, že takto epický prešlap si osobne, vo svojej kariére novinára, nepamätám. Celé to vzniklo na základe súdneho sporu MS vs. FTC, z ktorého sa na verejnosť dostali objemovo šialené dáta a tie následne začali plniť stránky popredných spravodajských portálov po celom svete. Určite ste narazili na titulky formátu „Microsoft chcel kúpiť Nintendo“, avšak, paradoxne, táto konkrétna správa je dosť zásadne vytrhnutá z kontextu a išlo skôr o neoficiálnu konverzáciu medzi vedením MS a šéfom Xbox divízie. Tak či onak, vďaka celej tejto nepríjemnosti dnes už vieme, že MS budúci rok príde s odlahčeným Series X ako aj novým gamepadom, plánuje produkciu vlastného handheldu a, čo je najdôležitejšie, ich biznis funguje, pretože Xbox generuje zisky v astronomických sumách. Kto si preto myslel, že Microsoft na Game Pass nejako zásadne dopláca, tak je na omyle. A to najhoršie na záver? Fanúšikovia Elder Scrolls série a súčasne majitelia konzoly PlayStation môžu zabudnúť na to, že by sa šiesty diel dostal na konzolu od SONY.

Okrem vyzradení v radoch Microsoftu sa náš magazín samozrejme za posledný mesiac venoval predovšetkým testovaniu videohier, hardvéru všeobecne a nezabudli sme skočiť aj na nejaký ten event. Tešiť sa môžete na nové kúsky z dielne Logitechu, telefóny, notebooky, teplomery, kamery... Jednoducho všetko to, čo nám tľuklo do nosa počas strategického pripravovania zaujímavých tém. A to najlepšie na záver? Keďže ja som tento rok vynechal nemecký Gamescom a nepriniesol vám tak autentickú reportáž z tejto prestížnej akcie, rozhodol som sa vám danú nepríjemnosť vynahradiť a v nasledujúcom čísle si tak budete môcť prečítať report z prestížneho herného lomeno vývojárskeho EGX, ktorý sa rok čo rok koná v Londýne. Do Anglicka vyrážam aj po boku kolegov z iných médií a pokúsím sa vám tak priniesť ochutnávku tamjšej atmosféry, kde sa každý rok stretáva pevné jadro geek kultúry. A teraz už vás nechcem držať ďalej, môžete začať listovať.

Filip Voržáček

zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi®

logitech G

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Aký je ROG Ally po štyroch mesiacoch?

JE ČAS NA POKUTU



Sú to už štyri mesiace, čo aktívne používam PC handheld ROG Ally od ASUSu (na recenzovanie hier a relaxovanie pod perinou), a preto by bolo vhodné, aj s odstupom času od mojej prvej recenzie, zhodnotiť dané železo takzvané s triezvou hlavou. Ono to tak totiž býva, že v úvodnej časti testovania akejkol'vek elektroniky, pri ktorej kvalitatívne prevažujú pozitíva, sa vlna nadšenia nepriamo povyšuje nad akékoľvek menšie nedostatky. Aj preto som sa rozhodol, že vám plusy aj mínusy priameho konkurenta pre Steam Deck dnes opäť zosumarizujem a pridám aj aktuálne postrehy z čoraz viac bujnejšej sféry prenosných herných zariadení.

Je to tak. Nintendo Switch dalo ešte pred mnohými rokmi akúsi nádej aj spoločnostiam nedisponujúcim obrovskou AAA tvorivou skupinou, že raz sa handheldové hranie bude dať realizovať aj prostredníctvom ich vlastného hardvéru bez toho, aby výsledný produkt komerčne skapal behom pár mesiacov. Ako prvé

do toho udrelo Valve so svojím Steam Deckom, ktoré dokázalo postaviť solídne železo a spárovať ho s nekonečnou studnicou interaktívneho softvéru, fungujúceho navyše pod vlastným distribučným ekosystémom. Nasledovala už spomínaná republika pre hráčov alias ROG, ktorá nám hodila do rúk ich Ally, a dnes, teda v čase písania tohto textu, je na ceste reakcia spoločnosti Lenovo s ich vlastným PC handheldom, skrátene označeným ako Legion GO.

Nebudem tu spomínať smiešny pokus PlayStation divízie SONY, ktorá nielenže opäť nepochopila aktuálne požiadavky trhu, ale ako bonus k tomu pridala aj svoju dookola sa opakujúcu snahu kopírovať niečo, čo je už dávno za zenitom. Moje pocity aktívneho využívania stále najvýkonnejšej prenosnej PC konzoly na svete ROG Ally sú aj po štyroch mesiacoch vo všeobecnosti viac ako pozitívne, čomu logicky dopomohla séria zásadných update balíčkov a rôznych záplat.

Rumunská diskotéka je síce efektná na fotkách, avšak v záujme šetrenia batérie si treba daný luxus odoprieť – rozhodne nebudete l'utovať'. ASUS po vydaní nedávnej sady opráv zoptimalizoval rýchlosť uspania systému natol'ko, že už krátko po aktivovaní pohotovostného spánku systém dokáže minimalizovať odber energie, a to tak, že ani po troch dňoch (ne)činnosti vám nebudne z batérie viac než pár percent.

Revíziou prešiel aj proces tankovania a v aktuálnom stave možno Ally nabiť doplna behom 1,5 hodiny, samozrejme, výhradne pomocou oficiálnej nabíjačky.

Odčerpávanie energie z batérie priamo počas hrania je opäť cesta plná neznámych skratiek a ja sa obávam, že vám v tomto smere ani dnes nedokážem jasne povedať, ako dlho vám daný handheld dokáže fungovať mimo siete. Je totižto zásadné nastavenie grafického výkonu v daných hrách, čo začína snímkovaním, pokračuje



rozlíšením a končí CPU boostom. Pri oficiálnych hrách spúšťaných cez oficiálne platformy ako GOG, EA, Steam, Xbox a pod. je možné boost regulovať, avšak v momente, keď potrebujete spustiť napríklad nejaký emulátor, je na ňom optimalizácia výkonu doslova závislá. Uvediem preto cifru spojenú s ideálnymi podmienkami, kde vám vizuálny aspekt danej hry nebude nijako prekážať – za takýchto okolností vydrží Ally aj so solídnyim snímkovaním takmer tri hodinky bez toho, aby ste pátrali po káblí. Je to veľa? Je to málo? To záleží na vašich nárokoch.

Z dlhodobého hľadiska sa ukázal jeden menší „podvodík“ na spotrebiteľ'a, o ktorom ASUS v súvislosti s Ally asi dobre vedel. Výrobca totižto cielene nastavil otáčky ventilátorov tak, aby aj pri plnom vyt'ážení systému ich handheld nehučal a recenzenti tak mohli pri porovnaní s konkurenciou



jasne pomenovať jedno výrazné pozitívum Ally – nižší hluk. Spomínaný handheld však na cielené dusenie otáčok v súvislosti s vysokými teplotami začal postupom času trpieť, a preto nám neskorší update priniesol reguláciu otáčok inak dobre riešeného chladenia, ktoré však nie je možné umlčať. Jedným dychom musím dodať, že výsledný hluk z Ally stále nie je taký intenzívny ako pri Steam Decku.

Nechcem vám sem teraz vypisovať nejaké aktuálne benchmarky, na to nájdete na internete oveľa sofistikovanejšie odborné portály, ale pre mňa je stále dôležité vedieť, či prvý skutočný handheld od ROG zvláda aj tie najmodernejšie videohry súčasnosti vrátane Starfieldu a jemu podobných projektov.

V tomto ohľade som z dlhodobého testovaného železa skutočne nadšený a teším sa, že si viem večer l'ahnúť do postele, vystrčiť ruky pred seba a ponoriť sa do prepracovanej sci-fi RPG, pri ktorej môžem spokojne zaspať, a to aj bez svalových kŕčov. Tento oslí mostík som použil na prechod k hodnoteniu dizajnovkej stránky Ally, ktorá je naprieč celou handheld scénou jednoducho bezkonkurenčná. Hrať sa,

kdekoľvek dostanete chuť, je alfou a omegou, ale hrať sa tak, aby ste pri tom vydržali a netrpeli, to nezvláda každé železo a ROG v tomto smere exculuje.

Sotva môžete od Windows handheldu očakávať, že bude bežať na inom operačnom systéme, než je práve Windows (anglický suchý humor mám rád). Preto plne chápem, ak je nemalá časť záujemcov o Ally pri hodnotení kvality interakcie na dotykovej obrazovke práve s W11 trochu opatrná.

Z môjho pohľadu je však pozitívna skutočnosť, že ASUS sa v základe komplexnosť W11 nesnažil nijako orezať, a preto je Ally fakticky výkonným notebookom v dizajnovy dokonalom a prenosnom hernom šasi, ktoré pri





prepojení s externou klávesnicou a myšou viete pretvoriť na plnohodnotný pracovný nástroj – vďaka USB donglu som Ally vedel spárovať s veľkou 8K TV, zapnúť si myš so šialenými DPI hodnotami a pohodlne písať články cez Office 365.

Na hornej strane zariadenia je stále fyzický spínač s prechodom do Armoury Crate, vďaka čomu sa akékoľvek obavy z frustrácie v rámci interakcie odbúravajú.

Rovnako tak je na opačnej strane ďalšie tlačidlo, s ktorým sa viete dostať do konzolovo pôsobiaceho nastavenia celého handheldu, kde sa mi najviac páčil systém vytvárania skratiek pre obrovské množstvo nastavení – RGB, Wi-Fi, svetlosť panelu, rozlíšenie, FPS, batéria atď. Preto kto napíše, že Ally je oproti Steam Decku používateľsky neprívetivým hardvérom, podľa mňa nikdy oba systémy nemal v rukách dlhšie než pár hodín.

Steam Deck z môjho pohľadu oproti ROG handheldu zlyháva takmer na všetkých frontoch, aj keď je tu pár scenárov plných premenných, kedy by som niekomu vedel Steam Deck odporúčať viac než Ally.

Ak napríklad hráte výhradne len Indie hry, neváď vám 720p a ste vyložene alergický na slovo Windows, tak je pre vás konzola od Valve jasnou voľbou. Komu neprekáža pomalé sťahovanie, tak ešte o to viac, keďže Steam Deck má voči konkurencii vyložene nekvalitný Wi-Fi čip, ktorý si v praxi robí, čo sa mu zachce.

Na základe textu vyššie môžete jasne vyčítať, že moje zbavenie sa Steam Decku na základe získania redakčného ROG Ally ani po štyroch mesiacoch nevnímam ako chybu. ASUS s daným hardvérom spravil ten správny krok vpred a aj keď sa, samozrejme, nevyvaroval niekoľkých chybičiek, sériou opráv to vedie správnym smerom. Uvidíme, ako sa trh s týmto špecifickým železom zmení po príchode Legion GO a ďalších produktov, ale nateraz jednoducho Ally vládne. A ak chcete investovať do komplexného a výborne zvládnutého PC handheldu, ROG pre vás má to pravé.

Filip Voržáček



Nová éra gamingu s projektorom od Samsungu



SmartThings a funkciám Auto Keystone, Auto Leveling a Auto Focus.

Napriek malým rozmerom je schopný dosiahnuť až 100" uhlopriečku obrazu a ak by vám to bolo málo, môžete zapojiť ďalší projektor a posunúť hranicu až na 160".

Prekvapí kvalitným 360-stupňovým zvukom, Full HD rozlíšením a dobrou výdržou externej batérie, ktorá sa nabíja cez klasický USB-C port.

Nečakané funkcie pre hráčov

Aktuálne je zaujímavá práve ponuka Samsungu pre hráčov videohier. Do konca septembra kúpite zariadenie spolu so 6-mesačným Xbox Game Passom, *originálnym herným ovládačom, externou baterkou a silikónovým obalom, všetko v hodnote 325 €. Fanúšikov sci-fi hier určite poteší aj kontrakt s vývojármi spoločnosti Bethesda a prístup k horúcej novinke Starfield. Navyše, ak si túto sadu objednáte priamo cez e-shop Samsungu, získate k tomu zľavu až 99,90 € na ďalší nákup vďaka Samsung Rewards. Samozrejmosťou je doprava zdarma.

Takže stojí za zváženie vyskúšať tento netradičný prístup k hraniam videohier.

Jazdiť ulicami Los Santos, oháňať sa svetelným mečom alebo brázditi svetly v legendárnom Starfield. Ak ste to všetko túžili zažiť vo svojom vlastnom domácom kine, teraz môžete. Samsung definitívne potvrdil svoj vstup do sveta gamingu s už druhou generáciou projektora The Freestyle. Inteligentný a mobilný projektor teraz disponuje zabudovanou hernou aplikáciou a do konca septembra ho kúpite aj so 6-mesačným Game Passom, herným ovládačom, externou baterkou a výmenným silikónovým krytom.

Kompaktný prístroj si môžete zobrať kamkoľvek na cesty, je pomerne malý a ľahký (s rozmermi 102,4 x 172,8 x 95,2 mm a s váhou 0,83 kg). Vďaka stojanu, ktorý umožňuje rotáciu až do 180°, s ním môžete premietat obraz aj na stenu, takže si pokojne zahráte hru aj z postele.

Oproti predchádzajúcej generácii Freestyle má výkonnejší procesor a väčšiu pamäť, čo umožňuje hrať bez zdržaní a otravného sekania. Disponuje vlastným operačným systémom Tizen.

Projektor, ktorý nahradí klasickú televíziu

Projektor má porovnateľné vlastnosti so smart televíziou – po pripojení na

internet máte okamžite prístup k OOT aplikáciám aj službám Samsungu.

Na rozdiel od iných projektorov má automatické vyladovanie obrazu – vyrovná, vyhladí, zaostrí obraz a zlepši farby. Je jedno, na akú stenu premietate, výsledkom bude vždy rovnako kvalitný obraz. Dokáže to vďaka inteligentným vlastnostiam



Huawei nám predstavil nové modely svojich GT hodiniek

JE ČAS NA POKUTU



Celé sa to začalo virtuálnou pozvánkou na bratislavský event spoločnosti Huawei, ktorá sotva prezrádzala ničeo viac ako len d'alšie predstavenie nových hodínok, od tohto u nás stále populárneho čínskeho giganta. Aby ste tomu rozumeli, za tie roky čo pôsobím ako technologický novinár som už podobných obálok obdržal viacero, a preto je akékoľvek prekvapenie zo strany distribútora už sekundu po otvorení mailu fakticky vyzradené, ale musím povedať, že Huawei po dlhej dobe skutočne šokoval aj mňa. Stretnutie sa malo udiať v centre hlavného mesta Slovenska, a keďže ja mám rád adrenalín, tak desať minút do začiatku eventu som zúfalo pátral po voľnom parkovacom mieste len pár stoviek metrov od cieľovej adresy. Nasledovalo nesústreďené platenie za parkovanie pomocou čerstvo stiahnutej aplikácie a zrýchlený presun pešo smerom k eventu. Nebudem to tu d'alej rozvíjať, každopádne pre vás je dôležité vedieť, že som dorazil včas, aj keď zadýchaný, a samozrejme, som dostal pokutu za parkovanie, keďže som v tej rýchlosti zadal zlú ŠPZ svojho auta. Stálo to za to? Rozhodne áno.

A prečo ma Huawei vlastne vyviedol z miery? Spoločne s kolegami, sme si chystanú prezentáciu novej modelovej série hodínok GT museli doslova vypátrať, a to priamo v uliciach slnkom zaliateho Pressburgu.

Ešte pred samotným dobrodružstvom nám boli ciele rozdané nové hodinky Huawei Watch GT 4 (dostal som pánsku verziu, avšak zopár kolegov sa muselo transformovať na kolegyne), ktoré nám mali



pomáhať v zbieraní indícií. Následne sme prostredníctvom utajenej osoby priebežne získavali indície o pohybe skorumpovaného agenta s kufříkom, ktorého obsahom bol USB kľúč s celou prezentáciou uvedených hodínok. V skupinkách rozdelených po troch, s hodinkami pod embargo na zápästí a s mapou v ruke sme tak museli odhadovať d'alší pohyb tohto agenta a to až do momentu jeho finálneho odhalenia.

Musím povedať, že cez to všetko, že sme to s kolegami v rámci našej lenivej skupinky vzdali takmer po dvadsiatich minútach a posadili sa do najbližšej kaviarne, tak to nakoniec pre nás nedopadlo vôbec zle. Vd'aka náhode a nášmu umu v predvídaní, sme sa totižto posadili presne na trasu agenta a skončili celkovo na druhom mieste. Zvládli sme to bez výrazného potenia a s potmehúdskym výrazom na perách. Nasledoval hromadný presun do luxusnej reštaurácie, slávnostné otvorenie ukoristeného kufrika a prezentácia sa mohla konečne začať.

10 rokov inovácií

Už je to takmer dekáda plná technologických inovácií, ktoré za nositeľnou elektronikou spoločnosti Huawei zanechávajú hrubú a nezmazateľnú stopu. Pánske a dámske hodinky Watch GT 4 stelesňujú súhrn všetkých predchádzajúcich verzií, dokonca aj mimo GT označenia, ktoré si budete môcť už čoskoro pripnúť aj na svoje zápästie. Je to trochu paradox, keďže v čase vášho čítania tohto reportu som, samozrejme, dávno nové GT štvorky dotestoval a viac vám o nich poviem v recenzii, ktorá bude rovnako súčasťou tohto čísla, každopádne, už po prvom nasadení pred inkriminovaným honom na agenta som jasne vedel, že Huawei opäť len žne to,



čo dávno zasial. Móda, zdravie, šport a inteligentné funkcie. Toto sú štyri hlavné piliere, na ktorých stoja hodinky Watch GT 4 od Huawei. Cenová relácia pritom prekvapivo nerefektuje medziročný nárast a súčasnú infláciu – GT 4 (46 mm pánska verzia) vás bude stáť od 249 až do 369 eur a GT 4 (41 mm dámska verzia) vás vyjde od 249 až do 399 eur. Ten rozptyl jednotlivých cien je spôsobený odlišnými remienkami, či už v rámci materiálov alebo spôsobov zapínania. Dizajn, ten pánsky, ako aj dámsky, je už na prvú dobrú rozpoznateľný a myslím, že si aj tu zákazník bude vedieť vybrať ten svojmu vkusu najbližší.

Vyššie spomínaná štvorica argumentov, prečo sa o uvedené modely náramkových hodínok od Huawei vôbec zaujímať, nesie v sebe jasne identifikovateľné indície. Čínsky koncern má v oblasti monitorovania zdravia obrovské skúsenosti a všetky tie

najzásadnejšie funkcionality, ktoré vkladal alebo priebežne softvérovo vkladá do svojich produktov, môžete očakávať aj v aktualizovanom rade GT 4. Čo by som ja nateraz chcel jasne vypichnúť, a čo mi počas prezentácie a chrúmania hriank s tatarákom utkvlo v pamäti, je vylepšený monitoring športových výkonov.

Ak ste bežne zvyknutý behávať alebo bicyklovať v zajatí mestských betónových zubov, tak sa vám pri športovaní medzi nimi často stáva, že GPS signál vypadáva a dáta z vášho výkonu sú tak dotvárané umelou inteligenciou, či v tomto prípade skôr (ne)inteligenciou. Inžinieri zo spoločnosti Huawei sa tento problém s výpadkami GPS signálu rozhodli riešiť tak, že na tele hodínok priebežne vypínajú a zapínajú samotné antény a zosilňujú komunikáciu so satelitmi – výsledkom by mala byť konzistentnosť monitoringu a nie nezmyselné štatistické dopĺňovanie.

Hodinky, aké si zaslúžite

Inteligentné hodinky od Huawei sa voči konkurencii dlhodobo vymedzovali aj na základe výraznej výdrže batérie. Inak tomu nebude evidentne ani pri modelovej sérii Watch GT 4, keďže pánska verzia by mala vydržať na jedno nabitie celý týždeň a dámska ešte dvakrát toľko. Viac vám porozprávam na základe vlastných a relevantných meraní priamo v recenzii.

Nateraz je však jasné, že Huawei si tú oslavu desiatich rokov produkcie vysoko kvalitnej nositeľnej elektroniky modelom GT 4 rozhodne nepokazí, ba naopak si myslím, že prináša na trh opäť hodinky, aké si zaslúži aj náročnejšia časť konzumentov.

Filip Voržáček

Xiaomi nám ukázalo svoju novú vlajkovú loď 13T

VEGÁNSKA KOŽA?



Posledné dni, týždne a mesiace sa mi v kalendári kopia rôzne zaujímavé eventy a výnimkou nebola ani pozvánka na prvé novinárske predstavenie novej vlajkovej lode telefónov od Xiaomi. V príjemnom prostredí dostatočne vetraného baru, nachádzajúceho sa vo výškovej budove v centre Bratislavy, som dostal možnosť stretnúť sa s kolegami pri výbornom jedle a súčasne si z úst lokálneho vedenia známeho čínskeho výrobcu vypočuť ich názor na to, čo dnes pri výbere mobilu hrá prím a čo sa naopak vезie na druhej kol'aži. Na základe nadpisu ste už dávno pochopili, že tým proklamovaným telefónom a pointou celého stretnutia bol modelový rad 13T a medzi jeho hlavnú zbraň, okrem tých menej úderných, bude patriť rovnako známa spolupráca s ikonickou firmou Leica.

Už vás tiež unavujú všetky tie chrumkavé prémiové telefóny so skleneným chrbtom, ktoré sa zapackajú odtlačkami ešte skôr, než ich vybalíte z krabice? Xiaomi sa

rozhodlo vypočuť želania zákazníkov a pre 13T, ako aj 13T Pro (rozdiely ešte vysvetlím nižšie) prináša tak, okrem toho štandardného zrkadielka, ak to tak môžem nazvať, aj verziu s vegánskou kožou. Tento oxymoronom zaváňajúci názov sa vo svete telefónov vôbec neobjavuje prvýkrát a aj keď nechápem, kde PR oddelenie tej či onej firmy dospelo k názoru, že práve označenie vegánska koža je to pravé orechové, veci sú dané.

V skutočnosti je zadná strana verzie zvanej Alpine Blue potiahnutá minimálnou vrstvou koženky s prívlastkom BioComfort, ktorá sa vyznačuje mnohými prednosťami. Keďže bola vyrobená z odpadových plastových granúl, je drsnejšej povahy, len tak ju nepoškrabete, jednoducho sa čistí a perfektne padne do rúk, či už ich máte mokré alebo masťné od chutného jedla – nemohol som odolať, strčil som ruky do taniera s hovädzím Stroganov a otestoval som tú vegánsku kožu rovno na mieste (samozrejme žartujem).

Príjemný dizajn aj cena

Xiaomi predpokladá, že keď už si idete kupovať nový mobil, chcete pomocou neho predovšetkým tvoriť obsah a preto sú pre vás dôležité prednosti fotoaparátu lomeno kamery. Sériu Xiaomi 13T v tomto ohľade prináša výsledné fotografie na profesionálnej úrovni, čo má potvrdzovať práve už v úvode spomínaná spolupráca s Leicou. Xiaomi 13T Pro aj Xiaomi 13T ponúkajú trojitú zostavu fotoaparátov s objektívmi označovanými ako Summicron, vrátane 50 Mpx širokouhlého fotoaparátu s ekvivalentnou ohniskovou vzdialenosťou 24 mm a asférickým 7P objektívom, vytvoreným na zachytenie väčšieho množstva svetla – cieľom je dosiahnuť vysoký dynamický rozsah.

V zostave výraznejšie vystúpeného fotomodulu s kolmým zbrúsením hrán nechýba ani 50 Mpx teleobjektív s ekvivalentnou ohniskovou vzdialenosťou 50 mm. Nasledovaný ultraširokouhlým



12 Mpx snímačom s 15 mm ohniskovou vzdialenosťou, ktorý je ideálny na zhotovovanie panoramatických záberov. Podpora DCI-P3, štýl Leica Authentic Look a Leica Vibrant Look, ktoré poskytujú veľmi pôsobivé možnosti zobrazenia s prirodzenou reprodukciou farieb, silným kontrastom a rovnako tak aj definíciou tieňov. Toto všetko sú však fragmenty z PR mailu, ktoré nám boli v ovela stručnejšej podobe reprodukované aj na príslušnom evente a ja vám viac o kvalitách oboch modelov poviem neskôr v recenzii. Dizajn odhaleného mobilu ma na prvú dobrú oslovil a rovnako tak pozitívne vnímam aj cenovku. Xiaomi 13T Pro štartuje aktuálne na sume 899 eur a Xiaomi 13T na sume 599 eur, čo je, s ohľadom na výbavu a funkcie, rozumne nastavená latka.

Na 6,67 palcový mobil ideálna váha, ktorá aj vďaka tej vegánskej koži krásne sedí v dlani a keby prípadne aj nesedela

a celé vám to zletelo do pieskoviska alebo záchoda, Xiaomi pridalo plnú ochranu voči vonkajším vplyvom.

Apropo, obrazovky na oboch modeloch, tak ako všetko okrem čipsetu a rýchlosti nabíjania, ostávajú identické. Reč je o AMOLED displeji s pomerom strán 20:9 a šialenou svietivosťou 2 600 nitov. Jas obrazovky je skutočne extrémny, čo som si overil už priamo na evente a preto, ak často beháte s mobilom po slnku, toto je jedna zo zásadných výhod, aké môžete kúpou 13T získať.

Xiaomi 13T Pro podporuje technológiu Xiaomi 120W HyperCharge, ktorá umožňuje 100% nabitie v priebehu 19 minút. Oba telefóny majú kapacitu batérie 5000 mAh, avšak ten lacnejší ju zvláda nabíjať, v úvodzovkách, len 67 W rýchlosťou. A vôbec najzásadnejší rozdiel medzi oboma telefónmi je ich

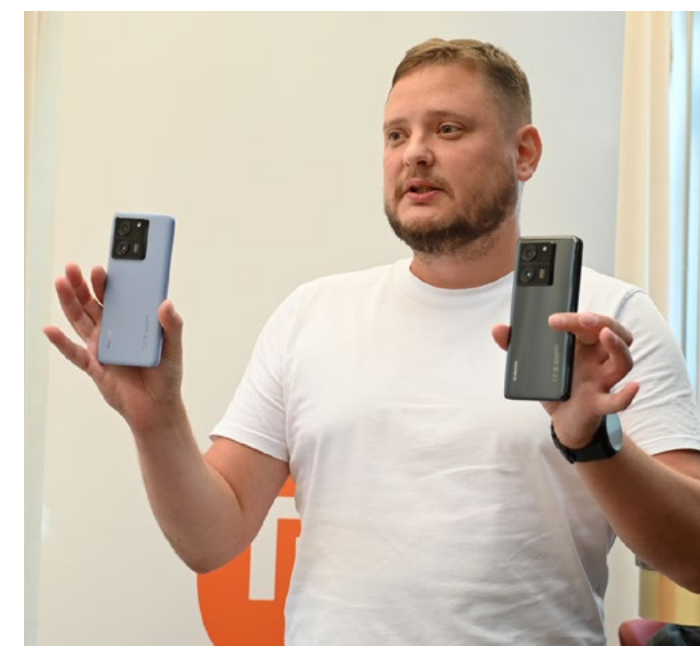


motor. Pro verzia je vybavená čipom MediaTek Dimensity 9200+ (12 GB RAM) a lacnejší variant poháňa MediaTek Dimensity 8200-Ultra (8 GB RAM).

Teším sa na test

Viac vám o kvalitách aktuálne predstavenej vlajkovej lode telefónov od lokálne obľúbenej značky Xiaomi poviem už priamo v recenziiach, každopádne, nateraz a na prvý dojem, to s nimi vôbec nevyzerá márne.

Filip Voržáček



TRENDY
PR

Sony BRAVIA X75WL

SKVELÝ A DOSTUPNÝ TV



Hľadáte ideálny TV, ktorý ponúkne výnimočný filmový i herný zážitok, ale zároveň bude aj cenovo dostupný? TV Sony BRAVIA X75WL prináša tie najlepšie funkcie z oboch svetov za skvelú cenu.

BRAVIA X75WL prináša špičkový obraz. Technológia Live Color zabezpečí, že farby budú nádhorne živé a realistické, zatiaľ čo jas sa vám automaticky optimalizuje pomocou svetelného snímača, aby ste mali vždy ten najlepší obraz za daných svetelných podmienok.

Chcete si vychutnať vaše obľúbené programy a filmy v tej najvyššej kvalite? Technológia 4K X-Reality™ PRO zvyšuje kvalitu snímok z rozlíšenia 2K a HD až na úroveň 4K. Perfektný zážitok nerobí len skvelý obraz, s týmto TV si užijete aj krištáľovo čistý zvuk a hlboké basy vďaka jednotkám reproduktora X-Balanced Speaker™.

TV Sony BRAVIA X75WL ponúka aj špeciálne navrhnuté funkcie pre hráčov, vďaka ktorým bude hranie lepšie ako kedykoľvek predtým. Všetky herné nastavenia máte po ruke na jednom mieste v našom novom hernom menu. Pokiaľ ste majiteľom PlayStation 5, môžete využiť

dve exkluzívne funkcie. Automatické mapovanie tónov HDR nastaví obraz tak, aby ste aj vo veľmi jasných alebo tmavých miestach videli tie najjemnejšie detaily. Automatický režim žánrov obrazu automaticky upravuje váš obraz podľa toho, či na PS5™ aktuálne hráte hry alebo pozeráte film.



Pre filmových nadšencov je tu exkluzívna platforma BRAVIA CORE™, s ktorou získate najväčšiu knihovňu IMAX filmov a môžete si tak užít filmový zážitok ako z kina aj v pohodlí domova.

Vďaka technológiám Pure Stream™ a IMAX® Enhanced budete mať k dispozícii filmy s ohromujúcou kvalitou obrazu a zvuku. Operačný systém Google TV vám navyše ponúkne možnosť inštalácie viac ako 10 000 aplikácií alebo možnosť streamovania zo svojich mobilných zariadení.

Sony pri navrhovaní svojich produktov myslí tiež na udržateľnosť, práve preto je v televízoroch BRAVIA použitý recyklovateľný plast SORPLAS™ a samotné balenie obsahuje o zhruba 35 % menej plastov. Zároveň TV ponúka funkcie na úsporu energie, ktoré nájdete na jednom mieste na novom paneli Eco Dashboard.

TV Sony BRAVIA X75WL má tenký stojan navrhnutý tak, aby dokonale ladiť s televízorom i vašim interiérom. Môžete si navyše vybrať z dvoch variantov jeho usporiadania. V predaji sú veľkosti 43", 50", 55", 65", 75", odporúčaná cena za najmenšiu uhlopriečku je 699 €.



motorola
edge 40
NEO

**PONORTE SA
DO SVETA FARIEB**

Vodeodolnosť IP68
12GB RAM

Objavte nový rozmer módy a nahliadnite do budúcnosti v bratislavskom Auparku



Do bratislavského nákupného centra Aupark mieri unikátny projekt, prepájajúci koncept fyzickej módy s digitálnou budúcnosťou. Dizajnérka Katarína Mydliařová predstavila kolekciu šiestich nadčasových virtuálnych kúskov, ktoré si vďaka špeciálnym zrkadlám s AR technológiou budete môcť od 29. septembra vyskúšať v Auparku aj vy. Virtuálna doba so

sebou prináša neobmedzené možnosti, preto vstúpte na virtuálne mólo a preskúmajte svet digitálnej módy ako nikdy predtým. Doprajte svojmu šatníku nový rozmer a nalad'te sa na trendy budúcnosti spolu s Auparkom.

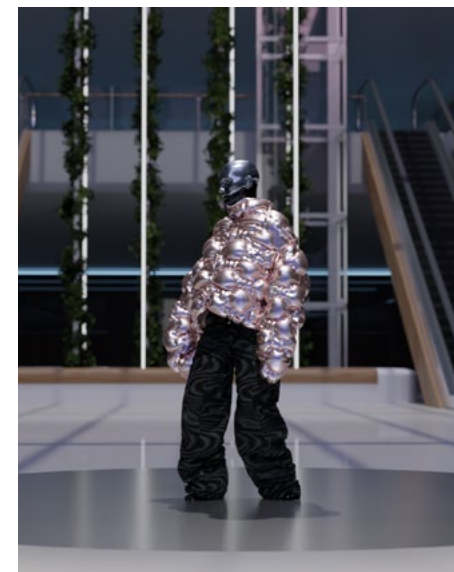
Digitálna móda bude v blízkej budúcnosti súčasťou každodennej reality. Naš svet sa už teraz z veľkej časti presúva

do online prostredia, v ktorom chceme prezentovať svoj štýl a osobnosť rovnako ako v reálnom živote. Vizuálne atraktívne filtre už neslúžia iba na zábavu, módné kolekcie v online svete nás učia viac experimentovať a objavovať svoje kreatívne poňatie módy bez hraníc. Je len otázkou času, kedy si do virtuálneho šatníka budeme pridávať aj kúsky, na ktoré by sme v reálnom svete nemali odvahu.

Hoci to pre mnohých môže znieť až príliš extravagantne, ide o trend, ktorý posúva svet módy napríklad aj o krok bližšie k udržateľnosti. Okrem toho sprístupňuje najnovšie trendy všetkým – bez ohľadu na veľkosť či pohlavie.

Doprajte vášmu šatníku nový rozmer

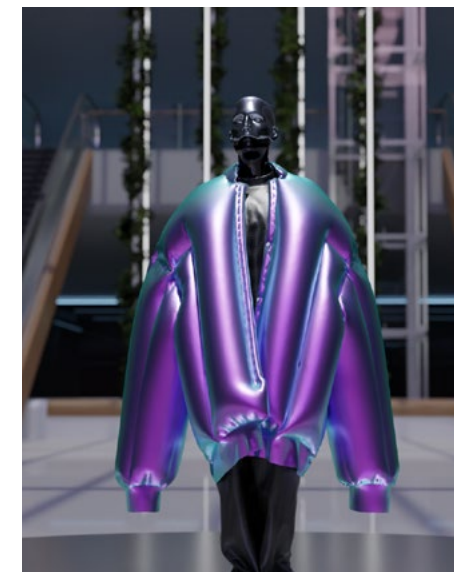
Nákupné centrum Aupark v Bratislave spojilo sily so špičkovou digitálnou módnou návrhárkou Katarínou Mydliařovou, ktorá vytvorila kolekciu šiestich outfitov pre dámy aj pánov.



„Digitálna móda je móda budúcnosti, v ktorej každý z nás potrebuje pestrý šatník, ale nepotrebuje ho fyzicky vlastniť. Väčšinu času dnes trávim v online svete – pracujeme, komunikujeme a zabávame sa a chceme pri tom dobre vyzerat’,” vysvetľuje expertka na virtuálnu módu a módna návrhárka Katarína Mydliařová. Módu študovala v Južnej Kórei, Veľkej Británii a Nemecku a dnes je majiteľkou štúdia Metarials studio. Jej futuristické modely pôsobia ako vytvorené z tekutých materiálov a pripomínajú, že virtuálna móda môže byť „ušíť“ z čohokoľvek.

V termíne od 29.9. do 8.11. ponúkne Aupark svojim návštevníkom možnosť vyskúšať si virtuálnu kolekciu v reálnom prostredí nákupného centra. „Rozmýšľali sme, ako spojiť virtuálny svet s tým fyzickým. Podarilo sa nám to vďaka AR technológii a zrkadlám, ktoré v rámci kóji pôsobia ako virtuálne skúšobné kabínky. V nich návštevníci jednoducho oblečú svoju postavu do jedného z modelov. Svoju fotku v dizajnovom oblečení môžu potom zdieľať na sociálnych sieťach,” vysvetľuje detaily tohto invenčného konceptu Veronika Košícká, riaditeľka obchodného centra Aupark Shopping center v Bratislave. Celkovo 4 kóje nájdú návštevníci v centrálnej časti nákupného centra, pričom dve z nich sú venované práve spomínaným dámskym a pánskym outfitom.

V ďalších dvoch si môžu návštevníci pozrieť prehľadku virtuálnych outfitov zblízka prostredníctvom VR okuliarov či vyskúšať ďalší z nových digitálnych trendov – „Make-up Try-on”. Táto novinka umožňuje testovať prostredníctvom AR technológie a tabletov rozličné druhy maskár, očných liniek, očných tieňov, rúžov a to všetko bez toho, aby čokoľvek bolo aplikované fyzicky priamo na tvár.



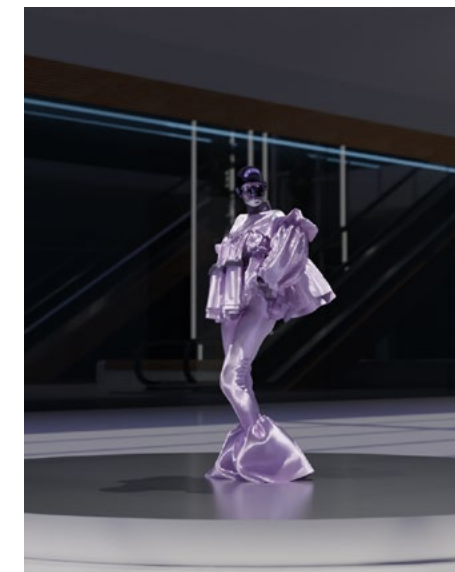
Zoznámte sa s Aurou, virtuálnou influencerkou

O tom, že nákupné centrum berie budúcnosť digitálnej módy naozaj vážne, svedčí aj fakt, že do spolupráce prizvalo aj špičkové pražské štúdio XBROS, ktoré je lokálnym technologickým lídrom v oblasti umelej inteligencie. Dizajnéri XBROS pre Aupark vytvorili virtuálnu modelku, x-fluencerku Auru.

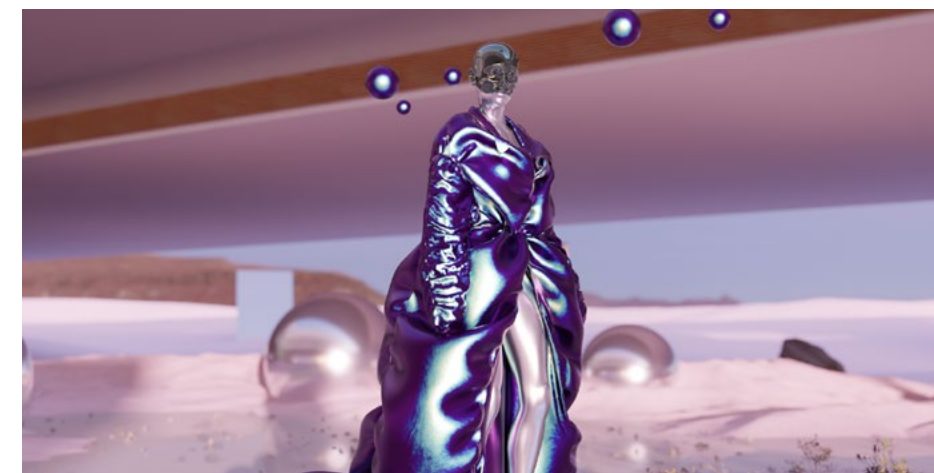
X-fluencer je digitálna postava inšpirovaná počítačovými hrami, ktorá sa vo virtuálnom priestore prezentuje ako reálna osoba.

Má jedinečný vzhľad, príbeh a názory, ktoré zdieľa na svojich online profiloch a ľudia ju tak môžu sledovať a inšpirovať sa ňou. X-fluenceri pracujú pre svetoznáme značky, skladajú piesne či dávajú rozhovory ako reálni ľudia.

Aura od XBROS štúdia je extravagantná mladá žena, ktorú uvidíte v modeloch Katky Mydliařovej vo videu z futuristického priestoru Auparku. Video bude dostupné na sociálnych sieťach a obrazovkách v priestoroch obchodného centra.



Virtuálna móda, virtuálne outfity, virtuálne modelky a vy. Koncept, aký pravdepodobne nenájdete nikde inde na Slovensku. V Auparku môžete navštíviť aj predajne, ktoré digital fashion už využívajú. Jedným z technologických inovátorov v rámci módy je rozhodne módna značka Bershka, ktorá aktívne spolupracuje s online platformou DressX. V rámci nej si zákazníci môžu skúšať a nakupovať virtuálne oblečenie či celé kolekcie a filtre sú dostupné aj v rámci platformy Instagram. Spoluprácu s DressX aktívne využíva aj značka H&M, ktorá navyše rozšírila svoje portfólio o showroom v metaverse a módna značka Mango uviedla kolekciu outfitov v podobe NFT. Prienik digitálneho sveta a módy či kozmetiky, prináša so sebou aj množstvo praktických momentov. Spoločnosť Mac predstavila „Virtual Make-up Try-on”, čo umožňuje zákazníkom testovať viac ako 800 produktov tejto spoločnosti prostredníctvom AR technológie, čo uľahčuje možnosť výberu produktu u koncového zákazníka. Táto technologická novinka bude dostupná aj v centrálnej zóne Aupark Shopping center v Bratislave, spolu s už spomínanou kolekciou virtuálnych outfitov.



Spoločnosť Xiaomi priniesla novinky v podobe 13T a 13T Pro.



Spoločnosť Xiaomi odhalila svoj najnovší rad smartfónov Xiaomi 13T, ktorý bol navrhnutý a skonštruovaný pre zákazníkov na celom svete pripravených rozvinúť svoje vizuálne umenie. Vďaka zabudovaniu profesionálnych optických šošoviek od spoločnosti Leica prináša séria Xiaomi 13T autentický obraz Leica, ktorý zachytáva podstatu ikonických zážitkov. Séria Xiaomi 13T, vybavená pokročilou optimalizáciou výkonu a dlhou výdržou batérie a krištáľovo čistým displejom, zaručuje výnimočné zážitky zo smartfónu, či už pri fotografovaní, sledovaní videí alebo pri každodennom používaní.

Vytvorte svoje majstrovské dielo s fotografickými schopnosťami Leica na profesionálnej úrovni

Reagujúc na vašu novú generáciu používateľov smartfónov pre kreativitu, séria Xiaomi 13T prináša fotografie na profesionálnej úrovni. Xiaomi 13T Pro aj Xiaomi 13T ponúkajú trojitú zostavu fotoaparátov s objektívmi Summicron, ktoré

24 mm a asférickým 7P objektívom navrhnutým na zachytenie väčšieho množstva svetla pre fotografovanie s vysokým dynamickým rozsahom.

Nechýba 50MP teleobjektív s ekvivalentnou ohniskovou vzdialenosťou 50 mm. Ultraširokouhlý 12MP fotoaparát s 15 mm ohniskovou vzdialenosťou je ideálny na zhotovovanie panoramatických záberov a zachytávanie úžasných krajín. Vďaka 100% DCI-P3 majú fotoaparáty Xiaomi 13T Pro aj Xiaomi 13T širší farebný rozsah, ktorý pomáha zachytiť každý čarovný okamih v klasickej kvalite Leica.

Séria Xiaomi 13T prináša dva originálne fotografické štýly Leica: Leica Authentic Look a Leica Vibrant Look, ktoré poskytujú veľmi pôsobivé možnosti zobrazenia s prirodzenou reprodukciou farieb, silným kontrastom a definíciou tieňov spolu s klasickou estetikou obrazu Leica.

Šesť filtrov Leica podčiarkuje ikonické zobrazenia tejto legendárnej značky, vrátane najnovších Leica Sepia a Leica Blue adaptovaných z LeicaM-Typ240 Film Mode. K tvorivým možnostiam pridávajú Xiaomi



boli navrhnuté spoločne s firmou Leica, vrátane 50MP širokouhlého fotoaparátu s ekvivalentnou ohniskovou vzdialenosťou



13T Pro a Xiaomi 13T štyri nové vodoznaky Leica, ktoré poskytujú väčší výber kompozície fotografií a veľkosti snímok.

Séria Xiaomi 13T tiež ponúka funkciu Vlastné fotografické štýly v rámci režimu Pro, ktorá sa prvýkrát uplatnila na Xiaomi 13 Ultra a umožňuje používateľom nastaviť tonalitu a textúru v prednastavenom režime pre jednoduchšie fotografovanie. Preferované prednastavenia možno tiež uložiť pre výrazne osobné fotografické štýly.

Vďaka technológii Xiaomi ProFocus umožňuje séria Xiaomi 13T fotografom zachytiť neprehliadnuteľné akcie s úžasnými detailmi, od strhujúcich fotografií rýchlo sa pohybujúcich



objektov ako sú psy a vtáky, až po fascinujúce snímky ľudí a miest.

Posuňte natáčanie videí na novú, ohromujúcu úroveň

S fotoaparátom Xiaomi 13T Pro sa vaše video - sny stanú skutočnosťou. Ponorte sa do sveta 10-bitového záznamu videa LOG 4:2:0 H.265, ktorý vám ponúka doteraz nevidanú kontrolu nad farbami a detailmi.

Predinštalovaná tabuľka Rec.709 LUT dodá vašim videám nádych profesionálneho kúzla a vykreslí ich s bezkonkurenčnou presnosťou farieb a vizuálnou hĺbkou. Personalizácia je v prípade inteligentných zariadení Xiaomi vždy na prvom mieste a aj Xiaomi 13T Pro je navrhnutý tak,



aby vám ponúkol slobodu vyjadriť vašu jedinečnú víziu. Importujte do zariadenia svoj obľúbený štýl LUT a vdýchnite svojmu videu svojský štýl. Okrem toho Xiaomi 13T Pro prináša možnosť natáčania videa v rozlíšení 8K, aby každá scéna, každý odtieň, každý detail vašej video tvorby bol zvečnený v kvalite ako na filmovom plátne. Širokouhlý fotoaparát s rozlíšením 50 Mpx podporuje OIS aj EIS, vďaka čomu zostanú vaše videá stabilné ako skala aj uprostred pohybu.

Zadné kamery Xiaomi 13T podporujú nahrávanie 4K videa pri všetkých ohniskových vzdialenostiach spolu s rýchlosťou a efektívnou úpravou. Vstup do režimu Pro funkcie Editor videa v aplikácii Xiaomi Gallery umožňuje jednoduchú úpravu tituliek a dodatočných zvukových stôp ako samostatných stôp, čo je ideálne na vytváranie krátkych videí pre sociálne siete alebo osobný vlog.

Ponorte sa do úchvatného vizuálneho a zvukového zážitku

Xiaomi 13T Pro a Xiaomi 13T prinášajú novú úroveň ostrosti a živých farieb, čím vylepšujú zážitok zo sledovania vďaka 6,67" displeju CrystalRes, ktorý podporuje až 144 Hz obnovovaciu frekvenciu a rozlíšenie 1,5K (2712 x 1220). Séria Xiaomi 13T využíva displej s vysokým jasom 1200 nitov, ktorý sa vyznačuje maximálnym jasom až 2600 nitov. Okrem toho ponúka 100 % pokrytie DCI-P33 s podporou 68 miliárd farieb, čo poskytuje celkovú kompatibilitu s HDR10+. Vďaka tomu sa zvyšuje kontrast medzi tmavými a svetlými časťami obrazu, zachováva sa skutočná štruktúra detailov a poskytuje sa väčšie vyváženie sýtosti farieb, čo umožňuje tvorcom obsahu vytvárať





úžasný profesionálny vizuálny obsah od selfie a portrétov až po pútavé videá a vlogy s pôsobivo efektnou kvalitou obrazu.

A keď je čas sadnúť si a pozrieť si najnovšie video alebo film na sociálnych sieťach, séria Xiaomi 13T podporuje Dolby Atoms® so zabudovanými duálnymi reproduktormi, aby ste sa mohli naplno ponoriť do svojho obľúbeného obsahu.

Používatelia týchto dvoch zariadení majú nárok na 100 GB cloudové úložisko Google One na 6 mesiacov na skúšku a 3 mesiace služby YouTube Premium s prístupom k aplikáciám YouTube a YouTube Music bez reklám⁴.

Hviezdny výkon s vyšším zážitkom

Xiaomi 13T Pro aj Xiaomi 13T disponujú rozsiahlymi vylepšeniami energetickej účinnosti a dlhou výdržou batérie, vďaka čomu si používatelia môžu vychutnať rýchlejší a efektívnejší zážitok zo smartfónu.

Xiaomi 13T Pro poháňa čipová súprava MediaTek Dimensity 9200+ s rýchlym osemjadrovým procesorom, ktorý poskytuje rýchlosť až 3,35 GHz. Má tiež zabudovaný grafický procesor Arm Immortalis-G715, ktorý zlepšuje spracovanie obrazu, takže herné zážitky sú plynulé a bez obáv o výdrž batérie. Xiaomi 13T je vybavený procesorom MediaTek Dimensity 8200-Ultra, skonštruovaným pre vynikajúcu energetickú účinnosť s využitím najnovšieho 4nm procesu TSMC, ktorý umožňuje zlepšiť výkon CPU aj GPU. Odvádzanie tepla v telefónoch Xiaomi radu 13T je vylepšené pomocou 5000 mm(2) nasávacej dosičky z VC nehrdzavejúcej ocele, ktorá zabezpečuje, že ideálne teploty počas používania mobilu na prácu aj zábavu.

⁴MediaTek Dimensity 9200+ v Xiaomi 13T Pro prináša výkon vlajkového zariadenia a vynikajúcu energetickú účinnosť a MediaTek Dimensity 8200-Ultra v

Xiaomi 13T zvyšuje zážitok z prémiového smartfónu, povedal JC Hsu, korporátny viceprezident a generálny riaditeľ divízie bezdrôtovej komunikácie spoločnosti MediaTek v spoločnosti MediaTek. „Nadálej zvyšujeme latku prémiových a vlajkových zariadení poskytovaním špičkového výkonu v oblasti hier, zobrazovania, umelej inteligencie a konektivity, čím zabezpečujeme, aby spotrebiteľia dlhšie využívali svoje smartfóny na maximum.“

Xiaomi 13T Pro podporuje technológiu Xiaomi 120W HyperCharge, ktorá umožňuje 100 % nabitie len za 19 minút². Obe zariadenia majú možnosť rýchleho nabíjania, pričom Xiaomi 13T Pro dosiahne 36 % a Xiaomi 13T 21 % nabitie len za 5 minút².

Vďaka technológiám ISP (Internal Shortage Precaution), SOA (Safety Operating Area), DTPT (Dynamic Turbo Power Technology), vyvinutým v rámci série Xiaomi 13T, je zaistené bezpečné používanie veľkej 5000mAh (typ) batérie.

Moderný dizajn s osvedčenou odolnosťou voči vode a prachu IP685

Prezentujú klasický dizajnový jazyk série Xiaomi 13, Xiaomi 13T Pro a Xiaomi 13T sú k dispozícii v troch farebných

prevedeniach: Alpine Blue, Meadow Green a Black. Zadný panel modelu Alpine Blue je pokrytý prémiovou vegánskou kožou Xiaomi BioComfort s mäkkou a jemnou textúrou, ktorá je mimoriadne pohodlná na držanie a manipuláciu. Naproti tomu modely Meadow Green a Black majú lesklý sklenený zadný panel, ktorý dodáva elegantný nádych luxusu.

Oba smartfóny sú odolné a ich stupeň krytia IP68 znamená, že sú odolné voči vode a prachu⁵. Tieto atraktívne a zároveň odolné smartfóny môžete bez obáv používať na zachytenie, sledovanie a ponorenie sa do každého vzrušujúceho životného momentu.

Cena a dostupnosť

Xiaomi 13T Pro a Xiaomi 13T budú k dispozícii v troch farebných variantoch: Alpine Blue, Meadow Green a Black.

Xiaomi 13T Pro sa na slovenskom trhu začne predávať od 26.9 vo všetkých farebných variantoch a vo verzii s 12/256 GB za cenu **899 EUR**.

Xiaomi 13T sa na slovenskom trhu začne predávať od 26.9 vo všetkých farebných variantoch a vo verzii s 8/256 GB za cenu **599 EUR**.

Záujemcovia, ktorí si Xiaomi 13T alebo Xiaomi 13T Pro zakúpia do 8.10. a zaregistrujú sa na www.xiaomipromo.sk, dostanú zdarma aj praktický tablet Redmi Pad SE v hodnote **189 EUR**. Navyše, ak nechajú recenziu na zakúpený smartfón, získajú Xiaomi Band 7 Pro. Viac na www.xiaomipromo.sk

S hrdosťou oznamujeme významné rozšírenie nášho záväzku poskytovať výnimočnú softvérovú podporu. Xiaomi 13T a Xiaomi 13T Pro budú obsahovať **štyri generácie** aktualizácií operačného systému Android, ako aj päť rokov bezpečnostných záplat.



PLAY GO SMART



ĎAKUJEME
PLAY GO SMART
A MP3

LET'S PLAY
LET'S GO
BE SMART

SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

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

LIVE EASY PLAY HARD

www.pgssk.sk

Z bohatej ponuky Kingston kariet si vyberie úplne každý

FOTOAPARÁT, KAMERA, PALUBNÁ KAMERA, HERNÁ KONZOLA, BEZPEČNOSTNÝ SYSTÉM



Ľudská pamäť je to, na čom stojí naše každodenné fungovanie a akonáhle nám do nej niečo biologicky siahne, väčšinou niečo nepredvídané, v tom momente sa nám zastaví kolobeh rutiny a máme razom problém fungovať. Osobne verím tomu, že sme len pár rokov od toho, plne prepojiť modernú technológiu s ľudským tkanivom, práve aj na báze zlepšovania pamäte, čo môže pomôcť chorým ľuďom dosiahnuť aj v pokročilom veku plnohodnotnú socializáciu. Paradoxne, v čase písania tohto článku som v jednom zahraničnom podcaste započul informáciu, že Elon Musk už zháňa prvých dobrovoľníkov pre implantát čipu do mozgu. Než sa však stane onen pokrok, a dúfajme, že neskončí katastrofou, tak nás rozširovanie pamäte musí zatiaľ trápiť len v rámci bežného hardvéru. Ako raz povedal môj kamarát: nie je karta ako karta, a preto sme si pre vás pripravili aktuálny prehľad najnovších pamäťových kariet od spoločnosti Kingston Technology aj s patričným vysvetlením, kam sa tá či ona kartička najlepšie hodí.

Ja osobne dnes využívam microSD a SD karty predovšetkým na zber fotografií a video materiálu v rámci svojej práce novinára a preto nimi kŕmim bezzrkadlovky, kamery, ako aj herné handheldy. Avšak rovnako tak je možné týchto malých a šikovných archivárov dát vložiť do obrovského množstva ďalšej elektroniky s rôznym zameraním. Máte v aute palubnú kameru s cieľom chrániť sa pred okolitým výpadom cestných pirátov? Kingston pre vás má vhodnú pamäťovú kartu odolnú voči nárazom a schopnú udržať dáta aj pri vysokých teplotách. Radi jazdíte na terénnom bicykli po lese a na príle máte pripnutú akčnú kameru? Kingston pre vás má kartu zvládajúcu extrémne vonkajšie vplyvy. Jednoducho nech už vám napadne akákoľvek situácia a akýkoľvek hardvér, do ktorého je nutné vložiť pamäťovú zbernicu, uvedená spoločnosť má pre vás ten vhodný produkt. Aby sa však bolo možné dostatočne zorientovať v jednotlivých triedach kariet a naučiť sa rozpoznávať jednotlivé označenia,

určite vám príde vhod nasledujúce rozdelenie podľa cieľového nasadenia.

Čo, kam a načo

Canvas Select Plus – karty základnej úrovne, určené do mobilov, tabletov a ďalších zariadení na bežné použitie. Rýchlosť čítania 100 MB/s, rýchlosť zápisu 85 MB/s, trieda V30 pre video (pozor, platí pre 128 GB a vyššie kapacity, lebo u verzie 64GB je to iba V10). Pre použitie v mobiloch, či tabletoch je dobré vedieť, že karta je triedy A1. Jednoducho, ten najbežnejší model pre každodenné použitie vo formáte SD alebo microSD.

Canvas Go! Plus – karta Go!, čiže ideálne do akčných kamier, dronov, menších fotoaparátov (bezzrkadlovky), na natáčanie videí (vrátane 4K) a náročnejšie aplikácie. Má vyššiu odolnosť voči teplotám, vlhku a dosahuje rýchlosti čítania/zápisu na úrovni 170/90 MB/s (opäť u najmensej 64 GB je rýchlosť zápisu nižšia a to 70



MB/s). V reči „kódov“ je to trieda 10, UHS-1, U3 a V30. Samozrejme dostupné sú vo formáte SD a aj microSD

Canvas React Plus – najrýchlejšia karta pre profesionálne použitie, kde je dôležitá vyššia rýchlosť (napr. 4K/8K video produkcia, profesionálne filmové kamery UHS-II alebo profesionálne zrkadlovky).

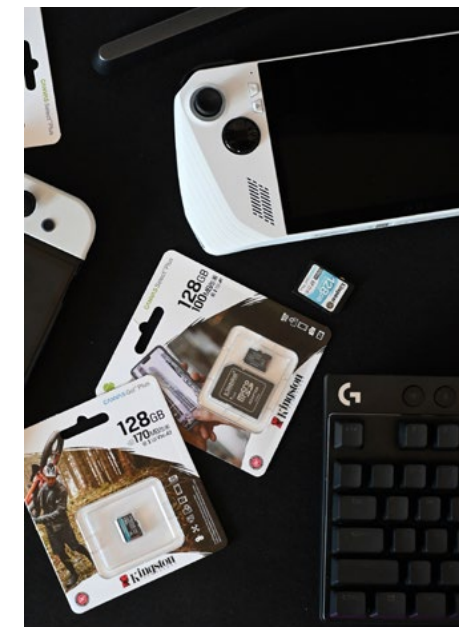
Karta je triedy UHS-II, U3, V90 a dosahuje rýchlosti čítania/zápisu na úrovni 300/260 MB/s. Zjednodušene, veľká výkonná SD karta pre náročných alebo profesionálov s patričným výkonom a zodpovedajúcou cenou. Pre využitie plného potenciálu je však potrebné mať aj príslušný hardvér.

Pokiaľ váš fotoaparát, resp. kamera nedokáže využiť túto kartu, bude oveľa vhodnejšie kúpiť si lacnejšiu Go! alebo Select, ktorú využijete efektívnejšie. Toto je naozaj karta pre profesionálov.



High Endurance – karty určené na častejšie prepisovanie. Podobne ako u SSD je životnosť pamäťových buniek limitovaná na určitý počet prepisov a mazaní (P/E cyklus = programovanie alebo zápis a erase/mazanie). Karty High Endurance (skrátene HE) sú preto určené primárne do bezpečnostných kamier, alebo kamier v automobiloch (tzv. dashcam), kde sa obsah karty neustále prepisuje a bežné karty by sa opotrebovali oveľa skôr.

HE karty vydržia násobne viac prepisov ako iné bežné pamäťové karty. Dostupné sú vo formáte micro SDHC a micro SDXC (teda nie veľké SD) a v kapacitách 32 až 256 GB s rýchlosťou čítania/zápisu 95/45 MB/s (u menších kapacít 95/30 MB/s). Pri použití 24/7 je podľa informácií na webe výrobcu záruka 3 roky na až 26,9 tisíc hodín operačného času! Cenový rozdiel napr. oproti microSD karte Go! Plus je pritom len asi 20%, takže keď kartu plánujete naozaj



neustále prepisovať, rozhodne sa vyplatí priplatiť si nejaké tie 3 € navyše za HE.

Industrial – špeciálna kategória určená na „priemyselné“ použitie, teda napr. do obrábacích strojov, alebo aplikačných riadiacich počítačov, vrátane extrémnejších prostredí. Karta je v prevedení micro SD alebo SD pričom dostupná je v menších kapacitách už od 8 GB do 64 GB, čiže ide o jednu z mála, ktorá sa stále vyrába aj v takto malej kapacite, a preto je to zaujímavý model napr. aj pre záchranu nejakých starších MP3 prehrávačov, alebo retro fotoaparátov, ktoré nepodporujú karty vyššej kapacity. Ide o kartu UHS-I triedy U3, V30 a A1 s rýchlosťou čítania/zápisu 100/80 MB/s. Je priam ideálne pokiaľ napr. máte doma nejaký mikropočítač typu Raspberry Pi a potrebujete kartu „na operačný systém“.

Filip Voržáček



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Problémový Starfield



Starfield má problém. Dlhé roky vyvíjaná nová IP od Bethesda, ktorú jej režisér Todd Howard hypoval mesiace pred vydaním, nie celkom naplnila očakávania hráčov, čo je možné badať nielen na užívateľských hodnoteniach Steamu, ale predovšetkým Metacritic. Na Steame má hra stále nadpriemerne vysokých 75 percent. Znalí však vedia, že oproti iným RPG od Bethesda ako Skyrim, je to zásadne menej. Na Metacritic má hra zatiaľ 6.6. Hráči kritizujú hru za minimálny vesmírny prieskum, opakujúce sa činnosti na planétach, horšiu grafiku na miestach ako New Atlantis či neexistujúce mapy. Microsoft sa na druhej strane chváli, že si hru už stiahlo vyše 10 milióna hráčov (Game Pass), čo pokladá za veľký úspech. Bolo by zaujímavé vidieť, koľko hráčov v hre pokračuje aj ďalej.

Ohlásenie The Division 3



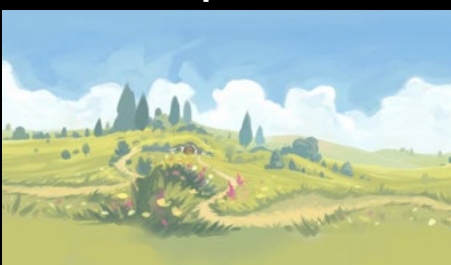
Čakali ste to? Kto by to nečakal, že áno? Celkom logicky sa Ubisoft po mega úspešnom The Division 2 rozhodol prísť s ďalším pokračovaním. Najzaujímavejšie na tomto ohlásení ani vlastne nie je samotné ohlásenie The Division 3, ale hlavne to, akým spôsobom Ubisoft hru ohlásil. Nebolo to na veľkolepej konferencii ako The Game Awards či Summer Game Fest, ale jednoducho prostredníctvom tlačovej správy a aj tak len spôsobom, ako keby hra bola len niečo bokom. Tlačová správa sa týkala ohlásenia nového výkonného producenta pre hry značky The Division, ktorým sa stal Julian Gerighty, no a ten bude pracovať na The Division 3. A takýmto spôsobom sme sa dozvedeli o existencii hry. Originálne a nečakané. Teda očakávané však nie takýmto štýlom, to sa Ubisoftu vskutku podarilo.

Remaster Tomb Raiderov



Aspyr v spolupráci s Crystal Dynamics potešil všetkých milovníkov Lary Croft, predovšetkým tých milujúcich jej špicaté vnady, remastermi prvých troch dielov. Tomb Raider I-III Remastered priniesie prepracované textúry, ktoré nesú viditeľné stopy po AI vylepšení, nový model Lary, ktorý pôsobí ako ten z Angel of Darkness či nové nasvietenie dodávajúce hrám nový rozmer. Obzvlášť skyboxy vyzerajú úžasne a samé o sebe posúvajú hry o niekoľko úrovní vyššie. Na druhej strane, nie všetko vyzerá úplne najlepšie. Keďže nepochybne sú tu využívané AI technológie, na určitých miestach textúry ako keby stratili detaily a iné boli zasa nahradené inými a nie príliš do prostredia vhodnými. Verme, že to také zlé nakoniec nebude a o tom sa presvedčíme 14. februára 2024.

Nová hra Pán prsteňov



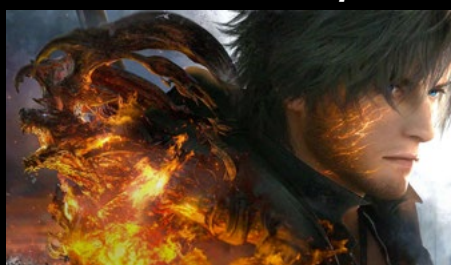
Tales of the Shire bude názov, ktorý bude mať nová hra na motívy Pána prsteňov. Hru pripravuje Weta Workshop a podľa popisu asi pôjde o nenáročnú casual hru. Teda takto, konkrétne sme sa o hre nedozvedeli nič, ale podľa slov tvorcov má ísť o útulnú a hrejivú hru, čiže asi nepôjde o hru s nejakou veľmi prepracovanou hrateľnosťou. Na druhú stranu, ak by sme si mali vybrať medzi takouto oddychovkou a vlasytŕhajúcim zážitkom The Lord of the Rings: Gollum, všetkými desiatimi by sme sa neustále hlásili k Tales of the Shire. Detaily o hre však nepoznáme. Weta Workshop nie je herné štúdio. Je to štúdio zamerané na filmové efekty a práve ono pracovalo aj na trilógii Pán prsteňov, kde pre filmy pripravili kostýmy, miniatúry, zbrane i brnenia. Zdá sa, že hra je v správnych rukách.

Remaster BGaE



Beyond Good And Evil je jednou z tých starých drahokamov, ktoré ak niekto spomenie v diskusii, každému sa rozjasnia oči. Zároveň sa tie oči ale po chvíli ponoria do slz, lebo sa jednoducho nedá ubrániť spomienkam na Ubisoft a jeho problémy pri vývoji Beyond Good and Evil 2. Podľa všetkého, asi ako náplast, tvorcovia pripravujú remaster pre moderné konzoly a PC. Ako náplast, či snád prípravu pre dvojku? Aj tak ešte nepoznáme oficiálne detaily, keďže zmienky o remasteri sa objavili zatiaľ len v databáze ESRB, kde sa nachádza položka Beyond Good and Evil 20th Anniversary Edition. Beyond Good and Evil je akčná adventúra, v ktorej bojujete proti zlým prasatám na cudzej planéte a zároveň riešite puzzle, fotografujete a čelíte bossom idúcim vám po krku.

PC verzia Final Fantasy 16



Square Enix oficiálne potvrdilo vývoj PC verzie Final Fantasy 16. Hra bola pôvodne vydaná na PS5 s polročnou exkluzivitou, čo znamenalo, že sme o potenciálnej PC verzii nemali vedieť ešte pol roka. Kto vie, či to boli nedostačujúce predaje či zníženie akcií Square po vydaní hry, že sa Square odhodlalo oficiálne ohlásiť PC verziu už teraz, no nám to ako hráčom, predovšetkým Pcčkárom, môže byť vlastne aj jedno. Dôležité je, že hra na PC príde a že sa Square snaží – podľa ich slov – optimalizovať hru na túto platformu. Hra vyjde najskôr o pol roka po vydaní, čiže v decembri 2023. S najväčšou pravdepodobnosťou hra vyjde až začiatkom budúceho roka. Final Fantasy 16 u hráčov zabodovalo príbehom a hudbou, no bola kritizovaná za prílišnú lineárnosť a prázdny herný svet.

Embracer prepúšťa



Jeden z najväčších kupcov v hernom priemysle za poslednú dobu sa mení na najväčšieho prepúšťača. Prepúšťač? Nuž, podľa mňa ďalej. Embracer ohlásil ďalšiu vlnu prepúšťania na základe ich reštrukturalizácie. Spoločnosť si asi uvedomila, že len kupovaním štúdií nedosiahne nič, že tie štúdiá musia aj na niečom robiť, vytvárať hry. V súčasnosti sa Embracer necháva počuť, že je otvorené ďalším prepúšťaniam/odpredajom štúdií, ktoré dnes už nepovažuje za dôležité. Prioritou je najskôr odpredaj a prepúšťať chce až ako poslednú možnosť. Embracer doteraz zatvoril Campfire Cabal a Volition a radikálne vyškrtal ľudí v Beamdog či Crystal Dynamics. Zároveň sa šušká, že by malo prísť aj k odpredaju Gearbox Software, ktorý už dnes nemá taký cveng.

Leak titulov Bethesda



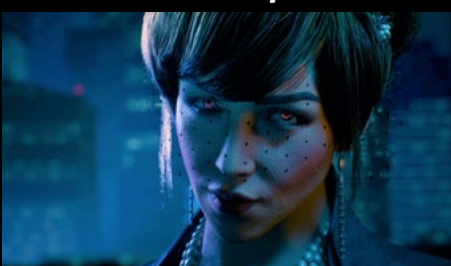
Opäť sa dostávame k Bethesde a opäť to nebude, minimálne pre nich, potešujúca správa. Na internete sa totiž objavil masívny leak ich pripravovaných titulov. Na kauzu už stihol zareagovať sám Phil Spencer, ktorý jeho pravosť nevyhlásil a rovno povedal, že je to už starší zoznam a že časom sa priority spoločnosti zmenili. To je úplne normálne, avšak my by sme boli najradšej, aby sa až tak realita veľmi nelíšila od leaku. Ved' posúďte sami. Bethesda mala mať pracovať na remasteroch Oblivionu a Fallout 3, ktoré mali prísť minulý rok, respektíve budúci rok. Podľa toho, že remaster Oblivionu samozrejme neprišiel, je badať prehodnotenie priorit. Pracovalo/pracuje sa taktiež na novom Doome s podtitulom Year Zero, Dishonored 3 a pokračovaní Ghostwire: Tokyo.

Exkluzivita FF7 Rebirth



Ak sa dozvieme, aká dlhá má byť konzolová exkluzivita Final Fantasy VII Rebirth, asi sa pousmejete po pripomenutí si, aká dlhá exkluzivita bola pre Final Fantasy VII Remake. Zatiaľ čo prvý diel trojdielneho remaku mal exkluzivitu rok a následne ďalší polrok exkluzivity bol vyhradený pre expanziu Intergate, kvôli čomu sa na PC hra aj s prídavkom dostala až rok a pol po vydaní po konzolovej verzii. Následne prišlo Final Fantasy 16 a to dostalo len polročnú PS exkluzivitu. Viditeľný pokles trendu dlžok exkluzivity sa zvyrazňuje len trojmesačnou exkluzivitou Final Fantasy VII. Rebirth. Hra vychádza vo februári 2024, a tak by sa na PC mohla potenciálne objaviť už v máji. Vzhľadom na nové partnerstvo Microsoftu a Square je možné, že príde aj na konzoly XSERIES.

Bloodlines 2 s novým vedením



Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 už pomaly skončil vo vývojárskom pekle, keby nebolo poslednej záchrany v podobe štúdia The Chinese Room, ktoré celý projekt vzalo pod svoje krídla. Tvorcovia, ktorí nám priniesli napríklad Dear Esther alebo Everybody's Gone to the Rapture, dostali dôveru od Paradoxu, ktorý pred niekoľkými rokmi vzal poverenie na vývoj štúdiu Hardsuit Labs. O The Chinese Room je teda známe, že vedia robiť príbehové hry, vytvárať svety, a to je pre Bloodlines 2 určite dobré znamenie. Horšie je to už s akčnou zložkou hry, s ktorou vývojári veľké skúsenosti pravdepodobne nemajú. Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 by malo vyjsť budúci rok, v priebehu jesene, na PC, PlayStation 5 a Xbox Series. Pôvodná hra bola známa svojou zabugovanosťou.

Japonské hry pre Xbox



Boli časy, keď konzoly Microsoftu boli naklonené japonskej produkcii. Ved' spomeňme napríklad na Shin Megami Tensei: Nine, ktorý vyšiel len v Japonsku, a to exkluzívne na prvý Xbox. Taktiež tvorca Final Fantasy Hironobu Sakaguchi po odchode zo Square Enix vytvoril pod hlavičkou Mistwalker dve veľmi kvalitné a obľúbené JRPG Blue Dragon a Lost Odyssey. Odvtedy sa ale Xboxu japonská produkcia vyhýbala. V prípade, že by nebolo Phila Spencera, ktorý viedol so Square dlhé rokovania, asi by to tak ostalo doteraz. Rokovania však padli na úrodnú pôdu a Square priniesie svoje budúce i terajšie hry na Xboxy. A nepôjde len o tie hry. Phil povedal, že Xbox čakajú hry ako spomínané Blue Dragon a Lost Odyssey. Ruku na srdce, mnohým by určite stačili už len remastery týchto peciek.

Bethesda a Disney



Predsa len sa na záver ešte raz vráťme k Bethesde. Podľa zverejnených fám má štúdio pracovať na licencovanej hre od Disneyho. Táto informácia bola súčasťou spomínaného leaku v jednej z prechádzajúcich noviniek, avšak v leaku sa hovorilo o hre len neurčito ako Licensed IP Game. To vskutku mohlo naznačovať čokoľvek. Avšak viac svetla do kauzy priniesol známy inseader Shpeshal Nick, ktorý za vlastníka licencie označil práve Disney. Radi by sme boli, keby sme vám tu aj bombasticky odhalili konkrétnu značku, avšak nateraz môžeme len hádať, lebo bližšie informácie nemáme. Tak o čo pôjde? Vyvíja Bethesda Star Wars, Simpsonovcov, Votrelca či nedajbože Mickey Mouse? Podľa informácií má ísť o niečo veľké, keďže očakávané tržby sú vo výške 225 miliónov dolárov.

Baten Kaitos Eternal Wings and the Lost Ocean

BRUCHO VEL'RYBY



Nasledujúce retro som vybral z rôznych dôvodov, ktoré sa vám pochopiteľne budem snažiť vysvetliť priamo v texte, avšak, ak spadáte medzi hráčov, čo vôbec nemusia japonskú produkciu v rámci RPG žánru, asi vás výber hry ako takej vôbec nepoteší. Reč bude totižto o zabudnutom diamante v špíne, ktorý ma už v roku svojho vydania v našom regióne (na stenách vtedy visel ošklibaný kalendár s číslou 2005) doslova opantal.

Dielo s dosť dlhým názvom, Baten Kaitos Eternal Wings and the Lost Ocean, vyvinuli štúdiá Monolith Soft a čiastočne aj tri-Crescendo, čo sú aj dnes nesmierne rešpektované liahne kvalitných videohier a ak by sme to mali brať na základe nejakého celkového hodnotenia, tak Monolith Soft, dnes už patriaci výhradne

pod Nintendo, je v tej úspešnosti na úplnej špičke. Ide o autorov kultovej série Xenoblade, ktorej gro vychádza z rovnako ikonickej IP Xenosaga a tu by som tú chválu radšej zastavil, pretože ak by som mal pokračovať, neskončilo by to len tak po pár vetách. Nintendo dobre vie, prečo si Monolith Soft poistilo nemalou investíciou a už v tom roku 2005, kedy sa exkluzívne na ich systéme GameCube objavil prvý Baten Kaitos (mimochodom, v preklade to znamená bruchó vel'ryby), sa dozaista v ich radoch šepkali prvé dôvody, prečo ich o dva roky na to skutočne kúpili.

Príbeh tejto čistokrvnej JRPG, založenej na t'ahových súbojoch a navyše s kartovým systémom, začína pomstou. Chlapec chce pomstiť svojho starého otca a brata a kto sme my, hráči, aby sme

mu v tejto bohom požehnanej výprave bránili, však? A nielen to, my milému chlapcovi v jeho snahe pomôžeme, hoci teda nakoniec bude všetko, tak ako to už v tomto formáte hier býva, úplne inak. Onen pomstychtivý hrdina je Kalas a už v úvode sa k nemu pridá síce milá, no tak trochu naivná Xelha. Spoločne putujú po nádherné ilustrovaných svetoch so statickými pozadiami a, aj po boku ďalších originálne napísaných postáv, zažívajú pohlcujúce dobrodružstvá plné imperiálnej zrady. Všetko sa odohráva na ostrovoch poletujúcich vo vzduchu a asi vám neprezradím veľa, ak poviem, že každý jeden tento ostrov je skutočný unikát. Prečo ľudia žijú vo vzduchu? Zem a oceán, to všetko je už dávno len pomaly sa vytrácajúca spomienka na niečo, čo vlastne ani nemuselo existovať

a tak vďaka magickým schopnostiam a čarovným predmetom vznikajú nové príbehy. Ľudia si vnútorne pestujú takzvané krídla, ktoré môžete vnímať ako prejav duševnej sily, ale rovnako tak uchopiteľnej fyzickej prednosti. Naš Kalas má však len jedno takéto krídlo a to druhé mu pomocou mechanických súčiastok vyrobil práve jeho starý otec. Ešte sa čudujete jeho chuti po pomste?

Okrem komplexného a šokujúcimi momentami nabitého príbehu, je v predmetnej hre dosť zásadný bojový koncept. Už v úvode som spomínal t'ahové boje ako u klasických JRPG hier, ale rovnako tak som spomenul kartový systém. Na rozdiel od iných takto štylizovaných systémov, sa Baten Kaitos snaží zhromažďovanie kariet reálne vysvetliť. V tomto prípade ide o takzvanú „Magna esencia“, čo je prevtelenie čohokoľvek hmotného do podoby kariet a v našom prípade tam radíme útočné triky, zbrane, brnenie, obranné kroky, jedlo a dokonca aj výbušniny rôzneho druhu. Magnus karty majú, ako vidíte, rôzne podoby a nie všetky sa týkajú boja samotného. Máme tu karty na interakciu v príbehu a aj karty na prekonanie puzzle hádaniek. Vývojári však pri týchto kartách išli ešte ďalej a mnohým udelili akýsi bod expirácie. Ak máte napríklad dlho vo svojom balíčku kartu s rybou, ktorá by vám mohla doplniť energiu, rybka vám časom môže zhníť, mlieko premení na syr a tak ďalej a tak podobne. Je dôležité neustále sledovať, čo máte v inventári a ako dlho to má relevanciu pre vás byť užitočným – existujú karty, ktoré chcú čas a práve ten ich schopnosti zvýši, ale samozrejme sú tu aj karty, ktoré pri dlhodobom uložení na kvalite stratia a stanú sa nepoužiteľnými.

Spoločnosti Monolith Soft sa podarilo krásne prepojiť do toho času overené herné princípy a rozvetviť ich pomocou



svojských a prevažne originálnych nápadov – sám som v čase prvého hrania Baten Kaitos Eternal Wings and the Lost Ocean mal už za sebou dostatok skúseností s JRPG žánrom, avšak napriek tomu som sa do hry dokázal ponoriť ako hroch do bahna a vôbec som nemal chuť na sprchu. Spomínané karty, na ktorých stojí a padá celá interakcia, sa získavajú rôznymi cestami a nie vždy vám hra samotná chce napovedať, aký je ich skutočný účel. A presne v tom je čaro hrania Baten Kaitos – spoznávate, objavujete, riskujete. Samotný pohyb po členitom teréne jednotlivých ostrovov je štylizovaný z pohľadu statickej kamery, no hráč vždy vidí nepriateľa a ak ho zunuje opakovaný grind EXP bodov a mŕňanie kariet na bežný boj, môže sa okolo protivníkov šikovne a nepozorovane dostať. Pre splnenie všetkých, aj postranných, misií si musíte nájsť viac než sto hodín čistého času, ale garantujem vám, že to bude čas, na ktorý nikdy nezabudnete. Aby som však bol fér, aj Baten Kaitos

trpí niekoľkými nedostatkami a asi najvýraznejším je náhodné rozdeľovanie kariet z vášho vopred namiešaného balíčka – niekedy vám to v súboji sadne a inokedy musíte súboj nechcene naťahovať, než sa dostanete k tej pravej, potrebnej Magnus karte.

Je toho veľa v rámci pozitív, o čom by som ešte v súvislosti s prvým dielom Baten Kaitos mohol písať, avšak, a teraz sa dostávame k záverečnej pointe, o veľa jednoduchšie vám, majiteľom konzoly Nintendo Switch, bude odporúčať kúpu aktuálne vydanej kolekcie Baten Kaitos 1 & 2 HD Remaster. V nej sa už ostrosť obrazu upravila aj na dnešné pomery a môžete si tak tak začať užívať jednu z najlepších JRPG, postavenú na kartovom systéme boja a interakcie všeobecne. Za mňa však platí, že už pôvodná GameCube verzia vyzerala skutočne krásne a nesmierne jej svedčili ručne kreslené statické pozadia.

Verdikt

Nezabudnuteľná kartová JRPG, ktorá by nemala chýbať v žiadnej zbierke milovníka japonskej produkcie.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
JRPG	Namco	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Audiovizuálna stránka	- Náhodné priradovanie kariet	
+ Náročnosť		
+ Prepracovaný príbeh		
+ Kartový systém		
+ Možnosti interakcie		
HODNOTENIE:		★★★★★

Starfield

STARFIELDNIE JE ZÁZRAK Z NEBIES, ALE VIAC NEŽ SOLÍDNY NÁSTUPCA SKYRIMU A FALLOUTOV



Starfield je gigantický. Nehovorím pritom o stovkách „mŕtvych“ planét, kde ste jedinou živou dušou vy a nič okrem prázdnoty nad vami a pustiny naokolo neexistuje. Aj bez tohto planetárneho „balastu“ je však najnovšia RPG od Bethesda v každom ohľade obrovská. Takáto veľkosť má svoju vlastnú gravitačnú silu, ktorá vás vtiahne do hrania o jednej poobede a vyfl'usne o pol druhej ráno na druhý deň.

Vitajte v Starfiede, kde je čas relatívny ako v hre, tak aj mimo nej. Možno preto Bethesda zabalila do zberateľských edícií namiesto sošiek hodinky.

Jasné, Starfield má množstvo nedostatkov, chýb a vyslovených problémov, no je to jedna z hier, ktoré dokážu takpovediac „ohýbať“ čas“, a pri ktorých vám deň zbehne ani neviete ako. Akoby ste hrali na Venuši, kde má jeden deň 5832 hodín, čo je 243 klasických zemských dní. Oh, a vedeli ste, že tieto fyzikálne zákonitosti platia aj v Starfiede?

Myslite na to najbližšie, keď budete chcieť urýchliť ťažbu nerastných surovín kdesi v kozmickom zapadákov. Jeden šlofik na druhej planéte našej slnečnej sústavy dokáže robiť hotové divy.

Nejde pritom o žiadny „glitch“, hoci spôsoby, ako rýchlo zbohatnúť či získať predčasne niektoré vybavenie, tu nájdete tiež. Starfield je skrátka d'alšia veľká RPG na štýl Skyrimu, kde je tentoraz vaším ihriskom nie jeden svet, ale rovno celý kozmos.

Budovanie základní za účelom produkcie materiálov je len jedna z činností, ktoré vesmír Starfieldu ponúka. Keďže ide o čistokrvnú RPG od Bethesda, vedľajších aj hlavných misií je prirodzene neúrekom. Ak si k tomu prirátate neskôr viacmenej generické aktivity ako lovenie odmien či transport nákladu, odrazu pred sebou máte solídnu nálož obsahu. To sme sa pritom ešte nedostali k vylepšovaniu a úprave lodí, modifikovaniu zbraní či skafandrov,

ku skenovaniu planét a najmä k tomu, čo vie Bethesda robiť najlepšie.

Tým je, samozrejme, objavovanie nepoznaného, odkrývanie dielikov fascinujúceho otvoreného sveta. Ak vie Bethesda poskytnúť jednu záruku kvality, nuž, je to práve táto.

V Starfiede je explorácia zakotvená priamo v hlavnom dejí. Už v ranej fáze hry sa pridáte k organizácii nazývanej „Constellation“, teda „Konštelácia“ či „Súhvezdie“, ale to znie skrátka divne. V univerze rozdelenom na niekoľko frakcií kolonistov, ktoré spolu v minulosti viedli vojny, prípadne stále bojujú, je Konštelácia apolitickou a nezávislou partiou nadšencov, ktorí sa rozhodli skúmať doposiaľ neznáme časti vesmíru a ich tajomstvá. Ťažko povedať, čo robili až doteraz, no krátko pred vaším úvodom na scénu títo novodobí pionieri objavili tajomný artefakt, ktorý zdanlivo slúži na akúsi kryptickú komunikáciu. Odkiaľ pochádza, kto ho zostrojil a aký je jeho



účel (a čo nám chce vlastne povedať?) – to sú všetko otázky, na ktoré budete postupne hľadať odpovede. Práve vy totiž nájdete artefakt číslo dva, ktorý vám otvorí dvere do Lóže, centrál Konštelácie, v metropole New Atlantis.

Zápleтка Starfieldu je síce jednoduchá, no pri sci-fi RPG ani úprimne nepotrebujete nič elaborované. Tajomný, mimozemský artefakt v kombinácii so skúmaním šireho vesmíru úplne postačia na budovanie atmosféry a vášho záujmu, a o všetko ostatné sa postarajú jednotlivé misie. Hlavný príbeh je dostatočne pútavý a keby vás aj nenadchol, prípadne by ste čakali niečo kvalitatívne na vyššej úrovni, než je rozumné od Bethesda očakávať, stále máte k dispozícii plejádu kvalitných a atraktívnych vedľajších úloh či samostatných príbehových línií jednotlivých frakcií.

V rámci nich sa môžete pridať napríklad k Vanguardom, akýmsi vesmírnym „korzárom“, ktorých sa najmä Zväz kolónií (United Colonies), najväčšia spomedzi piatich hlavných organizácií.



Podmienkou pridania sa k Vanguardom je prekonanie leteckého simulátora, ktorý má dovedna šesť úrovní, pričom na úspešné prejdenie potrebujete preplachtiť prvými tromi. Tie sú pomerne ľahké, no zvyšnú polovicu je takmer nemožné zdolať, keďže vaša loď v simulátore stojí za figu a čelíte veľkej presile.

Potom tu máte tzv. „Freestar Collective“, teda akýsi zväz nezávislých planét, ktorého metropola Akila sídli na rovnomennej planéte. Ak je UC (teda United Colonies) typickou a mainstreamovou sci-fi organizáciou, Kolektív je so svojím westernovým ladením niečo diametrálne odlišný. V jeho časti vesmíru dohliadajú na poriadok rangeri s klobúkmi, zaprášenými kabátmi a hviezdou zákona na hrudi. Zatiaľ čo UC a jeho New Atlantis je pomerne nudným a zbytočne roztáhaným miestom bez osobnosti či charizmy, Akila je so svojou púštnou prériou, dravou faunou a celkovou atmosférou výjavom pripomínajúcim či už Fallout New Vegas, alebo vesmírnu (seriálovú) operu Firefly. Už som to dávnejšie spomenul v recenzii na Jedi Survivora, no poviem to opäť: ak existuje nejaká čudná kombinácia, ktorá naozaj funguje, je to western a sci-fi.

Okrem týchto troch frakcií (United Colonies, Freestar Collective a Constellation) a ich príbehových vetiev narazíte aj na cyberpunkovú planétu Neon a jej megakorporáciu



Ryujin Industries a tiež, ako inak, na pirátov z tzv. Karmínovej flotily (Crimson Fleet). Tam vás čo-to naučia o pašovaní tovaru a prepadávaní iných lodí, keby ste chceli nahliadnuť na druhú stranu galaktického zákona.

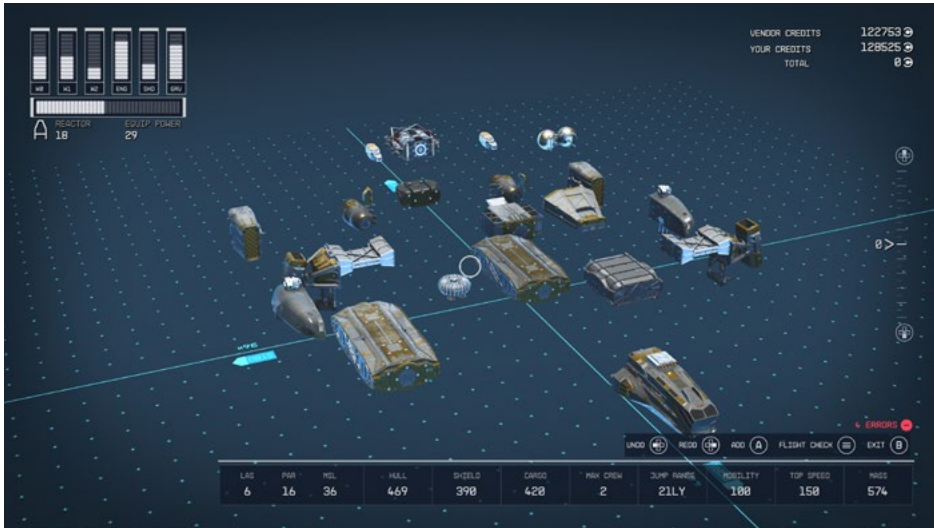
Ak sa teda bavíme čisto o variabilite písaného príbehu, pracovať a plniť misie môžete až pre päťicu hlavných hráčov – a do toho nerátam naozaj veľké množstvo menších, relatívne nezávislých „questov“, ktorých kvalita skáče hore a dole – niektoré s vami chvíľu ostanú, iné zo seba strasiete po pár minútach a budete radi, že ich už druhýkrát robiť nemusíte.

Niektoré sú však naozaj takmer ikonické – ako napríklad odkrývanie tajomstva legendárneho lovca odmien menom Mantis, ktorý je akousi verziou Batmana v Starfielde trestajúcou zloduchov. Táto úloha sa začína nenápadne, no končí sa naozaj skvelo a štýlovo.

V Starfielde je však častým problémom udržať pozornosť na príbehu, bez ohľadu na to, či ide o hľadanie ďalšieho artefaktu alebo len zbavovanie sa páru prekliatych topánok, ktoré musíte doručiť do nejakej „zaprdenej“ stanice, kde dávajú (vesmírne) líšky dobrú noc. Do určitej miery ide o jav prirodzený, keď máte v jednej hre obrovské množstvo obsahu a možností. O aktivity núdza nie je; môžete prepadávať lode, bojovať s nimi, objavovať a skúmať planéty, stavať vlastné mini kolónie, vylepšovať svoj vesmírny koráb, ťažiť suroviny alebo zhl'adúvať lepšiu výbavu na „opustených“ staniciach na orbite planét či ich povrchu.

Za samostatnú zmienku stojí modifikovanie vašich lodí, pri ktorom sa vývojári naozaj vyznamenali. Ani nie dva týždne po vydaní je internet plný fanúšikovských unikátnych dizajnových

návrhov či re-rekrácií ikonických vesmírnych korábov z Hviezdnych vojen či iných slávnych sci-fi. Hra vám totiž umožňuje rozobrať každú loď, akoby bola z lega, na jednotlivé diely, a tie potom môžete rôznymi spôsobmi pozliepať, otáčať či nafarbiť. Fantázii sa kladú pomerne veľkorysé medze, a aj keď vás hra upozorní, ak je nejaký dizajn nerealizovateľný, vyblbnúť sa tu dá dosýta (ak neveríte, pozrite si napríklad funkčný model lietajúceho školského autobusu či tzv. nezničiteľnú loď). Tieto úpravy majú, samozrejme, vplyv aj na interiér lode, pričom rôzne zbraňové systémy poskytujú rôzne výhody – a čím vyšší level vaša postava má, tým lepšie modifikácie sa vám sprístupnia. Svoje lode, ktoré viete meniť ako ponožky, si teda môžete upravovať podľa ľubovôle a zmeniť ich dizajn na nepoznanie. Chce to však trochu trpezlivosti, kreativity a skúšania, hoci samotný editor lodí je jednoduchým nástrojom, kde len odpájate a pripevňujete jednotlivé súčiastky. Škoda len, že keď viete len lodiam venovať toľko pozornosti, ich priame herné využitie nie je väčšie – ale o tom potom.



Celkovo je toho teda viac než dost, aby bola vaša pozornosť roztrieštená na xy rôznych smerov. A to nie je výčitka, pretože mať možnosť vybrať si, čo chcete robiť, je, no... skrátka lepšie, ako tú možnosť nemať.

Za čo mám však chuť hodiť niekoho z Bethesda do pretlakovej komory a vystreliť ho do vesmíru, sú určité – a aspoň pre mňa nepochopiteľné – dizajnové voľby. Tie siahajú od vizuálnej stránky (zbytočne presvetlené tmavé pasáže, teda absencia akejsi ozajstnej vesmírnej temnoty), až po móresy adoptované z Falloutu 76, ktorým je Starfield pri viacerých aspektoch inšpirovaný. S neslávne známou falloutovskou MMO ho nespája napríklad len Creation Engine, ktorý Bethesda využila aj pri Skyrime či Falloutoch 3 a 4, ale aj systém „lootu“, teda všetkého, čo môžete chytiť a napchať si do vrečka.

Pozitívnejším príkladom prepojenia Starfieldu so 76-kou sú napríklad legendárne zbrane či „brnenia“ (v prípade Starfieldu skafandre), ktoré môžu mať jednu, dve či tri hviezdičky – a od toho sa odvíja aj množstvo špeciálnych efektov, ktoré danú časť výbavy sprevádzajú. Tieto vlastnosti sú často priamo skopírované z Falloutu 76, prípadne len s miernejšou modifikáciou. Keďže systém, ktorý priradzuje legendárnej výbave jej danosti, je založený na úplnej náhode, existujú stovky a stovky možných kombinácií. Ak teda v Starfielde, rovnako ako vo Falloute 76, narazíte na nejakú trojhviezdičkovú zbraň s naozaj dobrou kombináciou špeciálnych efektov, považujte sa za ozajstných šťastlivcov.

S týmto systémom problém nemám, keď už, tak skôr naopak, keďže Fallout 76 aktívne hrávam a tento systém mi je dobre známy. Horšie to už, čo sa

podobnosti týka, je s váhovou limitáciou „lootu“ a jeho množstvom, na aké v hre narazíte. Obe hry totiž ponúkajú kvantum užitočných predmetov. Zatiaľ čo vo Falloute 76 viete všetko zošrotovať a súčiastky využiť na niečo iné, v prípade Starfieldu viete nepotrebné veci jednoducho predat a suroviny zase využiť neskôr.

Problém tejto hry však je, aspoň teda v mojom prípade, že vám dokopy nič nepovie a neporadí, ako tieto mechaniky optimalizovať. Sami sa rýchlo naučíte, že aj užitočne vyzerajú veci, ako napríklad mikroskopy či futuristické súčiastky, vám len berú miesto v inventári a vonkoncom sa predávať neoplatia. Horšie to však je pri surovinách, ktoré môžete svojím baníckym laserom ťažiť priamo „za jazdy“, alebo postaviť extraktor na ich automatickú ťažbu. Priznám sa, že v RPGčkach patríam k hráčom, ktorí veľmi radi hromadia veci, pretože človek skrátka nikdy nevie, čo sa mu neskôr môže hodiť. Ze? ŽE?!

Zatiaľ čo pri zbraniach a skafandroch jasne vidíte, ktoré majú lepšie štatistiky, identifikovať, ktorých surovín sa zbaviť, a ktoré sa vám neskôr môžu na niečo hodiť, je v úvode nemožné. Veľmi rýchlo som mal plné vrečká niklu, hliníka, volfrámu, mede a ďalších nerastov či chemických prvkov v tuhej, kvapalnej či plynnej forme. Ničoho z toho som sa nechcel vzdať, pretože som nevedel, ktorý element je na čo dobrý, a ktorý možno budem neskôr zúfalo potrebovať. V kombinácii s myšlienkou, že si nechám viacero zbraní, aby som mal istotu, že budem mať vždy dostatok munície, ide o vražedné kombo menom sústavné pret'aženie.

Viac hodín som v Starfielde strávil s červenou obrazovkou signalizujúcu nízku úroveň zdravia než bez nej. Keď



ste totiž pret'ažení, akýkoľvek pohyb vám vyčerpáva hladinu kyslíka, podobne, ako keď v hre dlho šprintujete. A keď vyčerpáte maximum dostupného kyslíka, nahrádza ho oxid uhličitý, ktorý vám pri väčšom množstve odčerpáva zdravie. Našťastie vás to nemôže zabiť, čo som hojne využíval, no väčšinu planét som preskúmaval takpovediac so smrťou na jazyku.

Samozrejme, nebola by to hra od Bethesda, keby ste k dispozícii nemali aj svoje nákladné muly, teda spoločníkov. V Starfielde síce môžete mať maximálne jedného aktívneho part'áka, no „loot“ viete naložiť do inventára všetkým, keďže sa s vami vezú na jednej lodi, obrazne aj doslova. Aj vaša loď (alebo vaše lode, keďže môžete vd'aka krádežiam, plneniu úloh či kupovaniu získavať nové) má svoj vlastný nákladný priestor, kde môžete odlífovať všetko, čo v danej situácii nepotrebuje. Lepšie modely majú dokonca aj špeciálnu časť vyčlenenú pre nelegálny tovar, aby ste oklamali tie dotieravé skenery vítajúce vás po prilete do väčšiny systémov.



Problémom však je, že nosnosť vašich spoločníkov je pomerne slabá, vy toho tiež veľa neunesiete a minimálne vaša štartovacia loď menom Frontier tiež nie.

Ste teda v novej RPG od Bethesda, ktorá je, podobne ako predtým diely sérií The Elder Scrolls a Fallout, naozaj značne založená na zbieraní „lootu“, a ktorá vás provokuje a tlačí do toho, aby ste zbierali všetko. Kamkoľvek sa pohnete, tam sa po stoloch v'ajú zbytočnosti, ale aj užitočné predmety. Z každého zabitého protivníka vám vypadne munícia, zbraň a nejaké to „brnenie“, teda helma alebo skafander. Aj keď máte lepšie veci, stále sa vám hodia na to, aby ste ich za solídny peniaz predali v nejakom kiosku alebo obchodníkovi.

Jednak predsa chcete ten štýlový barák v Akile a hlavne túžite po lodi s priestornejším kufrom, ktorá však stojí cez 300-tisíc kreditov, nie?

A potom, keď aj všetko nafutrujete vašej posádke do inventára a zvyšok upracete do garáže vašich lodí, nebudete po chvíľke vedieť, kam ste čo dali. Váš poklad bude roztrúsený na piatich rôznych miestach, čo vám spôsobí len ďalšie a ďalšie zbytočné starosti. Nakoniec, ak to doženiete až do krajnosti, tak ako ja, si nebudete môcť ani vychutnávať hru, pretože budete mať konštantne nos zapichnutý vo svojom inventári a riešiť, čoho sa zbaviť, čo si nechať, chodiť po obchodníkoch ako agent s teplou vodou a neužívať si hru, len tolerovať jej miestami stupídne mechaniky.

Starfield ma konštatne fackoval tým, ako limitované nosenie lootu je, a nijako mi neporadil v tom, čo mám teraz, sakra, robiť. Vzdať sa všetkého, čo som „nashoarded“? Suroviny som

si poctivo nat'ažil alebo našiel a výbavu zase vybojoval. Prečo by som to mal skrátka niekde vyhodit'?!

Samozrejme, že to spraviť nemusíte, ale na riešenie tejto dilemy musíte prísť sami. Starfield je, bohužiaľ, absolútne nesúčinný, pokiaľ ide o nejakú prípravu na to, čo vás vo vesmíre čaká. Väčšinu vecí budete musieť zistiť a naučiť sa úplne sami, pretože v hre absentuje nejaký sprievodca, ktorý by vám v úvode poradil, čo máte robiť. Ste pret'ažení a konštantne sa musíte venovať manažmentu inventára? Hold, smola, hru to nezaujíma. Porad'te si alebo trpte.

Vo vesmíre vás predsa nikto nebude počuť, ako frustrujúco kričíte do vankúša. RPG hry od Bethesdy, našťastie, vynikajú možnosťami, hoci nie všetky sú na prvý pohľad zrejmé. Ak teda budete aj vy bojovať s množstvom výbavy, ktorú nesiete, nezabudnite, že vo svojej izbe v Lóži máte sejf, ktorý je – na rozdiel od všetkých ostatných nosičov – bezodný. Čo nepotrebujete, nahádzte tam, a nepotrebnú výbavu priebežne predávajúte vždy, keď bude možnosť.

Minimálne v úvode hry sa budete v rámci hlavnej príbehovej línie vracat' do New Atlantis pravidelne, tak to využite na odbremenenie svojho inventára. Kde je tá Lydia, keď ju človek potrebuje...

Priebežné predávanie treba realizovať aj kvôli tomu, že obchodníci, ktorých nie je tak veľa, ako by človek v budúcnosti čakal, majú pri sebe len limitované množstvo kreditov, ktoré sa obnovia až po určitom čase. Kradnuté veci a kontraband – špeciálne položky, ktoré vám pri prilete na väčšinu civilizovaných planét zabavia – viete predat' len obchodnej organizácii s názvom „Trade Authority“.



Ich predavači majú tiež poruke ovel'a väčší bakšiš peňazí než zvyšok, takže ich budete navštevovať regulérne.

Mimochodom, kradnutie v Starfiede je, podobne ako predtým v Skyrime či Falloutoch, často až hriechne ľahké. Umelá inteligencia NPC je pomerne žalosťná, a to platí ako o nepriateľoch, tak aj neutráloch. Súboje sú tak, aspoň na normálnej obtiažnosti, poväčšine prechádzkou po ružovej záhrade, a čo sa týka už spomínaných nelegálnych činností – nuž, stačí, že vás neuvidia.

A to nie je len zlaté pravidlo kradnutia celkovo, ale holý fakt – predajcom v Starfiede absolútne neprekáža, ak im bude miznúť tovar priamo pred očami, pokiaľ nebudú mať v zornom poli vás. Týmto systémom sa viete, najmä v ranej fáze hry, celkom slušne nabaliť.

Osobne pri RPG hrách takého „cheesovanie“ zbožňujem a vonkoncom som od Bethesdy ani nič iné nečakal. Starfield je možno úplne novou značkou v jej portfóliu, no so

Skyrimom či novodobými Falloutmi ho spája naozaj, naozaj veľa... ale na druhej strane aj prekvapivo málo.

S názormi, ktoré sa šírili najmä po odhalení Starfieldu, že ide vlastne o Skyrim či Fallout vo vesmíre, celkom nesúhlasím – niektoré mechaniky sú možno prienikom všetkých troch hier, to bez debaty, ale Starfield je v tomto triumviráte „sámpartou“; v tom dobrom, ale aj v tom zlom.

V Starfiede totiž absentuje – napriek všetkému, čo má, a je toho fakt dost' – akási unikátna atmosféra, ktorú mali Fallouty. Je ovel'a vážnejší a nie až taký „streštený“, a hoci má vlastnú osobnosť a retro-futuristické ladenie, nie je až taká výrazná ako v prípade iných značiek Bethesdy. A možno je to len môj názor prameniacy z toho, že som toho v Starfiede nepreskúmal dostatočne veľa – pretože takáto hra si pýta dobrých sto hodín hrania, aby ste mohli ozaj povedať, že ju poznáte.

Isté však je, že Starfield má o niečo lineárnejší a podstatne slabší úvod než predchádzajúce RPG. Zatiaľ čo Skyrim a Fallouty vás veľmi rýchlo hodili do vody a diania, Starfield na to ide postupne, čo je síce dobrá myšlienka, ale prevedenie je žalosťné.

Tentoraz neprežijete vlastnú popravu ako v Skyrime či New Vegas a ani nepôjdete po stopách rodinného príslušníka ako vo Falloutoch 3 a 4. Premisa hry je, že začínate ako obyčajný baník, jeden z mnohých, ktorých si najala t'ažobná spoločnosť Argos. Vašu predáčku a jej tím si však najala aj Konštelácia, aby vykopali ďalší zo spomínaných artefaktov – a keďže vy ste v jej tíme novým zelenáčom, samozrejme, že za tajomným objektom pošle práve vás, keby sa



náhodou niečo pokazilo. Napriec' hlavnou príbehovou líniou vás teda neženie odplata či rodinné putá, ale číra organická zvedavosť. Na rozdiel od „drakorodeného“ či „kuriéra“ ste ako všedný, nepopísaný papier. Či je to krok späť alebo pokrok oproti predchádzajúcim RPG, je asi vec názoru, no ako celok je úvod hry neskutočne mdlý a pomalý. Vykopete artefakt, zabijete pár pirátov, potom sa preletíte zabiť ešte zopár ďalších a hurá, ste členmi Konštelácie. Zaujímavé to je nanajvýš priemerne a New Atlantis ako prvá metropola, v ktorej strávite niekoľko úvodných hodín, je z dizajnového hľadiska príšerná. Ide o naozaj veľké, byť zbytočne rozt'ahané mesto, ktoré sa skladá z niekoľkých menších lokalít.

Všetky sú, bohužiaľ, od zvyšku sveta oddelené loadingom, takže načítavacia obrazovka je v Starfiede (a nielen v meste New Atlantis) relatívne frekventovaný javom, čo je trochu smutné a mierne otravné. Hlavné mesto UC New Atlantis nepôsobí ani majestátne, ani zaujímavo, a ani tam nič unikátne nenájdete. Prvá návšteva je ako tak zaujímavá, pretože všade sa hmýria ľudia, občas si vypočujete nejakú zaujímavú konverzáciu a váš spoločník sem-tam niečo povie, je tam teda určitý „wau“ efekt. Vonkoncom však nejde o práve šťastný výber úvodných hodín. Bethesda mala na tejto galaktickej centrále buď viac popracovať, alebo mala úvod hry prepísať na iné miesto. New Atlantis je rozt'ahaný ako sopeľ a keďže navigácia v hre je prinajlepšom neintuitívna a musíte si na ňu zvyknúť, a prinajhoršom otrasná, je t'ažké orientovať sa tu a užívať si atmosféru hry.

Komornejšia lokalita by bola jednoznačne lepším štartom; takto sa, bohužiaľ,

budete musieť prehrýzť niekoľkými hodinami veľmi pomalého rozbehu. Starfield má však unikátnu danosť; čím dlhšie ho hráte, tým viac vás pohlť. Určite to nie je hra, ktorú môžete zapnúť na hodinku či dve, pretože si ju vonkoncom neužijete. A keď prekonáte úvod a pochopíte, ako čo funguje, odrazu sa pred vami otvorí jeden úžasný vesmír. Je to smutné, že vás hra nemusí zaujať nutne v úvode, a treba do nej investovať nemálo času, kým to začne byť zaujímavé, to jednoznačne – ale stojí to za to? Tiež jednoznačne áno.

Ak sa teda nechcete na začiatku trápiť, nemusíte cítiť pocit viny, že si niektoré informácie pozriete na internete. Ak vás stresuje a frustruje, že v jednom kuse riešite plný batoh, pozrite si, ktorá loď má dvojtonový nákladný priestor a šetríte na ňu. Neviete nájsť nejaké miesto? Nájdite si na nete, kde je – v oboch prípadoch sa možno budete cítiť trochu previnilo, že takto „podvádzate“, ale nemajte žiadne výčitky. Ak by mal mať niekto výčitky, je to Bethesda, že niečo takéto je vôbec nutné.



To, že Starfield vás nedrží za ručičku, by som ešte pochopil, no táto hra vás niekedy vyslovene kope do zadku. K „lootu“ sa už vracat' nebudem, no samostatnou kapitolou je navigácia, interface a celková orientácia v hre. Hoci mám sám problém tomu uverit', tejto hre chýba normálna mapa, nedajbože minimapa, ktorú by Starfield potreboval ako soľ, aby ste sa mali predstavu o reliéfe toho-ktorého mesta.

Starfield totiž nemá normálnu mapu jednotlivých miest; ak sa potrebujete zorientovať v rámci jednotlivých slnečných sústav, je to ešte OK. Keď však už pristanete v nejakom meste a budete sa chcieť odnavigovať na určité miesto, máte spolu. Pokiaľ si nezapamätáte, kde čo je a ako sa k tomu dostať, budete tápať a zúriivo behať hore-dole. Systém rýchleho cestovania je síce veľmi pohodlný, pokiaľ sa potrebujete niekoľkými kliknutiami dostať z jedného konca vesmíru na druhý, no pokiaľ ide už cestovanie napríklad medzi jednotlivými obchodmi v rámci mesta, ste nahraní.

Starfield má celkovo veľmi divné používateľské rozhranie a zd'aleka to nie je jediný problém, na ktorý budete frekventovane nadávať. Hra by zúfalo potrebovala aj nejaký systém interplanetárnej dopravy, pretože keď raz pristanete niekde s loďou a chcete ísť preskúmať okolie, máte k dispozícii len svoje dve nohy a jetpack. Mako v Mass Effecte možno nebolo ideálne, no v Starfiede by som dal pol kráľovstva za nejakú vesmírnu buginu, robota či spider; hocičo, v čom by som sa mohol prehádzať po povrchu.

Herný režisér Todd Howard síce argumentoval, že hráči majú k dispozícii jetpack, ale pokiaľ nemá planéta slabú gravitáciu, nejde o

žiadnu výhru. Je to fajn fíčurka, ale nerieši problém s transportáciou.

Jasne, pochopil by som, že niečo také nebude potrebné na planétach, kde je čo robiť a čo objavovať, lenže väčšina zo stoviek vesmírnych telies je bohapustých a mŕtvych. Ide o púšte, či už pieskové alebo ľadové, kde toho veľa nenájdete – azda len vesmírne ticho a pokoj. Majú svoju atmosféru a svoje čaro, a beriem aj to, že väčšina planét v kozme je presne takýchto; neobývatel'ných a pustých, no akokoľvek efektné sú, postupne vás behanie po nich prestane baviť.

Nakoniec tak zabijete tretinu hernej seánsy tým, že beháte po mesačnej pustatine, ťažíte veci, ste nahnevaní, že ste znova preťažení, a už desať minút šprintujete s alarmujúcou hladinou CO2 k nejakej neznámej anomálii v dial'ke. Pritom by stačilo, keby ste mali nejakú malú motorku, kde môžete svoj nadobudnutý loot uschovať, a ktorú si možno budete môcť postupne vylepšovať, aby bola rýchlejšia, s väčším nákladným priestorom a podobne. Do hry by sa to naozaj hodilo a herný zážitok by tým u väčšiny hráčov stúpol niekoľkonásobne.

Bethesda sa však dušuje, že Starfield bude rôznymi aktualizáciami udržiavať pri živote roky, takže sa niektorých náprav možno aj skutočne dočkáme. A netreba zabúdať ani na DLC, ktorých zopár určite bude, a ktoré možno v rámci inovácie prinesú niečo, čo je napríklad v takom No Man's Sky bežné.

Starfield možno evokuje, že ide o kombináciu Skyrimu a No Man's Sky, čo znie naozaj, naozaj úžasne, no do veľkej miery je to len klam. Podobnosť s jednou aj druhou hrou tam je dosť, no rozdielov je ešte viac. Ten najväčší spočíva v ilúzii naozaj otvoreného sveta, ktorá je v Skyrime aj NMS (obzvlášť v NMS) perfektná, no v Starfielde kríva.

Cestovanie po vesmíre je totiž poväčšine len akýmsi pozadím a nie tak celkom súčasťou hry. Je to škoda; zatiaľ čo No Man's Sky trpí absenciou príbehového obsahu, ktorého má Starfield habadej, ten zase trpí tým, že nemá viac zo slobody No Man's Sky. Pocit, že môžete ísť plynulo kamkoľvek chcete, je v NMS realita, zatiaľ čo v Starfielde ide len o náplast'.

Vesmírne súboje sú fajn a aj v Starfielde tvoria nemalú časť hry, no inak je cestovanie z planéty na planétu len otázkou klikania a cut-scén. Ani len z planéty neviete odletieť do



vesmíru „prirodzene“, ale v momente, keď zapálite motory, kormidlo prevezme naskriptovaná scéna a vás to hodí už k finálnej destinácii.

S pristátím je to rovnako; k planéte sami nikdy nedoletíte, musíte si vybrať miesto, kde chcete pristáť, a zvyšok spraví cut-scéna.

Netvrdím, že Bethesda v tomto hráčov nejako zavádzala, to vôbec nie – asi som mal len od Starfieldu priveľké očakávania, čo sa týka celej tej vesmírnej parády. Explorácia je síce výborná a zvedavosť ma ženie vpred neustále, no príliš veľa akýchsi „dizajnových rozhodnutí“ vo mne vzbudzuje len ľútosť alebo hnev.

Starfield je skvelou hrou, ale namiesto toho, že ide o jednu z TOP hier roku, mohlo ísť o jednu z TOP hier desaťročia. Nehovorím teraz o chybách alebo nedostatkoch, skôr o konkrétnych rozhodnutiach, ktoré sú podľa mňa zlé.

To, že aj napriek pomerne dobrej technickej vyladenosti mi hra aj tak dvakrát spadla a raz som musel zahodiť sekvenciu kvôli nekonečnej načítavacej obrazovke, sa prežiť dá a očakávam, že to autori v nasledujúcich patchoch opravia – rovnako ako napríklad možnosť kalibrácie HDR.

Na zvyšok si však budem musieť zvyknúť, alebo na budúci rok siahnuť po módoch, ktoré nepochybne mnohé z problémov Starfieldu vyriešia – inventár, navigácia, cestovanie po planétach, ba dokonca aj to, že pokročilá úprava výbavy a krafteding sú ukryté pomerne hlboko v strome schopností. Určite by som ocenil aj väčšiu kontrolu nad spoločníkmi alebo navýšenie ich IQ, aby mi neustále neliezli do záberu, keď strieľam. Na to sa, koniec koncov, spolieha asi aj samotná

Bethesda – že časť ich zodpovednosti prevezme priamo komunita a upraví si hru podľa vlastnej chuti.

Tie som príliš veľký fanúšik takýchto praktík a nerád sa babrem s modmi, no krutou pravdou je, že podobne ako v prípade prechádzajúcich RPG, aj Starfield ich zúfalo potrebuje, aby mohol vystreliť až ku hviezdám. Per aspera ad astra.

Verdikt

Starfield možno nie je revolučným zázrakom, na aký mnohí z nás čakali, no ide o viac než solídneho nástupcu kultových RPG ako The Elder Scrolls či Fallout.

Hoci tentoraz išlo o bezproblémové vydanie s minimom bugov a chýb, titul špatí viacero zlých dizajnových rozhodnutí zo strany Bethesdy.

Tie však môžu byť len vecou osobných preferencií a keďže je táto „NASA-punková, retro sci-fi novinka“ v katalógu Game Passu, neexistuje dôvod Starfield nevyskúšať. Možno budete prekvapení, koľko toho vo finále dokážete tejto hre odpustiť, pretože je skrátka dobrá... byť zďaleka nie bezchybná.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná RPG	Bethesda Soft.	Bethesda Soft.
PLUSY A MÍNUSY:		
+ absolútne masívny svet	- užívateľsky nie práve najprívetivejšia hra	
+ solídny naratív misií a ich prevedenie	- nepoužiteľná mapa a problémy s navigáciou	
+ možnosť úprav vesmírnych lodí		
HODNOTENIE:	★★★★☆	

RECENZIA PC

Baldur's Gate 3

NÁVRAT DO BALDUROVEJ BRÁNY NEMOHOL BYŤ VEĽKOLEPEJŠÍ



Napokon to prišlo. Je tu tretí diel Baldur's Gate, na ktorý som čakal dlhých 13 rokov od chvíle, keď som naposledy po niekoľkokrát dohral jeho predchodcu. A musím povedať, že čakanie sa naozaj oplátilo. Počas obdobia predbežného prístupu som mal tú česť nahliadnuť do hry a už prvý akt ma absolútne pohltil. Bola úžasné vidieť, koľko nových možností prináša a aké rôznorodé príbehy som za pár desiatok hodín zažil. Nové akty v Baldur's Gate 3 sľubujú ešte viac príležitostí na objavovanie, ďalšie dobrodružstvá a nekonečné možnosti, ako ovplyvniť priebeh príbehu. Už teraz viem, že to bude dobrodružstvo plné prekvapení, napätia a rozhodnutí, ktoré budú mať skutočný vplyv na svet hry.

Príbeh plný mozgožrútov

Už to budú skoro tri roky, odkedy nás vývojári z Larian Studios navnadili na to, že tu bude nový Baldur's Gate. A nielen na to. Do titulu zo sveta Forgotten Realms nám napchali moju obľúbenú rasu Mind Flayerov, ktorých ešte zo zvyku

volám Mozgožrúti. Isto si ich pamätáte z predchádzajúcej hry, prípadne ste ich už zažili pri hraní Dungeons and Dragons.

Tu vás na začiatku príbehu unesú a chcú si z vás v podstate spraviť nádobu na svoje mláďatá. Čo však čert nechcel a osud zamiešal, sú

okolností, ktoré sa vám prihodia a vy vďaka nim prežijete istú smrť.

Teda, nie tak úplne, ostane vo vás „žubrienka mozgožrúta“ a vy nemáte veľa času na to, aby ste ju odstránili. A tu sa začína nový príbeh plný fantasy a návštevy mesta Baldurova brána...





Tri akty plné dobrodružstiev

Tretí diel legendárnej série sa skladá z troch aktov, pričom v každom z nich zažijeme dobrodružstvá, dostaneme sa na rôzne miesta a zažijeme neuveriteľné príbehy. Ak ste hrali predchádzajúce tituly, isto si pamätáte, ako ste po svete v podstate mohli pendlovať hore-dolu po rôznych lokalitách (s výnimkou niektorých). Tentokrát je však to trochu iné. Tu sa môže jednoducho stať, že sa do starej lokality už nevrátite, čo je na jednej strane škoda, lebo dokončiť staré úlohy by ma určite bavilo, na druhej strane tak aspoň uzavriete určitú kapitolu hry.

Čo sa týka prvého aktu, ten bol v podstate takmer celý dostupný v predbežnom prístupe a mohli ste ho prekutrať od hlavy po päty. Obsahuje množstvo úloh a strávite v ňom cez 25 hodín. Už počas early accessu som však mal pocit, že čo sa týka obtiažnosti, je akýsi predimenzovaný, čo sa mi zdalo aj po vydaní plnej verzie. Akoby ho vývojári urobili tak, že musíte dokončiť všetky úlohy, aby ste sa správne vyleveľovali. Aby som však tvorcom nekrivdil, plná verzia tento pocit vo mne vyvolala o trochu menej, hoci to mohlo byť spôsobené tým, že som ho už poznal.

Pred zahájením hry si môžete vybrať aj obtiažnosť, tie sú tri. A verte či nie, aj tá prvá vám dá poriadne zabrat' a niekedy sa riadne zapotíte. Tá najťažšia, taktická, predlíži Baldur's Gate 3 o niekoľko hodín, čo zarytých hráčov môže poriadne navnadiť. A ako bonus sa vám pri nej budú palce na rukách potiť jedna radosť. Na druhej strane, nevýhodou najľahšej je to, že si nemôžete vyrobiť multiclass postavu.

A viete, čo je ešte nádherné? Tvorcovia tu zakomponovali nielen množstvo odkazov na predchádzajúce tituly, ale dokonca aj postavy, ktoré sa v nich objavili. A tak je

postavy The Dark Uge, ktorá je plne upravená a prináša jedinečný príbeh.

S postavami môžete interagovať, rozprávať sa, či dokonca mať s nimi vzťah. Každá z nich je jedinečná svojím správaním a na konkrétne situácie reaguje inak. A ak nejakú nahneváte, nemusí s vami už zdieľať spoločnú cestu a poberie sa kadeľahšie. Pokiaľ si ich však získate, môžete s nimi prežiť aj milostné romány. Tvorcovia však nedomysleli to, že práve tieto láskyplné konverzácie si musíte všimnúť v každom akte. Mne sa napríklad stalo, že ma druhý akt tak pohltí, že na lásku nebol čas a v treťom akte som dostal košom. Čo z toho, že ma všetci milovali, keď už nebola možnosť d'alej vzťah vyvíjať?

Úlohy, úlohy, úlohy...

Ako som spomenul už vyššie, počas hrania plníte nielen hlavnú úlohu, ale aj vedľajšie. Niektoré sa odvíjajú od tej hlavnej, iné sú úplne vedľajšie. Questov sa v Baldur's Gate 3 nachádza neúrekom a veľa z nich môžete vyriešiť rôznymi spôsobmi. Z niektorých sa dá vykecať, pri iných vám pomôžu šikovné ruky, no niekde jednoducho musíte vytiahnuť ostrý meč a luk. Možnosti, ktoré máte k dispozícii, sú naozaj neuveriteľné.

Netreba zabúdať na to, že každá postava má „to svoje“. Zloděj lepšie odomyká zámky, bojovník ich zas vie rozmlátiť. No a čo sa týka odomykania zámkov, špeciálnych konverzácií či unikátnych reakcií, na to všetko hádzate kocky. A keď na danú vec nemáte talent, môže byť zle. Hody kockami sa, navyše, počas hrania zobrazujú, takže vidíte, či sa vám to podarilo a ako ste boli blízko. V predchádzajúcom Baldur's Gate ste videli iba výsledok. Ak teda chcete niekoho o niečom presvedčiť, potrebujete na dvadsaťhranej kocke



hodiť číslo 19. Šanca je mála, hoci si môžete pomôcť kúzlami. Ak však máte vysokú charizmu, k jednej kocke sa môže pridať napríklad druhá a podobne.

Súboje sú trochu iné, ako ich máme vryté do pamäte

Ako si isto pamätáte, predchádzajúci diel mal súboje síce na ťahy, ale v real-time svete – niečo ako World of Warcraft. Vaše postavy bojovali, hádzali kocky na pozadí a vy ste to videli v skutočnom čase. Hru ste si mohli stopnúť, zadať príkazy a opäť sa pozerat'. Mne tento systém vyhovoval pre väčšiu dynamiku.

V trojke sú však súboje ťahové. Pokiaľ ste mali česť s Divinity: Original Sin, tak boje sú presne také. Raz ide vaša postava, potom súperova – všetko záleží na situácii a štatistike postavy. Rozdiely, ktoré som badal, boli minimálne. Napríklad v Divinity ste oveľa viac mohli využívať okolité prostredie a všade boli sudy – horľavé, s vodou, s masťou a podobne. Tie nájdete aj tu, no ich výskyt je o niečo chudobnejší. To, samozrejme, neprekáža, pokiaľ máte v partii druida alebo mága. Vtedy si vyčarujete masť, ktorú potom zapálite.

Ťahy hru síce o niečo spomaľujú, no zároveň vás nútia takticky premýšľať. Nie všetky súboje sú len masakre nepriateľov, tvorcovia do nich totiž vynikajúco zakomponovali „logické aspekty“. V jednom súboji vo väzení napríklad musíte oslobodiť konkrétneho väzňa. Máte na to presne osem kôl, počas ktorých ho nielenže musíte dostať na slobodu, ale je potrebné vysporiadať sa s nepriateľmi a utiecť. Avšak v tej iste base sa nachádzajú ďalší nevinní väzni. Pomôžete im? Stihnete to? Podobných súbojov tu nájdeme veľa a každý prináša špecifickú zábavnú zložku, ktorá vás neunudí. Je to jednoducho fenomenálne.



A taktizovanie je dôležité aj na najnižšej obtiažnosti, pričom dobrá taktika vám nielenže pomôže súboj vyhrať rýchlejšie, ale aj bez straty väčšiny zdravia.

Niektoré veci sa v hre dejú dokonca náhodne a vy tak nemusíte mať rovnaký príbeh ako ostatní vaši priatelia. Napríklad vám môžu uniesť jednu postavu, pričom výber je náhodný a tak tu aj záleží na tom, či k danej postave máte vzťah, čo potom ovplyvní dané emócie.

Krásny obsah aj vizuál

Hoci je Baldur's Gate 3 hrou, na ktorú sa väčšinu času pozeráte z izometrického pohľadu, po vizuálnej stránke jej nemám čo vytknúť. Ak si svoju postavu priblížite, vidíte jej krásne detaily, čo platí aj počas rozhovorov. Jedným mínusom je to, že vaša postava je „nemá“ a nahovorené audio sú iba odpovede. Možno by to vývoj o niečo predĺžilo, no neprekážalo by mi, keby aj váš charakter niečo povedal. Aj niektoré animácie mimiky a gest sú prehnané a v rozhovoroch sem-tam pôsobia priam až komicky.

To je však len úsmevná vec, nad ktorou iba mávnete rukou. A aby som nezabudol, niektoré súboje (väčšinou tie dôležitejšie) sprevádza epická hudba, ktorá poteší váš sluch a zároveň pomôže daný moment prežiť intenzívnejšie.

Mimochodom, titul určite treba nainštalovať na SSD disk. A aj po takejto inštalácii boli loadingy naozaj dlhé. Chápem, hra je obrovská a v podstate sa vám nahrá celá jedna veľká mapa, no to čakanie bolo otrasné. Najmä po prehraní súboji, keď ste museli začínať od začiatku, to dokázalo riadne skaziť pár sekúnd života.

Záverečné hodnotenie:

Baldur's Gate 3 je nezvratným triumfom, ktorý sa v hernom svete rodí „raz za sto rokov“. Vývojári z Larian Studios stvorili bravúrne dielo, ktoré hravo prekonáva všetky doterajšie RPG tituly a bezpochyby môžem povedať, že pre mňa ide o najlepšie RPG desaťročia. Svojou skvelou hrateľnosťou, dĺžkou, fascinujúcim príbehom a nezabudnuteľnými postavami sa stáva neprehliadnuteľným výstavným kúskom v zbierke každého vášnivého hráča RPG hier. Jednoducho kupujte!

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: RPG	Výrobca: Larian Studios	Zapožičal: PGS
PLUSY A MÍNUSY:		
+ množstvo vecí, ktoré sa v hre dajú robiť	+ rozmanitosť súbojov a ich taktickosť	+ gigantický svet
- nemožnosť „normálnej“ romanci po prvom akte	- prvý akt je menej vyvážený po stránke náročnosti	
HODNOTENIE:		
★★★★★		

Armored Core VI

KULTÚRA MECHANIZOVANÝCH ŽOLDNIEROV



Štúdio FromSoftware je jednou z popredných tvárí herného priemyslu, a to hlavne vďaka svojím „souls“ titulom. Zmysel pre detail, zahmlievanie príbehu, ale aj niekedy zbytočne nafukovaná náročnosť zo strany hráčov, to všetko sú ingrediencie ich dobre známeho receptu. Práve preto bola ich najnovšia hra zo série Armored Core veľkou neznámou medzi hráčskou komunitou a aj ja som bol zvedavý, či tvorcovia budú pokračovať v zabehnutej formulke ich najúspešnejších kusov, alebo sa vydajú inou cestou. A odpoveď je vlastne taký hybrid. Nájdete tu zážitky podobné tým zo „souls“ hier, ale určite sa nemusíte báť, že by to bol len preskinovaný Sekiro či Elden Ring. Armored Core VI: Fires of Rubicon stavia na vlastných prvkoch, ktoré sa vám v tejto recenzii pokúsím priblížiť.

Začnem malou filozofickou vsuvkou. Prečo sú hráči stále takí negatívni voči novým titulom? Je to nimi, alebo je to naozaj tými hrami? Neviem a vlastne asi ani nechcem vedieť. Kam som sa však týmito úvahami

chcel dostať? Presne k najnovšej hre od FromSoftware s názvom Armored Core VI: Fires of Rubicon. Vďaka nej som si totiž uvedomil, ako ďaleko sme sa za tých cca 25 rokov môjho herného času posunuli. Keby vyšla, keď som mal tak 10 rokov, na rovinu napíšem, že by som sa asi zbláznil.

Subjektívne sa dá napísať, že táto novinka má všetko, čo by taký 10-ročný chlapec od hry čakal. Mechov, nadupané tempo, súboje proti iným ľuďom a v neposlednom rade tisíce výbuchov. Ale je na mieste sa načrtnúť, či to stačí. No a ja sa túto otázku naozaj nechcem opýtať, pretože poznám odpoveď a nechcem byť ten, kto tu bude za obvyčajného hejtera.

Skvelá práca s enginom

Po zapnutí nového Armored Core sa zrejme nevyhnete myšlienke, že vizuál vám niečo pripomína. A dôvod je veľmi jednoduchý – novinka totiž beží na rovnakom engine ako Sekiro a Elden Ring, pričom je vidieť, že vývojári ho naozaj vedú skvele ohýbať

podľa vlastných potrieb. Prijemným prekvapením bola podpora hneď troch grafických módov na XSX a PS5. Jeden uprednostňuje kvalitu a rozlíšenie s častejšími prepismi pod 60 FPS, druhý zas snímokovanie na úkor rozlíšenia.

Mód kvality sa, navyše, vie ešte obohatiť o ray tracing a tak nám z toho vznikajú tri rôzne grafické nastavenia, ktoré vedú uspokojiť širšie spektrum hráčov. Druhým dychom musím dodať, že hra vás určite nebude šetriť, preto nižšie snímokovanie môže byť občas kontraproduktívne.

Titul svojou grafikou neurazí a vychutnáte si tu aj pompézne výhľady a scenérie. Grafika však trochu stráca na kráse v art štýle. Ten je taký ponurý a občas pripomína až apokalyptické scenáre.

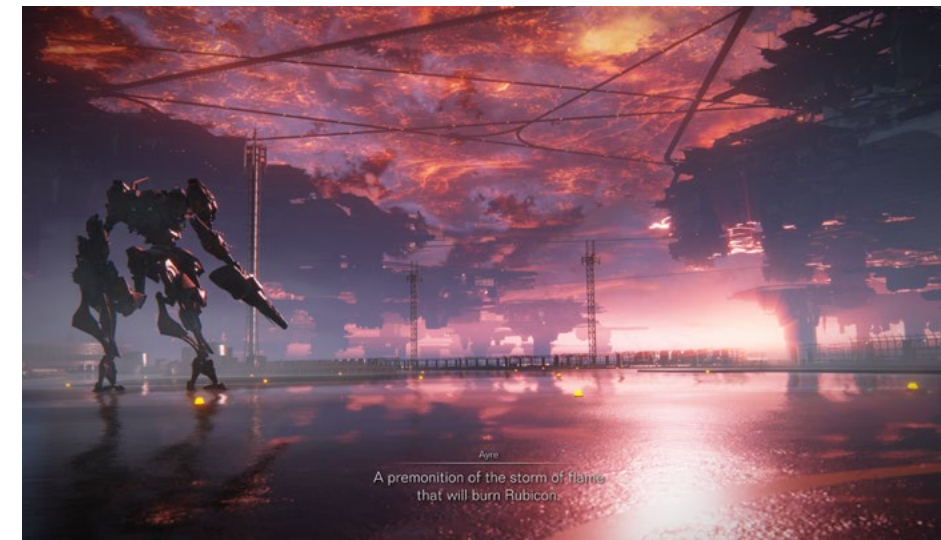
Hlavné zameranie je na robotov, všetky kulisy sú preto len akousi arénou pre súboje. Práve v porovnaní s inými hrami od štúdia je to niečo, čo mi celkom prekáža, pretože tvorcovia sa s detailmi vždy vedeli



vyhrať. Tolko k okoliu. Ak by som mal v oblasti grafického dizajnu ešte vývojárov za niečo pochváliť, obrátil by som sa na mechov samotných. Tým bola venovaná 100-percentná pozornosť nielen po vizuálnej stránke, ale k tomu sa dostanem trochu neskôr. Pohyby a celkový pocit z nich je skvelý, pretože aj taká maličkosť, ako je zapnutie správnej trysky podľa toho, do ktorej strany idete, by pri iných štúdiách nemusela byť práve samozrejmosť.

Rád by som niečo napísal aj k hudbe, ale tá je podľa mňa tak odfláknutá, že vlastne ani nemám čo. Od začiatku som vedel, že niečo mi kazí celkový dojem z hrania a až po niekoľkých hodinách som si všimol, že je tu príliš veľa hluchých miest, kde musíte počúvať len svojho mecha a výbuchy.

To by nebol až taký problém, keby sa to stalo iba občas, no pri naozaj dlhom súboji s bossom by hráč ocenil dáky akčný hudobný sprievod. No a keď už sa hudba pustí, je fádna, preto mi so soundtrackom nepríde všetko úplne v poriadku. A hoci sa zrejme nájdu hráči, ktorí ho ocenia, určite od neho nečakajte kvalitu tých z predošlých hier.



Na každý deň iný mech...

Konečne sa dostanem aj ku konkrétnym odlišnostiam, ktoré sú vcelku fajn. Prvým a hlavným je absencia otvoreného sveta. So svojím mechanizovaným priateľom sa budete vydávať na misie, preto sa nemusíte báť žiadnych väčších strát. Pozor si však budete musieť dať na to, aby

ste vždy mali správne nakonfigurovanú kombináciu komponentov. Mech sa skladá z hlavy, nôh, rúk, trupu, generátora, dvoch zbraní v rukách, dvoch zbraní na pleciach a pár drobností. Všetky tieto komponenty sú od seba závislé a každý nepriateľ môže byť zraniteľnejší iným typom munície. Ak si napríklad dáte nohy s obrátenými kĺbmi, budete veľmi rýchly a skvelý vo výpadoch, na oplátku ale neznesiete veľa poškodenia. Preto treba s triezvou hlavou vždy vyskladať to, čo sa vám v nasledujúcej misii zídne najviac. Po neúspešnom súboji s bossom, prípadne po tom, ako prosté umriete, si však viete misiu pustiť od posledného checkpointu a v menu si vymeniť komponenty na svojom mechovi. Samozrejme, len tie kúpené. V

hre sa nachádza obchod, kde nakupujete komponenty od rôznych výrobcov a tie staré tam viete predať. Len pozor, nikdy neviete, čo sa vám ešte môže zísť. Aby som to teda zhrnul – viete si vyskladať opancierovaný tank (doslova si môžete vybrať pásy namiesto nôh), ktorý síce bude ako mlynček na mäso, no bude strašne pomalý. Na druhej strane môžete mať ultrarýchleho mecha, ten však unesie len slabšie zbrane a zabíjanie bossa bude o to dlhšie. Levelovanie, ako ho poznáme z klasických RPG, tu nie je. Namiesto neho sa tu nachádza vylad'ovanie čipov, vďaka ktorým viete vylepšiť útoky s konkrétnymi zbraňami (muníciou), prípadne iné atribúty. Čipy získavate zo súbojov v aréne, kde na vás čakajú desiatky vopred vytvorených robotov ovládaných počítačom. Herná mena sa získava za misie aj za arénu, ale pozor. Po každej úspešnej misii budete musieť zaplatiť za muníciu a opravy.

Obt'ažnosť občas kolíše

Nový Armored Core ma v niektorých momentoch príjemne prekvapil – konkrétne to boli súboje s bossmi. Ak sa



vývojári rozhodli sem niečo preniesť zo „souls“ titulov, bezpochyby to boli nápady na bossfights. Tie si budete užívať, teda za predpokladu, že ich máte radi aj v takom Elden Ringu. Len si tu pripočítajte fakt, že po niekoľkých minútach súboja vám jednoducho môže dôjsť munícia. Keď mi jeden nemenovaný mech zobral šesť hodín života, uvedomil som si, že Fires of Rubicon nebude pre každého.

Podľa môjho názoru občas bojuje s krízou identity, pretože po mape sa pohybujete ako nepremožiteľný mech, no po vstupe do arény s bossom sa budete cítiť ako dieťa po prvom dni v škole. Niekoľkokrát som sa na to chcel vykašľať a ani nie preto, že by ma ničili desiatky pokusov na jednom bossovi, ale preto, že mimo súbojov s bossmi vás hra vlastne bude nudiť. Chýbal mi taký pocit prieskumu, pri ktorom si človek hru užíva a pomaly sa psychicky pripravuje na ďalšiu výzvu v aréne.

K príbehu sa zrejme asi nemá cenu ani dostávať, pretože sa dá úplne odignorovať a prezentovaný je len vo forme hovorov



Rubicon prináša presne to, čo by ste od hry na mechanizovaných žoldnierov čakali.

Žiaľ, nič navyše. Grafika neurazí, gameplay je dynamický, hru by som priam až zakázal ľuďom trpiacim epileptickými záchvatmi, a obťažnosť sa občas vie vyšplhať na tie najvyššie priečky herného priemyslu.

Verím, že niekto sa na titule popáli a zážitok mu skazia niektoré súboje, ale to je už tak, štúdio FromSoftware tu proste zanechalo svoj podpis.

Japonská precíznosť sa tu ukazuje v tom najlepšom svetle, a to hlavne pri skladaní si svojho mecha. Neexistuje totiž zlá konfigurácia, len nesprávna pre danú misiu.



ako z čias prvého Metal Gear Solid. Proste to vo FromSoftware vedia aj lepšie. No a je to už šiesty diel zo série a príbeh okolo celej IP je určite zaujímavejší v celku.

Na záver pár slov

Recenziu by som skončil presne tak, ako som ju začal. Armored Core VI: Fires of

Hodnotenie

Armored Core VI: Fires of Rubicon je skvelá hra, ktorá kombinuje niekoľko výborných prvkov. Zážitok kazí kolísajúca obťažnosť, ale inak si milovníci mechov prídu na svoje. K prednostiam patrí vizuál, k slabiny zas radíme soundtrack a fádny príbeh.

Titul ponúka za plnú cenovku trochu menej hodín, to si však viete vykompenzovať súbojmi proti iným ľuďom.

Luboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
TPS	FromSoftware	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Súboje s bossmi	- Soundtrack	
+ Možnosti skladania mechov	- Príbeh	
+ Scenérie	- Kolísanie obťažnosti	
+ Súboje v arénach	- Občas je to nuda	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

DETI NAGANA

Feel good rodinný film



Pozerajte tu



Red Dead Redemption

LEPŠIE NESKORO AKO NIKDY?



Takže... 13 rokov, slovom trinásť rokov, ubehlo od vydania prvého Red Dead Redemption. Rockstar sa teda rozhodol, že uplynula ideálna čakacia doba, aby hry vydali na PlayStation 4, respektíve 5. Ja osobne som hral dvojku a musím povedať, že je to klenot, aj keď zastaralé ovládanie mi robilo vrásky na čele. O jednotku som nikdy nejako nezakopol, takže keď som dostal otázku, či to vyskúšam, musel som povedať jediné: „A to musím?“

Niežeby som nechcel, len hrať taký starý port sa mi veľmi nechcelo. Bez úprav grafiky a podobných srandičiek mi to prišlo ako zbytočný čas a aj keď som aktuálne retro naladený, retro je pre mňa predsa len o trošku starší titul. Nuž ale dal som sa na to, čo je evidentné, keďže píšem túto recenziu.

Aj keď recenzia je príliš silné slovo. Ide o to, že do hry sa nepridalo nič nové, takže by to bola trošku dosť oneskorená a zmysel nedávajúca rečka. V podstate

vám všetkým poviem, či sa oplatí dať za tento titul aj po takej dlhej dobe 50 eur. Rozdelím to na štyri hlavné sekcie: vizuál, hrateľnosť, príbeh a technický stav. Nebojte, nebude to také zbytočne dlhé ako tento úvod.



Vizuál

Prvá časť RDR už na svoju dobu vyzerala dobre. Neznamená to, že sa ale s grafikou nemuseli pohrať. Dôvod je, že už vidieť zub času a aj keď si niektoré scenérie viete



vychutnať, pohľady z blízka odhalujú krutý fakt – videoherný priemysel sa posunul míľovými krokmi. Hlavne detaily tváří nie sú veľmi pekné na pohľad. Okrem toho vidno aj opakujúce sa vzory a hlavne, keď stojíte pri niečom veľmi blízko a zahľadíte sa, uvedomíte si, že ide o dosť starú hru. V tej dobe by som dal klobúk dole a podakoval za kus dobre odvedenej roboty. Tento bod ma ale nepresvedčil zaplatiť vyššie spomínanú sumu za videohru.

Hrateľnosť

Rockstar hry majú zopár herných mechanizmov, ktoré nedokážem zničiť a prekážali mi aj pri RDR2, aj pri GTA5, a zrejme sa toho nikdy nezbavíme. Dám dva príklady, pretože tie mi liezli na nervy najviac. Prvá je automierenie. Je jedno, či nepriateľ vidíte, alebo nie, stačí rýchlo prepínať L2 a automaticky za vás namieri do čierneho, stačí stlačiť spúšť. Jedna-dve prestrelky a ste neporazitelný šampión divokého západu.

Občas som mal pocit, že sa musím schovať, len keď idem prebýjať. Druhá je šprintovanie stláčaním X tlačidla. Chápem, že mám na výber dva rôzne druhý behu, no sú oveľa elegantnejšie

spôsoby, ako to nastaviť. Chodiť viem analógovou páčkou, keď ju dám úplne dopredu, tak bežím a šprint stačí jedenkrát stlačiť. Áno, viem, je to zapracované aj do mechanizmu ovládania koňa, ale stále platí, dá sa to spraviť lepšie, než tak, že hrám stále nejaký quick-time-event. Je mi jasné, že hru len portli, ale v kútku duše som dúfal v zmenu. Tento bod ma nepresvedčil zaplatiť za túto hru 50 €.

Príbeh

Nejdem opisovať príbeh ako taký. Chcem len poukázať na to, že hra stačí pár minút, aby vás vtiahla do deja, a potom spraví presne to, čo dvojka. Prepne sa do extrémne pomalej jazdy, kde sa zoznámite s tým, čo ako a prečo. Toto, musím uznať, chyba mnohým hrám v dnešnej dobe. Dať si načas vychutnať si to.

Doba je taká, že nikto nemá čas, každý sa chce len chvíľu pohrať, ale tu to tak nefunguje. Musíte si ten čas nájsť. Dobre, nie je to také dlhé ako dvojka, no je vidno, z čoho autori vychádzali. Pútavé, pomalé, keď treba, rýchle, keď treba, a takmer stále zaujímavé, takže chcete hrať, aby ste videli, ako to dopadne. Tento bod ma presvedčil zaplatiť za hru 50 €.



Technický stav

V prvom rade upozorním, že nie som Digital Foundry, aby som tu skúmal snímkovanie, odozvy, zoomy na asety a podobne. Pozerám na titul ako celok a ako sa hrá. Za mňa je to taký slabý priemer. Na 4K televízore mi to išlo 30 fps a viac-menej stabilne (na PS5). Občas na mňa niečo vyskočilo, občas nejaký ten zásek, ale s tým človek v podstate počíta. Čo ma ale ozaj prekvapilo, je 30 fps pri 13-ročnej hre. Otázka teda znie: je nejaký vážny dôvod, prečo nejde 60 fps? Zas taký pomalý tento titul/príbeh nie je. Ide o neschopnosť samotného hardvéru alebo lenivosť autorov? Vzhľadom na to, že ide o Rockstar, povedal by som, že možnosť B. Tento bod ma nepresvedčil zaplatiť za túto hru 50 €. Takže si dajme nejaké zhrnutie. Podľa mojich štyroch kategórií by som túto hru kúpil iba na 25 %. Nie preto, žeby bola zlá, ale preto, že nie je ani dobrá. Ide o jednoduchý port na Sony konzoly. To je celý problém, tam to proste končí. Nedostanete nič viac, nič menej, ale zaplatíte 50 €. Myslím, že to je veľa. RDR2 momentálne viete kúpiť za 30 €. Je dlhšia, väčšia, krajšia, má viac možností a je skoro o polovicu lacnejšia. Navyše prvú časť nie je nevyhnuté hrať, aby ste si dvojku užili, pretože dvojka sa odohráva PRED prvou časťou! Treba niečo dodať? Hodnotenie, ktoré hre dávam, je presný stred medzi kvalitou titulu a cenou za jej súčasnú podobu. Nemôžem dať málo hviezd, lebo hra ako taká je výborná. Nie však v tomto prevedení a už vôbec nie za túto cenu.

Verdikt

Prvý Red Dead Redemption patrí ku klenotom hier o divokom západe. Zvyčajne by som povedal, že to je povinná jazda pre všetkých fanúšikov. Pred trinástimi rokmi by som dokonca bez problémov zaplatil aj 60 €. No dnes? Dnes by som asi povedal, že ak ste nehrali, kúpte si radšej dvojku. Dostanete viac za menej peňazí a na jednotku si počkajte. Čakali ste 13 rokov, 1 ešte počkáte.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akcia, adventúra	Rockstar	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ postavy	- na PS5 30 fps	
+ príbeh	- neprimeraná cena	
+ dabling	- podpísal sa na	
+ divoký západ	hre zub času	
	- niektoré ovládacie mechanizmy	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Mortal Kombat 1

KEĎ SA REŠTART PODARÍ, TO JE ÚPLNE INÉ RÁNO...



Pamätám si, že práve Mortal Kombat 2 bola prvá bojovka, s ktorou som sa ešte ako malý chlapec stretol. Len nedávno som videl na YouTube video, ako sa nahrávali postoje bojovníkov do týchto starých titulov. Samozrejme, vytiahol som svoj retro handheld a hneď som si to pustil aspoň na chvíľu. Dokonca som sa aj pohrával s myšlienkou pozrieť si film (ten z roku 1995), ale nejako na to nebol čas. Nakoniec moje náladý vyriešil náš šéfredaktor, ktorý mi napísal, či zoberiem na recenziu nový Mortal Kombat 1. Toto sú ponuky, ktoré sa neodmietajú...

Legendárna séria bojoviek išla po mojom detstve na dlhú dobu do ústrania. Zradil som ju, prešiel som ku konkurencii a neskôr som na tieto hry zanevrel úplne. Jedného dňa ale u mňa doma zaparkoval kúsok s názvom Mortal Kombat X, v rámci večerného posedenia sa rozdelili ovládače medzi kamarátov a začala zábava. Vtedy som spozornel. Prešiel som si kampaň a bol som veľmi milo prekvapený, kam

sa séria posunula. To, že som recenzoval jedenásty diel, bolo logickým výstením celej situácie. Bolo to také ukončenie trilógie a po nej nasleduje reštart. Doslovný. Mortal Kombat 1 sa začína vysvetlením, čo sa stalo po udalostiach jedenástky. Nielenže sa vývojári rozhodli reštartovať sériu, aj sám Liu Kang, hlavný hrdina posledného dielu, sa ako boh ohňa a ochranca času rozhodol dať všetkým druhú šancu a reštartoval vesmír. Čo zlé by sa asi tak mohlo stať, že? Bolo trošku zvláštne sledovať, ako Raiden, ktorý to celé začal ako mentor, drží motyku a spolu s Kung Laom sa doberajú, kto rýchlejšie naplní vozík kapustou...

Samozrejme, neidem tu rozoberať a prezrádzať príbeh, to len aby ste boli v obraze. Liu-Kang si v podstate vytvoril nové svety, ktoré medzi sebou udržiavali vzťah prostredníctvom turnaja, kde proti sebe bojujú šampióni týchto svetov. Každý si utópiu predstavujeme inak, no proti gustu žiaden dišputát. A ak to funguje, prečo nie?

Hlavný mechanizmus hry sa nemení. Kampaň je v podstate približne 6 až 7 hodín dlhý film, do ktorého často bez prerušenia vstupujete bojovať. Príbeh je rozdelený do niekoľkých kapitol a v každej hráte za inú postavu. Vaši protivníci sa aj opakujú, no vždy je to nová výzva, keďže sa nedokážete „nabíflit“ útoky jedného hrdinu na poriadok – a to vás drží v šachu a v napätí. Adaptovať sa dá pomerne rýchlo, resp. záleží na vašej šikovnosti. Mne to išlo väčšinou veľmi rýchlo, no našli sa postavy, pri ktorých som dostal párkrát „na prdel“, kým som sa pohol ďalej. Určite na to vplýva aj obtiažnosť, ktorá má päť úrovní. Ja som hral na strednej a verím, že by som zvládol aj tú ťažkú, hoci veľmi ťažká by už asi bola problémom. Tým ale chcem povedať, že možnosti, ako si nastaviť Mortal Kombat 1, aby ste ho prešli podľa svojho gusta, je naozaj viac ako dosť.

Ak sa mám vyjadriť k príbehu samotnému, tu nie je o čom. Už dlho

ma žiadna hra takto nepohltila, pričom som ju prešiel v podstate na jeden hlt (dva dni). Zážitok, ktorý vás vtiahne a nechcete to prestať hrať. Staré známe postavy, každá s vynikajúcim dabingom, perfektnými animáciami a nakoniec aj to dôležité bojové umenie.

Toto všetko úžasne dopĺňa Johnny Cage, ktorý je neskutočne dobre napísaný. Hlášky v boji aj mimo neho nemajú chybu, nikdy to však nezájde do trápnosti a veľakrát scenáristi odkážu na nejakú popkultúrnu klasiku (napríklad Votrelca). Nechýba tu dráma, zrada, bolesť, radosť, smútok a, samozrejme, pot, krv, zlamané kosti, odseknuté hlavy, odtrhnuté končatiny a podobne. Logiku tu opäť hľadať netreba.

Je úsmevné, keď povieť, že opatrne, nechcete tej druhej postave ublížiť, potom vás prepne do boja a vy ju s katanou rozsekáte na drobno ako cibulku do pražnice. Pochopiteľne, oponent sa postaví a podakuje, lebo práve „precitol“. Ako som povedal, zábava z každej strany.

Mortal Kombat 1, samozrejme, ponúka aj iné režimy ako ten príbehový. Keďže prvý večer prišiel posediť švagor, okamžite dostal do rúk druhý ovládač a išli sme na život a na smrť.

Vždy sme si vyskúšali inú postavu, takže niektoré situácie boli viac ako úsmevné. Novinkou je (to je aj v kampani), že namiesto použitia prostredia, ako to bolo v predchádzajúcich dieloch, máte partáka, ktorého môžete zavolať na pomoc.

V praxi mi to párkrát zachránilo zadok, čiže ide o výbornú vec, ak sa ju naučíte správne používať. Keď sme teda hrali 1 proti 1, vlastne sme si vyberali hlavnú a sekundárnu postavu (v kampani vám je priradená automaticky). Zo začiatku som



nemal odomknutých veľa postáv, ale po dohraní to bolo oveľa lepšie. Navyše si odomknete aj kozmetické úpravy, fatality, alebo brutality. Najskôr som nerozumel, prečo nefungujú v režime 1 proti 1, no neskôr mi došlo, že som proste ešte nemal s postavou dosť odohrané.

V najnovšom diele legendárnej série nájdeme, samozrejme, aj multiplayer, takže kto má rád kompetitívne režimy, môže sa aj tu socializovať do sýtosti. Ak však ihneď párkrát po sebe narazíte na borcov, čo to vedia hrať... no, viete, kam tým mierim. Ale fungujú tu tzv. sezóny, ktoré sa pravidelne budú aktualizovať o nové výzvy a ciele, takže motivácia tam bude vždy (odmeny!).

Okrem toho sa tu nachádza aj mód Invasion, ktorý vás prevedie svetmi v singleplayer turnaji. Tu platí aplikovanie sezón, takže ak nie ste sociálny typ, nemáte zaplatené PS+, alebo proste milujete singleplayer, máte možnosť si odomknúť alebo získať odmeny aj bez toho. Možností, ako sa tu zabaviť, je teda naozaj veľa. Nechýbajú ani staré dobré



VEŽE, čo mi vždy prišli ako taký „nostalgia mód“ pre staršie ročníky. Takisto tu nájdeme aj tréning a fatality tréning.

V pravom dolnom rohu som si všimol obchod a keďže robím recenziu, musel som do neho nakuknúť, inak by som tam ani nepáchol.

Zatiaľ som v ňom našiel len kozmetické predmety, ktoré sa dajú odomknúť aj hraním, takže tu je všetko v úplnom poriadku. Nedočkavci teda majú možnosť skrátiť si prostredníctvom kreditky cestu k vysnívaným skinom. Skrátiť zážitok ale nie.

Verdikt

Séria Mortal Kombat akoby neustále napredovala tým správnym smerom. Poskytuje rozsiahly kus zábavy ako s kampaňou, tak aj bez nej. Preskočiť by ju ale bola veľká chyba, keďže príbeh je úžasný.

Škoda však, že si ju neužijú ľudia bez znalosti cudzieho jazyka. Inak je Mortal Kombat 1 jednoznačný „must have“ kúsok pre všetkých milovníkov bojových titulov – tu netreba ani len diskutovať o inej možnosti.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Bojovka	NetherRealm St.	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ postavy	- nič	
+ príbeh		
+ dabing		
+ lokality		
HODNOTENIE:		
★★★★★		

Lenovo Legion 9i

Lenovo Legion 9i (16", 8) nanovo definuje výkonný luxus v segmente herných notebookov. Od procesora Intel® Core™ i9-13980HX 13. generácie, až po grafickú kartu NVIDIA® GeForce RTX™ 4090 pre notebooky a bud' 64 GB pretaktovanú 5600 MHz dvojkanálovú pamäť DDR5 RAM alebo bleskovo rýchlu 32 GB pretaktovanú 6400 MHz DDR5 dvojkanálovú pamäť RAM. Ale práve to, akým spôsobom sa uvoľňuje sila týchto výpočtových komponentov, robí Lenovo Legion 9i (16", 8) skutočne výkonným.

Integrovaný kvapalinový chladiaci systém Legion Coldfront - prvý svojho druhu na 16-palcovom hernom notebooku - umožňuje Lenovo Legion 9i (16", 8) vydať maximálnych 230W TDP pri hmotnosti iba 2,56 kg. Systém navrhnutý v spolupráci s Cooler Master beží cez GPU VRAM pričom sa zapne keď GPU dosiahne 84 ° C. Vďaka spojeniu AI vyladeného systému vzduchového chladenia s tromi ventilátormi a 6 333 samostatnými sacími otvormi zostáva Lenovo Legion 9i (16",

8) vždy chladný. Na prispôsobenie sa zvýšenej hmotnosti vlastného systému chladenia kvapalinou museli inžinieri spoločnosti Lenovo navrhnuť inovatívny nový vrchný kryt vyrobený z plátov „forged carbon“, ktorý nielen šetrí hmotnosť, ale vďaka procesu výroby má každý Lenovo Legion 9i na vrchnom veku svoj vlastný unikátny vzor tvorený plátkovou štruktúrou „forged carbon“.

Všetok extra výkon Lenovo Legion 9i oživa na displeji Lenovo PureSight 3.2K Mini-LED s pomerom strán 16:10 a variabilnou obnovovacou frekvenciou 165 Hz. Tvorcovia môžu prepínať medzi farebnými priestormi DCI-P3 a sRGB v predinštalovanom softvéri X-Rite vďaka individuálnej továrenskej kalibrácii farieb displeja. Mini-LED displej s pomerom 94 % medzi obrazovkou a telom znamená úchvatne obrovský a ostrý obraz pre hráčov aj tvorcov obsahu a s až 2 TB úložiska PCIe (Gen 4) SSD poskytuje dostatok priestoru na ponorenie sa do nespočetného množstva krásnych hier. Ponorenie je kľúčovým faktorom

prístupu Lenovo Legion 9i (16", 8) k výkonnému luxusu. Funkcia Smart FPS čipu Lenovo LA-2 AI je priamo prepojená s displejom a sleduje snímky za sekundu a automaticky prispôsobuje výkon GPU a CPU. Čip Lenovo LA-2 AI tiež synchronizuje Legion Spectrum RGB prítomné v pásach okolo klávesnice a spodných krytov, na nápis Legion na hornom kryte a v klávesnici Lenovo TrueStrike RGB na každom tlačidle s vizuálmi na obrazovke. Okrem toho softvér Tobii Horizon poskytuje bezprevodové sledovanie hlavy, ktoré dáva hráčovi poskytuje ďalšiu úroveň ponorenia sa pri hraní ich obľúbených hier. Keď je čas vyraziť na cesty, Lenovo Legion 9i (16", 8) je vždy pripravený, vďaka 99,99Wh batérii, ktorú je možné nabíjať pomocou priloženého 330W tenkého adaptéra alebo 140W napájacieho adaptéra typu C®, ktoré sú súčasťou balenia. Pripojenie Wi-Fi 74 a Bluetooth 5.3 poskytuje Wi-Fi karta Filogic 380 od spoločnosti MediaTek s bezdrôtovou rýchlosťou až 6,5 Gb/s.



Lenovo Legion Go



Spolu s novými okuliarmi Lenovo Legion vybavenými micro-OLED a novými slúchadlami do uší Lenovo Legion E510 7.1 RGB Gaming je debut Lenovo Legion Go výrazným rozšírením ekosystému Lenovo Legion.

■ Nový *Lenovo Legion Go* prináša herný výkon počítača so systémom Windows do vreckového mobilného zariadenia, poháňaného procesormi AMD Ryzen™ radu Z1, ktoré oživujú hry na 8,8-palcovom hernom displeji *Lenovo PureSight*.

■ Pre hráčov, ktorí chcú posunúť zážitok z hrania na prenosnom *Lenovo Legion Go* na vyšší level sú tu nové herné okuliare *Lenovo Legion*, využívajúce technológiu *micro-OLED*, ktorá poskytuje zážitok zo sledovania veľkej obrazovky, ktorá sa zmestí do vrecka.

■ Herné slúchadlá do uší *Legion E510 1 RGB* ponúkajú priestorový zvuk vo vysokom rozlíšení 7.1 s multifunkčným integrovaným ovládačom.

Model ROG Zephyrus G14 prešiel menším refreshom vzhľadu. Doteraz dostupné verzie disponovali buď obľábným

krytom displeja, alebo na ňom mali efektnú AniMe Matrix LED obrazovku, ktorá sa skladala zo stoviek maličkých LED diód a hráči mohli na ňu premietat veci od výmyslu sveta. Odteraz dostanú efektné veko aj kúsky bez AniMe Matrixu, keďže do krytu sú vybrúsené malé diery, pod ktorými sa nachádza podklad, meniaci farbu v závislosti od uhla pohľadu, s názvom Prismatic nanofilm. Vynovený však bol aj AniMe Matrix. Dostal nové softvérové možnosti a tiež celkom zlatého virtuálneho spoločníka menom Omni, ktorý bol predstavený ako užitočné Tamagotchi.

Samozrejmosťou u Zephyrus G14 budú najnovšie AMD procesory a grafické karty Nvidia 3000 v spojení s displejmi FHD 144 Hz (pôvodne 120 Hz) a WQHD 120 Hz (pôvodne 60 Hz) s vylepšenou farebnosťou na 100 % pokrytie DCI-P3 spektra. Nový Zephyrus G15 prešiel totožnými zmenami, navyše dostal nové biele prevedenie, schudol 200 gramov na 1,9 kilogramov, dostal o 20 % väčší touchpad, 6 reproduktorov a pánty schopné vytočiť sa o 180 stupňov. ROG taktiež predstavilo maličký

notebook s názvom ROG Flow X13, ktorý má ten najnovší procesor od AMD, avšak po stránke dedikovanej grafickej karty ponúka iba „slabučku“ GTX 1650.

S hmotnosťou iba 1,3 kilogramov, čítačkou odtlačkov prstov zakomponovanou do tlačidla zapnutia/vypnutia na boku, výdržou až 10 hodín pri prehrávaní videa, 13,4-palcovou FHD+ 120 Hz či 4K 60 Hz dotykovou obrazovkou s pomerom strán 16:10 a konvertibilným dizajnom to vyzerá ako ďalší prémiový 2 v 1 notebook.

V ROG však vymysleli síce proprietárny, no stále funkčný konektor na pripojenie externej grafickej karty, ktorý zabezpečí rovnakú priepustnosť dát ako PCIe Gen3x8. Externá grafická karta k takémuto maličkému notebooku však nemôže byť veľká ako krabica od topánok, preto spolu s Flow X13 predstavili aj ROG XG Mobile – v malej, len 29 mm širokej a 1 kg vážiacej škatulke sa nachádza jedna z najsilnejších dostupných mobilných grafických kariet.

MSI G274QPF-QD

TO NIE JE KÓD OD TREZORU



Nedávno mi len tak zo žartu napadlo, že by som na základe svojich skúseností mohol zostaviť akýsi rebríček najnezrozumiteľnejších hardvérových produktov na svete, avšak krátko nato som si uvedomil, že prvé dve miesta by suverénne opanovala zobrazovacia technika. Televízory a monitory sú totiž už roky rokúce poriadne mäťúce zariadenia, teda v zmysle kódového označenia, a aby sa v tom, už aj tak šialenom, guláš z písmeniek a čísiel nevyznal ani len ten, čo s nimi reálne pracuje, tak firmy to celé navyše komplikujú odlišným kódovaním pre jednotlivé trhové regióny. Preto neberte nadpis d'alšej recenzie ako kód do trezoru národnej banky Slovenska, keďže ten je jednak NBU123, a potom vyššie označená kódová variácia na nedokončenú sonátu v sebe jasne skrýva skratku k hodnoteniu d'alšieho zaujímavého monitoru od MSI.

Spoločnosť Micro-Star International sa už roky snaží, mimo svojej prémiovej triedy, prinášať na trh aj cenovo dostupné herné monitory, aké síce po dizajnovej stránke potrebujú trochu „zhodiť slaninu“, avšak to podstatnejšie, čiže schopnosť zobrazovať videohry, im neraz ide viac ako dobre.

V prípade vyššie uvedenej testovanej vzorky – rozprávame sa o 27-palcovom LCD monitore s Quad HD rozlíšením (2560 × 1440) a 170 Hz obnovovacou frekvenciou – sa moja narážka na vysoké proporcie celého šasi nijako nemení. Opäť sa môžeme rozprávať o mohutnom plastovom tele osadenom na proporčne zbytočne veľkom stojane (stabilita je, samozrejme, super, ale u MSI čoraz viac vnímam stojany zbytočne predimenzované), kde navyše absentujú akékoľvek snahy o moderné línie. Áno,

keď sa na výzor predmetného monitoru pozeráte z diaľky alebo na obrázku, pôsobí originálne a sotva by ste si niečo také vedeli spojiť s konkurenciou voči MSI, akonáhle však začnete skúmať jednotlivé detaily monitoru, uvedomíte si, že drvivá väčšina ústupkov v rámci ceny (produkt stojí cca 320 eur) ostala visieť práve v sekcii dizajnu a proporcií.

Nechcem teraz, aby ste toto horekovanie vyššie brali ako nejaké negatívum, avšak v zmysle hodnotiacej tabuľky to musím spomenúť – dizajn G274QPF-QD ma neoslovil a nezmenila by na tom nič ani integrácia RGB osvetlenia.

A teraz to podstatnejšie

Prehnane robustné telo monitora má v rámci variability nastavenia všetky

dôležité možnosti, aj keď vás asi neprekvapí informácia, že nie je dostupné preklopenie na takzvaný biznis štýl. V rámci konektivity je zo zadnej strany dostupná séria portov HDMI (2.0), DisplayPort (1.4) a USB-C vstup (PD15W) – tu snáď zamrzí „len“ 2.0 štandard pre dva HDMI vstupy, no oveľa viac vás asi bude zaujímať absencia akýchkoľvek reproduktorov, čo čiastočne zachraňuje 3,5 mm audio vstup. Podme však konečne k tomu podstatnejšiemu, čiže k dôvodom samotného nákupu G274QPF-QD.

Dvadsaťsedempalcový IPS panel s QHD rozlíšením a obnovovacou frekvenciou 170 Hz má podsvietenie na úrovni 400 CD/M2 po boku kontrastu 1000:1, čo je v rámci uvedených panelov úplne bežné. Čo ale už v tejto cenovej relácii vôbec bežné nie je? Viac než 100 % pokrytie sRGB, ako aj 97 % DCI-P3, a to znamená, že majitelia tohto panelu sa na ňom nemusia obávať ani realizácie postprodukcie a už vôbec nemusia mať obavy zo sledovania filmov alebo seriálov.

Vyššie spomínané a mnou overované podsvietenie v sebe nereflektuje aktivovanú HDR funkciu, avšak ten nárast je sotva relevantný, keďže v takýchto lacných paneloch je HDR vždy len do počtu a bez výrazného výsledného efektu – problémom je, samozrejme, hlavne čierna farba, ktorú najdokonalejšie zvláda oveľa drahší OLED. Testovaný monitor vykazoval isté nedostatky aj pri



mojom overovaní celistvosti podsvietenia, keďže predovšetkým v horných okrajoch dochádzalo k úniku. Pokiaľ sa však budeme rozprávať o odozve samotných pixelov, tak MSI panel v tomto atakuje už cenovo vyššie posadenú konkurenciu, pri ktorej je rovnako štandardom podpora FreeSync a G-Sync. A to nás celé oblúkom dostáva k tomu, čo som

sám naznačoval už v úvode. Dnes je síce problém zorientovať sa v záplave rôznych kódov, a preto som rád, že vám aj v rámci hardvérovej sekcie nášho magazínu môžeme sem-tam odporúčať cenovo výhodné monitory, ktoré dostatočne ukoja náruživého a náročného hráča drierajúceho vo vás. MSI G274QPF-QD je presne tým monitorom spadajúcim do sekcie; ideálna cena verus výkon.

Mohol by som sa tu ešte znova mračiť nad dizajnom a zbytočným HDR, avšak to najpodstatnejšie ostáva na pleciach kvality Quad HD obrazu, pracujúceho priamo počas hrania, ktorý vďaka vyššie uvedeným skutočnostiam musí uspokojiť každého s budgetom oscilujúcim okolo sumy 300 eur.

Verdikt

Cenovo dostupný monitor aj pre náročnejších hráčov.

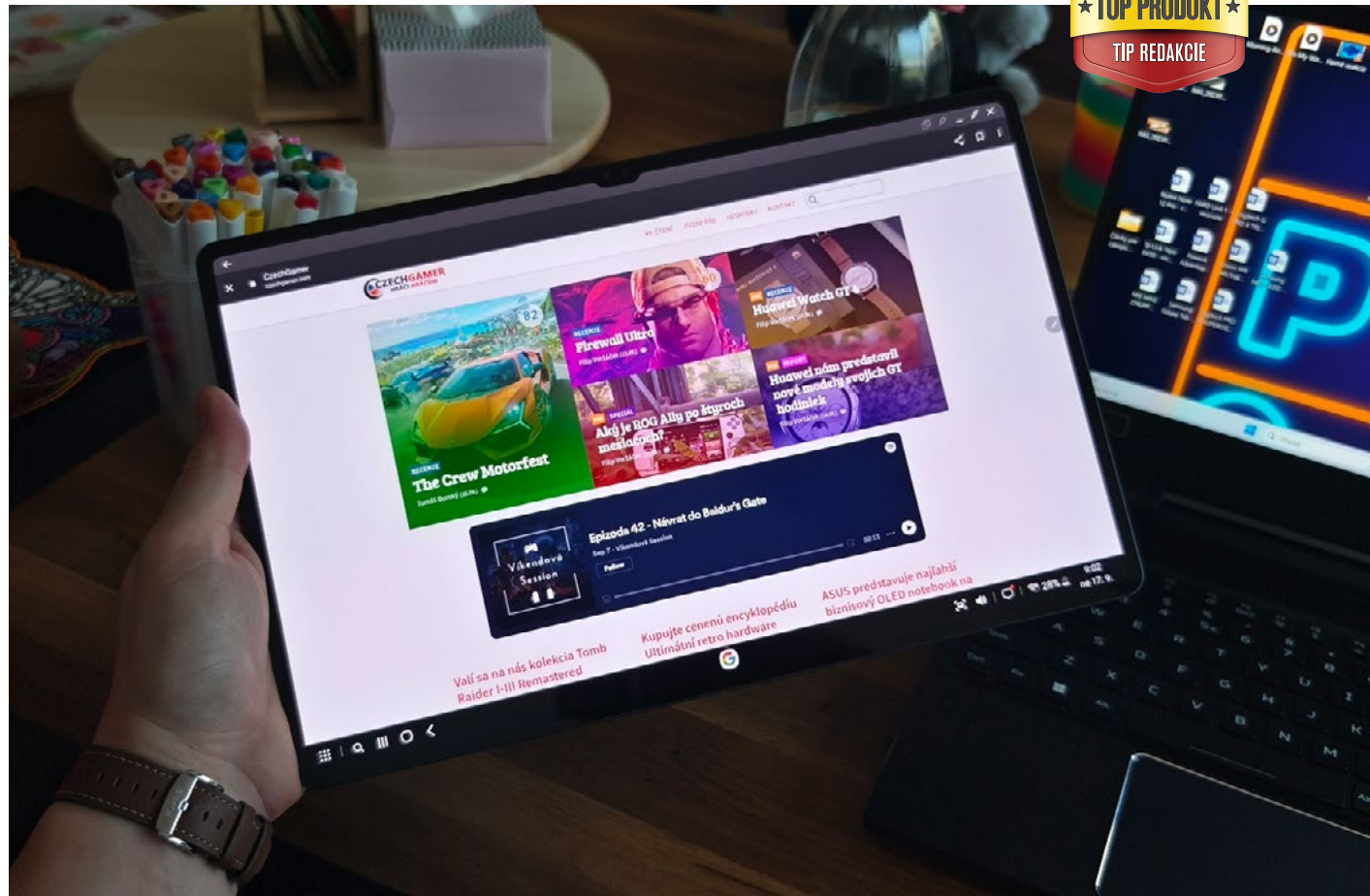
Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 320€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ QHD	- HDR
+ variabilný stojan	- proporcie
+ ideálny na hranie	
+ USB-C	
+ FreeSync a G-Sync	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Samsung Galaxy Tab S9 Ultra

TAK OBROVSKÝ, TAK TENKÝ A TAK DRAHÝ



Recenziu na novú „interaktívnu dosku“ od Samsungu v hodnote herného notebooku začneme menším historickým okienkom. Ešte v čase vysielania prvého televízneho seriálu Star Trek sa verejnosť domnievala, že to, čo kapitán Kirk a jeho posádka často držia v rukách, je len obyčajný notes s papierom a perom. Už v tej dobe (išlo o 60. roky) však boli na patentovom úrade v Spojených štátoch evidované prvé koncepty schopné teoreticky rozpoznávať písanie pohybom ruky – vôbec premiérový patent na predchodcu dnešnej verzie tabletu bol dokonca schválený už v roku 1914. Bola to práve filmová a televízna tvorba, ktorá prostredníctvom sci-fi postupne pripravovala konzumentov na možnosť, že raz sa aj v ich rukách zhmotní zázračná tabuľka, pomocou ktorej si budú vedieť vyrátať počet hospodárskych zvierat a súčasne objednať potraviny priamo domov.

Iste, od Kubrikovej Vesmírnej odysey sme sa so súčasným využitím tabletov posunuli do úplne iných sfér, v každom prípade pôvodná myšlienka prepojenia kompaktného výkonného počítača s interaktívnym perom sa do komerčnej výroby reálne dostala až v roku 1987 a začiatky boli (podľa očakávania) dosť kostrbaté. Dnes už sú tablety za zenitom a ich komerčný dosah sa pomaly, ale isto zúžil skôr na špecifické potreby kreatívnych ľudí, ktorých sotva môžeme radiť medzi masových nákupcov. V skratke, tablety sú aj vďaka rastúcemu výkonu mobilných telefónov dávno na ústupe. Pointou natiiahnutého úvodu na recenziu Galaxy Tab S9 Ultra, jedného z najvýkonnejších tabletov súčasnosti, je pripraviť vás na opis hardvéru s tak úzkym a komplikovaným zacielením na koncového zákazníka, že vlastne nechápem, že sa to Samsungu oplatí rok čo rok obnovovať.

Nebudeme ďalej chodiť okolo horúcej kaše, resp. v tomto prípade skôr okolo horúceho jablčka. Galaxy Tab S9 Ultra je priamym konkurentom iPadu PRO od Applu, a to nielen po stránke výkonu (tu mu to ide slušne), ale hlavne v rámci kreativity pri kreslení pomocou dotykového pera (tu už oproti konkurencii výrazne zlyháva, ale o tom ešte bude v texte reč). Tabletov vybavených operačným systémom Android v takto výkonnej konfigurácii (čip Qualcomm Snapdragon 8 Gen 2 2,8GHz, RAM 12GB) je na trhu, samozrejme, minimum a keď si to celé spojíte s vyššie spomínanou cenovkou, právom očakávate luxus. Ten vám vo finále je ponúknutý, minimálne čo sa týka kvality šasi. Plne kovové telo tohto extrémne veľkého 14,6-palcového AMOLED panela s rozlíšením QHD (2960 × 1848, pomer strán 16:10) pôsobí luxusným dojmom a váži 732 gramov. Ak

niečo dokáže obhájiť vysokú cenu, tak je to práve kvalita spracovania tabletu a jeho plné IP68 krytie voči vonkajším vplyvom. Majitelia milujúci plážu sa tak nemusia obávať zobrať si svoju novú a drahú hračku k vode a pokojne ju môžu na konci dňa do nej aj na krátko ponoriť. Kovové telo bolo pri mnohých testovanej verzii Ultra tenké len 5,5 milimetrov a rámiky, ktoré lemujú krásne svietiaci panel, sú tak malé, že keď tablet máte v rukách, z diaľky to vyzerá, ako keby ste držali svietiacu dlaždičku bez okrajov.

Úžasné na sledovanie filmov, seriálov a športu

Počas testovania prémiového tabletu od Samsungu začala aj nová sezóna NFL, čo som automaticky využil na overenie



Možnosť interakcie na tablete, ktorú ponúka platená športová stream služba DAZN, v kombinácii so 16-palcov veľkou obrazovkou herného laptopu pre mňa znamenala dokonalý prehľad o všetkom, čo sa v NFL počas tej nedele dialo. A celých tých päť hodín zábavy som si užil ešte lepšie, než keby som sedel naživo v hľadisku.

Súčasťou balenia Samsung Galaxy Tab S9 Ultra je aj dotykové pero S Pen, ktoré má svoje miesto na zadnej strane tabletu v strede špeciálneho magnetického prúžku. Ak sa rozhodnete k tabletu zakúpiť aj nízko profilovú klávesnicu so slušne reagujúcim trackpadom, tak získate celoplošnú ochranu zariadenia, ktorá zahŕňa aj pero samotné.

V prípade, že to neurobíte, pero pripnuté na zadnej strane nevyzerá vôbec pekne a pri transporte je možné, že ho stratíte. Tak či onak, na postprodukcii je výkon S9 Ultra rozhodne vhodným pomocníkom a výrazne tomu pomáha aj takmer 15-palcov veľký a prehľadný panel.

zobrazovacích schopností nového hardvéru. Práve možnosť zobrať si toto zariadenie všade, kde je internetový signál (pokojne aj do vane plnej horúcej vody), to všetko s cieľom sledovania svojho obľúbeného televízneho programu (filmu, seriálu, športového prenosu) totiž dáva kúpe tabletu jeden z dôležitých pointov. Asi vás nijako neprekvapím informáciou, že tablet za takmer 1 500 eur nemá problém potešiť vaše oči skutočne nádhernými scéniami, k čomu mu, mimochodom, pomáha podpora štandardu HDR10+ a obnovovacia frekvencia 120 Hz. Nádhorne jasný, čistý a ostrý obraz si pri aktivácii funkcie Vision Booster dokáže regulovať svetlosť na základe prostredia, kde je tablet používaný, ale ešte viac než obraz samotný ma šokoval úžasne čistý a úderný zvuk – inžinierom zo Samsungu tleskam za to, čo v tomto smere dokázali spraviť s tak tenkým telom.

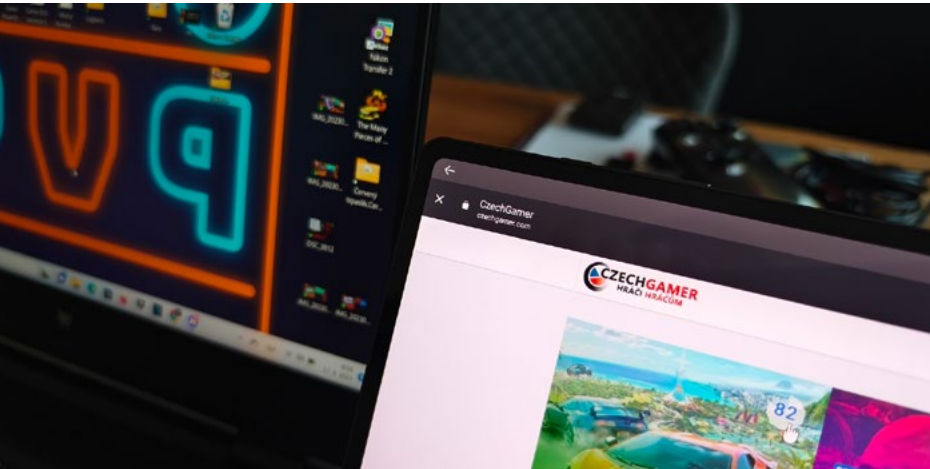
Skúšal som aj tzv. duálne porovnanie. Prostredníctvom môjho redakčného notebooku som nechal bežať live prenos





Pod'me sa však pozrieť na možnosti kreatívneho kreslenia a grafickej tvorby, ktoré mali byť konkurencieschopné výhradne v porovnaní s iPad PRO tabletom od nahryznutého jablka. Na test som si v tejto súvislosti opäť prizval odborníka v danej téme, keďže ja dokážem nakresliť tak maximálne kostrbatú šibenicu s prezidentom prvého Slovenského štátu. Zo skladu som vytiahol svojho rodného brata, ktorý sa už roky živí grafikou tvorbou reklám rôzneho druhu a ktorého výtvary môžete sledovať naprieč širokým multimediálnym spektrom. Už po krátkom čase strávenom v spoločnosti testovanej vzorky mi brat jasne vymenoval niekoľko dôležitých nedostatkov tabletu od Samsungu. Pocity z interakcie hrotu dotykového pera s obrazovkou je prehnane gumový, čo do tvorby prináša nechcený rušivý element. Latencia sa síce zlepšila na

úroveň 2,9 ms (v minulej sérii bola 6,8 ms), avšak detekcia náklonu hrotu je nad'alej na slabšej úrovni, než je to u konkurencie, pričom interakcia pri tvorbe mu neraz



menila štruktúry liniek na miestach, kde to neočakával. Pre neho ako človeka, ktorý aktívne tvorí na profesionálnom náradí od firiem ako Wacom, je práve možnosť čiastočnej tvorby aj mimo tohto drahého segmentu určite vítaným doplnkom, ale keď som mu položil otázku, po čom by siahol skôr, či po novom tablete od Samsungu, alebo by ostal u svojho niekoľko rokov starého iPadu PRO, odpovedal jasne práve v prospech jablka.

Postprodukcia áno, kreslenie nie

Samozrejme, úplne chápem, že vyššie opisovaná a dúfam, že aj relevantná správa ohľadom celkových kvalít dotykového pera/dotykovej plochy v rukách profesionála je len jedným z mnohých pilierov vo finálnom hodnotení Samsung Galaxy Tab S9 Ultra. Opierať akékoľvek percentá

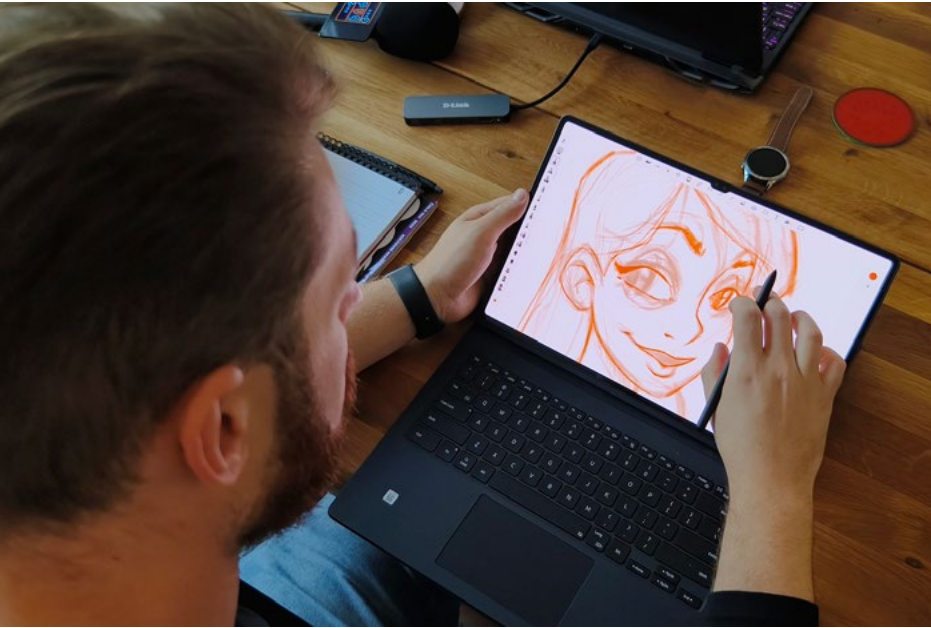
len o jeden skúmaný aspekt produktu je, logicky, nezmysel, preto som si na záver nechal pre niekoho viac, pre iného menej dôležité funkčné prednosti tabletu. Ten získava relevanciu v rukách majiteľov súčasných, ale aj starších mobilov od Samsungu, čo nás privádza k stále výborne fungujúcemu rozhraniu Dex – ide o prepnutie do desktopovej vizualizácie.

Prečo práve Dex? Pomocou neho si totiž môžete obrie rozmery panelu Tab S9 Plus prispôbiť podľa svojich potrieb a bez akýchkoľvek limitov. V základnom rozhraní sa totiž veľká časť aplikácií stiahnutých do tabletu nedokáže vyrovnať s jeho veľkosťou a sú orezané.

Interná batéria mi pri plnom vyt'ažení a využívaní Dexu vydržala takmer sedem hodín v kuse a pri móde tabletu takmer dvanásť hodín, čo môžeme dozaista radiť medzi pozitíva porovnateľné s modernými a často drahšími biznis laptopmi. Pomocou pripojenej klávesnice viete tvoriť súvislý text s minimom chýb a v rámci socializácie s vonkajším svetom vám určite pomôže do hornej lišty vstavané duo 12 Mpx kamier (jedna štandardná a jedna ultraširokohľadá).

Stále nedokážem pochopiť tú obsesiu tlačenia fotomodulov aj na zadný panel tabletov, ale aj tu nájdete štandardný 13 Mpx, resp. ultraširokohľadá 8 Mpx snímač. Vo výsledku z nich lezú sotva podpriemerné výsledky v rámci fotografií aj videí, pričom ja by som bol radšej, keby Samsung nabudúce tento aspekt odrezal. Finálna cena tak mohla aspoň trochu klesnúť.

Osemjadrový procesor Snapdragon 8 Gen 2 a 12 GB operačnej pamäte predurčujú nový Samsung tablet k tomu, aby ste jeho prostredníctvom mohli spustiť akékoľvek súčasné mobilné tituly aj s nejakým tým presahom – samozrejmosťou je streamovanie videohier cez Xbox Cloud, na čo ale, logicky, nepotrebujete žiadny zásadný výkon, no hlavne možnosť spárovať tablet



s externým gamepadom. Spoločnosť Samsung aktuálne ponúka tri veľkosti odstupňované verzie tabletu, z čoho mne, ako ste určite pochopili z recenzie, prischla na dlhú dobu tá najdrahšia. Pocity z novinky sú zmiešané a ak by som sa mal dnes rozhodovať, či pre svoju prácu investujem do biznis notebooku, alebo si kúpim Samsung Galaxy Tab S9 Ultra, ostanem verný klasike.

Je tu však veľa scenárov, z ktorých moje preferencie vypadávajú, keďže potreby máme všetci rôznorodé. Kto zháňa výkonný tablet ako doplnok ku každodennému dokrmovaniu rodinnej pohody, ocení riešenie nasledujúcej situácie: jedno dieťa sa odmieta odlepiť od televízora, druhé vám zobralo Switch, partner/partnerka/manžel/manželka vám okupujú notebook a vy si práve v tom momente chcete pustiť film či šport v maximálne možnej kvalite.

Siahnuť po Ultra verzii tabletu Galaxy Tab S9 vtedy razom znie ako rozumný krok. Treba si ale vedieť obhájiť jeho cenu, napríklad prácou z domu, kde v prípade postprodukcie zvládnete editovanie

videa a fotografie, avšak nie už tak prácu v podobe animovania a kreslenia.

R.I.P. tablety

Ako vidíte, na stole máme veľa scenárov a rôzne variácie ich vývoja, povedať preto kategoricky niečo v zmysle, že Tab S9 Ultra v nich nemôže za žiadnych okolností dosiahnuť úspech, by bolo maximálne chybné. V konečnom dôsledku však rozhoduje vaša ochota platiť a ak by ste si k tomuto tabletu chceli kúpiť aj ochranné puzdro a klávesnicu s trackpadom, dostanete sa na cenu necelých 2 000 eur, čo už je suma s veľkým S. Myslím si, že to, čo kedysi ľudia videli v rukách kapitána hviezdnej lode USS Enterprise, sotva korešponduje so súčasnou víziou tabletu, avšak moderný pokrok v oblasti notebookov a telefónov tento špecifický hardvér vytláča na okraj záujmu, až ho skôr či neskôr úplne zahubí.

Verdikt

Výkonný tablet s prémiovým spracovaním, ktorého praktické využitie však vyžaduje obsiahly výskum vášho každodenného fungovania.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Samsung	Cena s DPH: 1 500€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Prémiové spracovanie	- Detekcia náklonu pera
+ Výkon a zvuk	- Pocity z kreslenia
+ Dizajn	- Cena tabletu
+ Batéria	a príslušenstva
HODNOTENIE:	★★★★☆

TP-Link Tapo RV30

POTREBUJEM POUPRATOVAŤ A VYRÁTAŤ DANE



Robotické vysávače sú už dnes štandardnou výbavou bežnej domácnosti, v ktorej nechcú zažívať prašné búrky zakaždým, keď im prievan buchne vchodovými dverami. S nárastom kvality navigácie a postupným navyšovaním funkčných možností sa celý segment automatických vysávačov dávno preklopil cez otázku: Prečo si niečo takéto mám kupovať?, k otázke: Kol'ko si mám ešte priplatiť, aby som daný vysávač lomeno mopovač využil na maximum?

Ja som mal to št'astie, že som sám bol fyzicky pri komerčných začiatkoch týchto, dnes už masovo používaných pomocníkov do domácnosti, a v spojitosti s mojou profesiou si dnes dovoľm povedať, že mám dostatok skúseností s rôznymi značkami, a to v rôznych cenových reláciách. Dnes vám poviem viac o produkte TP-Link Tapo RV30, čo je vysávač lomeno mopovač,

ktorý vašu peňaženku nijako zásadne nezruinuje. Dokáže však systematicky poupratovať aj rozľahlý byt alebo dom bez toho, aby ste z neho ťahali napol požúvanú mačku a štós papierov z daňového?

Spoločnosť TP-Link ponúka model RV30 za sumu pohybujúcu sa jemne nad hranicou 300 eur, avšak, a to je nesmierne dôležité, kto by si k základu chcel priplatiť aj za samo vyprázdňovaciu stanicu (nemusíte tak pravidelne vysypávať inak pomerne malú nádobku na zber suchej špiny), je mu to umožnené – celý takýto komplet sa pohybuje okolo sumy 500 eur. Mne sa do redakcie dostal na test v úvodzovkách len holý základ, a práve o ňom vám teraz, s viac než mesačným odstupom, budem referovať.

Po robotických vysávačoch a umývačoch v hodnotách okolo 1 000 eur bolo

rozbal'ovanie a poznávanie RV30 skutočne prekvapivým zážitkom. Je totižto prirodzené, že po rozборе prémiovej triedy, zatiaľ čo sa presúvate do low-budget úrovne, jednoducho očakávate vyložene to najhoršie. Musím však povedať, že v tomto smere testovaná vzorka dokázala prekvapiť. Kvalita komponentov, reč je logicky o odolnom plaste, štetinkách a rolovacom valci, na mňa vôbec nepôsobila nejakým lacným dojmom, ba naopak. Šasi a jeho tuhosť bola zrovnateľná s oveľa drahšou konkurenciou a jediné, čo mi tu z počiatku vyložene vadilo, bola už spomínaná nádržka na prach s obsahom 400 ml – ak by som uvažoval o kúpe nového robotického vysávača pre seba domov (máme tu už síce dva, ale človek nikdy nevie), tak by som si rozhodne priplatil za uvádzanú samo vyprázdňovaciu stanicu, keďže do nej môžete dostať až 4



000 ml vrečko na zber prachu a nečistôt, čo je zásadným argumentom za.

LiDAR je terno

Dnešné robotické vysávače sa už nedokážu s úspechom etablovať na trhu bez využívania technológie LiDAR – opakované vysielanie lúčov z vrchnej kopuly neustále mapuje prekážky okolo robota a našepkáva mu tak v správnom postupe terénom. Stačilo len aby som si zapol v mojom mobile dávno nainštalovanú aplikáciu TP-Linku (vyžívam ju dlhodobo na kamerový systém v dome, osvetlenie a čiastočne aj na alarm), jednoduchým postupom následne spároval svoj profil s testovanou vzorkou a proces mapovania celého domu, teda skoro celého, sa mohol začať. U nás máme prívleť a prevýšenie a súčasne aj regulárne poschodie, čo vysvetľuje mnou spomínanú



prítomnosť dvoch robotických upratovačov v dome. RV30 som preto pridelil priestor upratovania obývačky s vôbec najväčšou rozlohou v dome a súčasne aj chodbu, kam sa svojimi gumenými kolieskami dokázal dostať, a čo je dôležité, zvládol sa dostať aj naspäť ku svojej nabíjacej základni – musel pri tom prekovať dva centimetre vysoký prah. Aplikácia po prvom skenovaní okolia pomerne rozumne rozdelila jednotlivé časti miestností a automaticky mi ponúkla prispôsobenie, vrátane nastavenia časového harmonogramu podľa dní v týždni – jedná sa síce o štandardné funkcie, ale prečo ich opomíňať.

Keď som si robota prezeral podrobnejšie zo všetkých strán, nedokázal som nájsť zásadný rozdiel voči oveľa drahšej konkurencii. Máme tu štandardne rotujúce štetiny v pravom hornom rohu, ktorých

úloha je hnať do nasávania všetky vlasy, chlpy, chuchvalce prachu, zatiaľ čo v strede tohto elektronického trilobita rotuje kefa a nasáva bordel do už spomínanej nádoby na suchú špinu. Nevýhodou je absencia automatického rezania dlhých vlasov, čo vás skôr či neskôr donúti ku údržbe kefy samotnej – vlasy sa okolo nej omotajú natol'ko, že vysávač stratí značnú časť sacieho výkonu. Vyberanie nádržky na špinu sa realizuje zo zadnej strany a sama o sebe, mimo to, že je malá, je súčasne zasunutá aj do nádržky na vodu. Pri každom vyspaní sa tak musí najprv od nej oddeliť, čo je dosť nepraktické.

Ak je na RV30 niečo vyložene iritujúce, tak je to práve neschopnosť čistenia vodou, a teda funkcia mopovania. Z tých všetkých robotických vysávačov, čo som mal možnosť dlhodobo a komplexne testovať, dopadol RV30 v tomto najhoršie,



a ak vyložene chcete kúpiť hybrida na vysávanie a umývanie, značku TP-Link vám s týmto modelom neodporúčam. Oveľa lepšie výsledky dosahujú rotujúce kefy s automatickým zdvihom pri detekcii kobercov, avšak to sa už pohybujeme v oveľa vyššej cenovej relácii. Na banálne vlhké vytrenie dlážky je RV30 ako-tak schopné, ale zabudnite na čistenie zaschnutých škvŕn a podobných vecí.

Nádržka na vodu má len 300 mililitrov

Orientácia v priestore sa vďaka spomínanému LiDARU dá u testovanej vzorky hodnotiť pozitívne, aj keď sa mi, ešte počas zoznamovania vysávaču so svojím rájonom niekoľkokrát stalo, že zariadenie si tvrdohlavo chcelo vybehnúť

na lištu okolo krbu, ktorá má síce sklon, ale pri návrate dole došlo k jeho zaseknutiu. Vďaka dodatočnému vytýčeniu zón, kam nemá chodiť, sa mi už tieto jeho pokusy podarilo eliminovať. Z dlhodobého hľadiska som si však všimol, že vysávač počas upratovania vykazuje podivný rytmus vysávania. Jeho maximálny sací výkon (4 200 Pa) bol len ojedinele dlhodobo v plných otáčkach a veľakrát sa stávalo, že vysávač ho držal pár sekúnd a následne otáčky odstavil a v zapätí zase zapol.

Hľadal som v nastaveniach pôvod tohto jeho divného správania, avšak na nič som neprišiel a nezmenilo sa ani pri znížení výkonu. RV30 je vybavený batériou s kapacitou 5 000 mAh, ktorá bez problémov stačila na mnou definovanú rozlohu domu a verím tomu, že ak by

sme nemali chodbu predelenú dvoma schodmi, na jedno nabitie by testovaná vzorka zvládala obstarat' celé prízemie so všetkými izbami vrátane kuchyne. Čo sa týka merania hluku, tak v maximálnom moduse výkonu som nameral niečo málo cez 61 decibelov, čo je v rámci segmentu akýsi priemer, a komu by tento hluk vyložene vadil, môže ho znížiť prepnutím na nižšie otáčky a zadať vysávaču, aby priestor prebehol dva či tri krát po sebe.

TP-Link Tapo RV30 ma skutočne dokázal prekvapiť. Od robotického vysávača za pár stoviek a navyše od firmy, pre ktorú je toto územie vlastne neprebádanou pôdou, som očakával oveľa horší produkt, avšak v praxi sa testovaná vzorka osvedčila rovnako tak ako o pár stoviek drahšia konkurencia.

Pred kúpou je však nutné si stanoviť priority využitia a určite od RV30 nevyžadovať umývanie zaschnutej špiny či oddych od častej údržby.

Verdikt

Cenovo výhodný a schopný robotický vysávač, ku ktorému si môžete zadovážiť aj automatickú stanicu na vyprázdňovanie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TP -Link	Cena s DPH: 320€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Spracovanie a dizajn	- Neumýva, len jemne vytiera
+ LiDAR	- Malá nádobka na suchú špinu
+ Aplikácia plná možností	
+ Spol'ahlivosť	
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

MSI MAG CORELIQUID E360

VÝNIMOČNÉ RIEŠENIE CHLADENIA



Nedávno sme dostali možnosť vyskúšať si úplnú novinku – vodný chladiaci systém pre procesor MSI MAG CORELIQUID E360 – a výsledky nás naozaj potešili. V priebehu rokov sme vyskúšali niekoľko riešení chladenia procesora, ale E360 skutočne zapôsobil svojím výnimočným výkonom, elegantným dizajnom a používateľsky prívetivou inštaláciou.

Inštalácia modelu E360 bola hračka. Spoločnosť MSI odviedla vynikajúcu prácu s používateľsky prívetivým dizajnom montážneho systému, ktorý zaistí, že ho môžu s istotou nainštalovať aj používatelia bez väčších technických znalostí. Jasné a stručné pokyny uvedené v príručke robia celý tento proces ešte plynulejším. Chladenie je kompatibilné s procesormi oboch najväčších výrobcov, kde v prípade Intelu sú to socket-y LGA 1150/1151/1155/1156/1200/1700 a v prípade AMD zasa AM5/AM4/TR4 .

MSI MAG CORELIQUID E360 posunulo chladenie CPU na úplne novú úroveň. Pritom sme už aj predtým používali veľmi kvalitný, no nie vodný chladič – Noctua NH-D15 chromax.black, ktorý teploty dokázal udržať na skvelých hodnotách. MSI E360 ale vďaka svojmu robustnému, takmer 400 mm vysokému radiátoru a výkonnému čerpadlu bez námahy udrží teplotu procesora pod kontrolou, a to aj počas dlhých herných sedení a náročných úloh.

Chladenie sme testovali na procesore Intel Core i5-13600KF, ku ktorému sa, len pre zaujímavosť, pridali MSI GeForce RTX 4070 Ti SUPRIM X 12 G a 32 GB DDR5

operačnej pamäte Kingston Fury. Pri bežnom používaní PC sme nejaké veľké rozdiely nepostrehli, ale pri hraní to už bolo znateľne lepšie. Pri niektorých tituloch, ako napríklad Far Cry 6, AC: Odyssey alebo Crime Boss: Rockay City, sa teploty znížili z priemerných 73 °C až na 64 °C.

Jednou z výnimočných vlastností tohto chladiča je jeho takmer úplne tichá prevádzka. Dokonca aj pri veľkom zaťažení ventilátory takmer nepočuť, čo umožňuje používateľovi maximálne sústredenie bez rušenia. Nočné herné záťažky tak dostávajú úplne nový rozmer a ani hranie bez slúchadiel zrazu nie je problém.

RGB podsvietenie posunie vizuál vašich herných masín o level vyššie. Ventilátory a osvetlené logo MSI na hlave pumpy je možné individuálne upraviť pomocou softvéru MSI Mystic Light, ktorý vám umožní prispôbiť sa estetike vášho počítača a vytvoriť úžasné svetelné efekty. Ide o fantastický doplnok pre tých, ktorí si týmto radi vyšperkujú svoju výbavu.

Kvalita vyhotovenia modelu E360 je špičková. Jeho časti sú robustné a skvelo skonštruované, čo nám dáva dôveru v jeho dlhodobú spol'ahlivosť. Radiátor má 12 dráh navrhnutých tak, aby pomáhali rýchlo odvádzať teplo. Vystužené rúrky a opletené káble takisto zvyšujú jeho odolnosť.

Vzhľadom na výkon, funkcie a kvalitu ponúka MSI MAG CORELIQUID E360 vynikajúci pomer ceny a výkonu. Konkuruje chladičom v oveľa vyššej cenovej

kategórii, pričom poskytuje porovnateľné alebo v určitých aspektoch dokonca lepšie výsledky. Produkt odporúčame každému, kto hľadá výkonné, spol'ahlivé a esteticky príjemné riešenie vodného chladenia. Hľadám vo všetkých smeroch to prekonalo naše očakávania a nevieme si už úplne predstaviť, že by sme sa vrátili späť k obyčajnému chladiču.

Verdikt

MSI MAG CORELIQUID E360 je výkonný chladič, ktorý bude určite vyhovovať všetkým PC nadšencom a hlavne hráčom. Jeho výnimočný chladiaci výkon, tichá prevádzka, prispôbitelné RGB osvetlenie, jednoduchá inštalácia a odolnosť z neho robia jedného z favoritov na trhu s vodným chladením.

Spoločnosť MSI sa týmto produktom skutočne prekonala. Ak aj vy chcete vylepšiť svoje chladenie, E360 je investícia, ktorá vás nesklame.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 180€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ špičková kvalita a výkon	- nič
+ tichá prevádzka	
+ možnosti RGB prispôsobenia	
HODNOTENIE:	★★★★★

Crucial P3 Plus

CENA ROZHODUJE



Pomer medzi cenou a výkonom je v súčasnosti aspektom, ktorý pri rozhodovaní vyt'ahuje na svetlo sveta ne jeden bežný spotrebiteľ'. Aj z tohto dôvodu sa veľa spoločností snaží dodávať na trh dostatok produktov spĺňajúcich tú dobre známu frázu, pričom inak to nie je ani v prípade SSD disku Crucial P3 Plus. Ten aj napriek tomu, že nedokáže trhať rebríčky v rýchlosti či všestrannosti, má právo, aby ste s ním počas výberu nového disku jednoducho ráтали, a to najmä vtedy, ak si hl'adáte úložisko pre hranie hier a nechcete zruinovať rodinný rozpočet.

Bez DRAM

Do redakcie sa nám dostala verzia s 1 TB kapacitou a so sekvenčným výkonom 4.0 – viete si ju kúpiť za približne 70 eur, čo môžeme považovať za suverénne najvýhodnejší interný SSD M.2 disk,

minimálne pre konzolu PlayStation 5. Komu by predmetná kapacita prišla nejako malá, čomu by som sa vôbec nečudoval, môže skúsiť zohnať kapacitne štedrejší model s 2 alebo 4 TB priestorom, akurát bude stáť oveľa viac peňazí.

Teraz, keď sme si ujasnili cenovú politiku a načrtli aj priame možnosti integrácie disku (počítače ako také sú samozrejmosťou, ostatne dnes už musíme v tomto smere myslieť aj na next-gen konzoly, pre ktoré sa rozširovanie pamäte stalo veľmi rýchlo štandardom), poďme sa posunúť ďalej.

Žuvačka a skrutka

Obsahom balenia disku Crucial P3 Plus je stručná papierová dokumentácia, disk v tvare klasickej žuvačky a malá skrutka. Disk vyzerá ako každý iný M.2 disk bez chladiča, ba dovoľm si tvrdiť, že práve

tento dotlačil onen efekt minimalizmu zase o pár metrov ďalej. Holé línie dvoch platničiek, ktoré medzi sebou skrývajú 176-vrstvovú pamäťovú dosku QLC od Micronu a ovládač Phison E21T, zdobí predovšetkým logo výrobcu a to je tak všetko, čo by v tejto súvislosti ešte stálo za reč. QLC funguje najlepšie pri vyšších kapacitách, preto pri snahe vytlačiť z predmetnej pamäte najviac potenciálu odporúčam investovať do dvoch terabajtov.

Celková hrúbka disku je dostatočná a na moje menšie prekvapenie sa dokázal vyrovnáť aj so zámerným tlakom oboch palcov pri snahe otestovať jeho celistvosť. Vydrží teda viac, než sa môže na prvý pohľad zdať. Ako ste zistili už z textu vyššie, v balení nenájdete žiadny chladič, preto vyššie spomínaná cenovka bude potrebovať trochu prisoliť, aby ste životnosť samotného disku výrazne neskrátili.



Zvládne aj PS5

Napriek tomu, že spoločnosť Crucial tento SSD disk nekategorizuje ako produkt vhodný pre next-gen konzolu PlayStation 5 (dôvodom môže byť jemné poddimenzovanie hodnôt disku voči systému od Sony), po vložení sa SSD správalo ako každé iné priamo odporúčané úložisko. Testoval som ho viac než týždeň a nenechal ho oddychovať, či už išlo o prenos alebo čítanie obsahu.

Zároveň tu treba dodať, že toto SSD, logicky, nemá DRAM, no napriek tomu všetkému som prehadzovanie objemov obrovského softvéru z interného disku na doplnkový a naopak realizoval iba za niekoľko desiatok sekúnd. Ani pri celodennom hraní nebolo možné badať akékoľvek technické problémy a všetko bežalo ako dobre naolejovaný stroj.

Vhodný pre notebooky

Vráťme sa však teraz späť k PC štandardom. Crucial P3 Plus sa pri vložení do prenosného počítača dokázal vyrovnáť papierovým predpokladom (5 GB/s pri čítaní a 4,2 GB/s pri zápise) a v tomto ohľade ich dokonca počas merania jemne preskočil.

Test som súčasne otočil aj smerom k spotrebávaniu elektrickej energie, čo je bezpochyby dnešnou témou číslo jedna. Existujú totiž disky, ktoré vedia rozkrútiť to dnes už len metaforické kovové koliesko oveľa viac než iné.

Ako je na tom v tomto smere Crucial P3 Plus? Jeho efektivita je na vysokej úrovni a disk šetrí energiu predovšetkým vďaka slušnej rýchlosti, ktorou stíha interné procesy skôr uzavrieť a vo výsledku preto ušetrí peniaze. Ak by som dal bokom integráciu disku do

PS5, určite by bola predmetná „žuvačka“ vhodným pomocníkom aj v útrobach vášho laptopu – práve v stiesnených priestoroch totiž doceníte nižšiu úroveň tepla, ktoré predmetné SSD produkuje pri plnej zát'aži.

Ono to zase nie je nejaká veľká veda. Ako sa postupne SSD disky rozširujú v rámci dostupnosti a je už len otázkou času, než sa udomácnia aj v ďalšom odvetví spotrebnej elektroniky, súčasne klesá ich donedávna skôr nedostupná cena. Crucial P3 Plus je v tomto smere rozhodne tým lepším SSD, ktoré neurobí diery do peňaženky, ale súčasne dokáže ponúknuť slušný výkon lomka kapacitu bez toho, aby ste sa v praxi museli obávať nejakých technických lapsusov.

Dovoľm si dokonca tvrdiť, že ak máte doma PlayStation 5 a uvažovali ste o rozšírení jej internej pamäte za rozumnú cenu, Crucial disk je tou správnou voľbou. Ideálne, ak sa vám podarí zohnať aspoň jeho 2 TB verziu.

Verdikt

Cenovo dostupný PCIe 4.0 disk, s ktorým sa nemusíte obávať skočiť aj do zdanlivo nepodporovaných mašiniek.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Crucial	100€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Cena	- Bez chladiča
+ Rýchlosť	
+ Vhodný aj pre PS5	
+ Ideálny pre laptopy	
+ Nižšia produkcia tepla	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Xiaomi 13T

CELKOVO HODNOTÍM POZITÍVNE NAPRIEK MENŠÍM MÍNUSOM



Spoločnosť Xiaomi dnes odhalila svoj najnovší rad smartfónov Xiaomi 13T, ktoré sa za posledné roky stali celosvetovo veľmi populárnymi najmä vďaka svojmu dobrému pomeru cena/výkon. Tohtoročná novinka sa pýši viacerými vylepšeniami fotoaparátov, slušným výkonom a špičkovým spracovaním.

Balenie

Už z výroby má telefón na displeji veľmi kvalitne nalepenú fóliu, ktorú som si takmer ani nevšimol. V krabici nájdem aj transparentné silikónové puzdro, základná ochrana je tak zabezpečená hneď po rozbalení, čo vnímam ako veľké plus. V balení sa nachádzajú aj 67W adaptér a USB-C kábel, samozrejmosťou je používateľský manuál. Na dnešnú dobu teda rozhodne nadštandard, ktorý poteší.

Dizajn a ergonómia

Model Xiaomi 13T je k dispozícii v troch farebných prevedeniach: Alpine Blue, Meadow Green a Black. Zadná strana je zo skla a zaoblená, bohužiaľ, zároveň

je lesklá a vidno na nej každý odtlačok a nečistotu. Trocha zamrzí aj plastový rám. Telefón je certifikovaný na stupeň odolnosti IP68, čo znamená, že je odolný voči vode a prachu. Na zadnej strane zaujme obrovský modul fotoaparátu, ktorý výrazne vystupuje z tela smartfónu. Bez krytu telefón používať rozhodne neodporúčame, hrozí totiž vysoké riziko poškodenia fotomodulu. Celkovo dizajn nijak nevybočuje z dnešných trendov a okrem výrazného fotomodulu nezaujme ničím výnimočným, čo by ho odlíšilo od konkurencie.

Displej

Telefón je vybavený displejom s uhlopriečkou takmer 6,67 palca. Ide o AMOLED displej s technológiou LTPO, ktorá umožňuje využívať adaptívnu obnovovaciu frekvenciu v rozsahu 1 až 144 Hz. Jej výhodou je, samozrejme, nižšia spotreba energie.

Lákadlom je najmä tých 144Hz, aj keď sa priznám, že reálny rozdiel medzi 120 a 144 Hz som nezaznamenal. Rozlíšenie displeja je 1220x2712 pixelov, maximálny jas udáva

výrobca až 2600 nitov a musím uznať, že ide o poriadnu kvalitu – displej je krásne čitateľný aj na priamom slnku. Celkovo ho hodnotím veľmi pozitívne a hoci nejde o top model výrobcu, displej patrí k špičke.

V displeji sa nachádza aj integrovaná čítačka odtlačkov prstov, ktorá funguje vcelku dobre, aj keď problémy jej robia napríklad mokré alebo masťné prsty – a presnosť a rýchlosť za úplnou špičkou mierne zaostávajú. Displej je chránený sklom od známeho výrobcu Corning, konkrétne ide o Gorilla Glass 5.

Zvuk

Zvuková stránka neurazí ani nenadchne, telefón je vybavený stereo reproduktormi. Xiaomi 13T sa pýši výbavou Dolby Atmos®. Hlasitosť je síce vysoká, ale basová vložka je takmer žiadna, pričom zvuk považujem skôr za plechový.

Hardvér a výkon

Smartfón Xiaomi 13T je vybavený procesorom od čínskeho výrobcu MediaTek

s označením Dimensity 8200-Ultra, ktorý sa postupne etabluje aj v kategórii drahších a výkonnejších smartfónov. Telefón má 8 GB RAM, čo je dostatočná hodnota, a 256 GB úložisko. Predávať sa bude aj verzia PRO s 12 GB RAM, 512 GB úložiskom a so silnejším procesorom MediaTek Dimensity 9200+.

Telefón je vybavený batériou s kapacitou 5000 mAh a 67W nabíjacím adaptérom. Čo sa výdrže týka, ide o klasický jednodenný smartfón. Pri striedamejšom používaní sa môžete, samozrejme, dostať aj na dva dni. Pri štandardnom používaní ale nečakajte žiadne zázraky, prelom sa nekoná, ide jednoducho o štandard dnešnej doby. Nabíjanie je rýchle, za päť minút sa dostanete až na 20%.

Operačný systém

Xiaomi prichádza s Androidom 13 a ich známu nadstavbou MIUI vo verzii 14. Systém je dobre vyladený a rýchly, počas testovania som sa nestretol s nijakým spomalením, zásekmi alebo niečím neštandardným. Komu vyhovuje Android a táto nadstavba, zrejme bude spokojný. Systém funguje dobre, grafické spracovanie pôsobí moderne, no zároveň pomerne čisto a uhladene.

Len pre zaujímavosť, Xiaomi ponúka po zakúpení ako bonus cloudové úložisko Google One s kapacitou 100 GB na šesť mesiacov na skúšku a tri mesiace služby YouTube Premium s prístupom k aplikáciám YouTube a YouTube Music bez reklám. Veľkým plusom je aj garancia štyroch rokov aktualizácií operačného systému a piatich rokov bezpečnostných záplat.

Fotoaparát a video

Xiaomi sa opäť pýši spoluprácou so spoločnosťou Leica. Model 13T je vybavený trojicou fotoaparátov s objektívmi Summicron, ktoré boli navrhnuté práve v spolupráci s Leicou. Ako hlavný fotoaparát je použitý 50 MPx snímač s ekvivalentnou ohniskovou vzdialenosťou 24 mm, svetelnosťou f/1,9 a asférickým 7P objektívom, ktorý je navrhnutý na zachytenie väčšieho množstva svetla pre fotografovanie s vysokým dynamickým rozsahom.

Nechýba ani 50MP teleobjektív s ekvivalentnou ohniskovou vzdialenosťou 50 mm, teda s dvojitým priblížením a svetelnosťou f/1,9. Ultraširokouhlý 12MP fotoaparát s 15 mm ohniskovou vzdialenosťou je vhodný na fotenie panoramatických záberov a jeho svetelnosť je f/2,2. Vďaka 100% DCI-P3 majú fotoaparáty Xiaomi 13T



veľký dynamický rozsah, ktorý má pomôcť zachytiť čo najviac detailov.

To by boli technické parametre, podme k hodnoteniu kvality výstupu. Nebudem chodiť okolo horúcej kaše, ten je rozporuplný. Farebné podanie je v poriadku, taktiež pomerne veľké množstvo detailov, viete si zvoliť aj rôzne Leica režimy ako Leica Authentic Look, Leica Vibrant, Leica Sepia, Leica Blue, ktoré ponúkajú atraktívny „look“, takže na svoje si príde každý. Fotoaparáty sú medzi sebou pomerne dobre zladené v podaní farieb, horšia je ale práca s protisvetlom, ktoré im robí celkom problém. Fotenie makra je takmer nemožné, fotoaparát (aj hlavný, aj širokouhlý) mal problém so správnym zaostrením objektu a systém vôbec nevedel, čo od neho chcem.

Čo sa týka fotenia v horšom svetle alebo v noci, hlavný snímač to zvláda dobre s výnimkou zvláštnych fialových artefaktov po stranách, ktoré fakticky znehodnocujú každú fotografiu. Inak sú snímky pomerne kvalitné a ostré s dobrým podaním farieb a detailov. Podobne to platí aj pre teleobjektív. Širokouhlý snímač je na tom už podstatne horšie, s fotením v horšom svetle má značné problémy a neodporúčame ho na takéto účely používať. Na záver hodnotím fotoaparáty ako nevyvážené a určite budú potrebné ďalšie optimalizácie softvéru, ktoré, dúfajme, odstránia väčšinu spomenutých problémov.

Video je taktiež pomerne kvalitné, na vynikajúcej úrovni je najmä stabilizácia obrazu a vykompenzovať toho zvládne ozaj veľa. Problémom však je neustále preostrovanie a rozmazávanie obrazu, ktoré pôsobí veľmi rušivo, tiež to pripisujem nedostatočnej optimalizácii. Maximom je rozlíšenie 4k v 30 FPS, pričom použiť môžete aj režim HDR10+. Pri prepnutí do zlepšenej stabilizácie

je možné natáčať v 1080p. Na prednej strane sa nachádza selfie kamera, ktorá slúži aj na odomýkanie telefónu pomocou detekcie tváre. Má rozlíšenie 20 MPx a svetelnosť f/2,2. Disponuje aj funkciami ako nočný režim, portrétový režim a HDR. Kvalita snímok patrí k priemeru.

Na záver musím ale podotknúť, že telefón som testoval s predprodukčnou verziou softvéru. V deň vydania bol uvedený nový softvér, ktorý tieto chyby opravuje, takže to nepovažujte za mínus, v sériovom stave by sa tieto chyby už nemali vyskytovať.

Záverečné hodnotenie

Telefón zaujme výborným spracovaním, displejom a príslušenstvom v podobe krytu, fólie a rýchlonabíjačky. Naopak, nepoteší nevyvážená fotosústava, problémy s niektorými režimami a horšie podanie audia. Za cenu od 599 eur Xiaomi prináša kvalitný produkt, ktorý s niektorými parametrami zasahuje aj do vyššej triedy. Xiaomi navyše ponúka do 8. októbra akciu, počas ktorej po registrácii na stránke www.xiaomipromo.sk dostanete k telefónu aj tablet Redmi Pad SE v cene 189 eur. Ďalším bonusom sú hodinky Xiaomi Band 7 Pro v hodnote 40 eur, ktoré získate po zanechaní recenzie na telefón. Zaujímavá ponuka, čo povieť?

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Xiaomi	Cena s DPH: 700€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Výborný displej	- Chyby fotáku
+ Kvalitné spracovanie a dizajn	v predprodukčnej verzii softvéru, vo finálnej verzii už by mali byť odstránené
+ Garancia 4 rokov aktualizácií	
HODNOTENIE:	★★★★☆

MSI MAG 274UPF

V TEN SPRÁVNY ČAS



Z času na čas to tak býva, že sa mi v kancelárii zide hneď niekto ko testovacích vzoriek, ktoré počas procesu recenzovania viem spárovať a otestovať ich takpovediac simultánne a vo výsledku teda neraz aj komplexnejšie. Rovnaká situácia nastala v prípade dvadsaťsedem palcového 4K monitoru MAG 274UPF od MSI, ktorý som mohol účelovo spárovať s výkonným herným laptopom Lenovo Legion 9 16IRX8 a rovnako tak reštartom slávnej Xbox simulácie Forza Motorsport – dokonalé trio.

Je tomu skutočne tak. Výkon uvedeného notebooku prepojený s očakávanou videohrou mi po zastrčení HDMI káblu vedúceho do monitoru MSI MAG 274UPF ponúkol možnosť preveriť zobrazovacie kvality uvedeného 4K panelu. Herný monitor MSI MAG 274UPF pokračuje v

zmysle dizajnu na vlne ostrých línií vrezaných do možno zbytočne mohutného plastového šasi, každopádne, v balení nájdete opäť dostatočne veľký a rovnako aj v rámci polohovania bohatý stojan. Trocha ma pri skladaní zarazila nutnosť prichytenia obrazovky o vrchnú časť ramena pomocou dvoch špeciálnych skrutiek, tak či onak, keďže sa váhovo nejedná o žiadny extrém, manipuláciu počas skladania zvládne každý.

Rameno vám umožňuje spúšťať a vytáhať obrazovku v klasickom rozmedzí od troch do šesťnástich centimetrov a rovnako tak ju nakláňať v uhloch päť až dvadsať stupňov. Pre čiastočné skrytie káblov je možné využiť dutinu v zadnej časti samotného stojana a zachovať si tak na stole poriadok.

Slušná svietivosť

Podme teraz k tomu dôležitejšiemu než je dizajn, a teda k obrazu samotnému. Z textu vyššie už viete, že je reč o 4K monitore s rozlíšením 3840 x 2160, kde pomer strán je 16:9 a operuje sa tu s obnovovacou frekvenciou 144 Hz. V rámci svietivosti sa pohybujeme nad hranicou 400 nits (v závislosti od kontrastu), čo je rozhodne slušné. Test sondou však ukázal, že všetky papierové atribúty monitoru sú fakticky úplne identické už od výroby, a preto, ak sa rozhodnete do tohto panelu investovať, nebudete si musieť po vybalení riešiť žiadnu dodatočnú kalibráciu.

RGB 97%, DCI-P3 98% a sRGB 128%, toto sú papierové údaje, vďaka ktorým viete testovaný monitor zapriať.



aj mimo video herného prostredia a zrealizovať si na ňom aj nejakú postprodukcii (moje meranie však bolo o niečo skromnejšie, čo však samotný presah mimo hier nijako nevylučuje).

Mimo prepojenia s notebookom som, samozrejme, nemohol opomenúť ani súčasné next-gen konzoly, špeciálne Xbox Series X a PlayStation 5. Zo spodnej hrany monitora sa nachádza hneď duo HDMI (2.1) portov a dokonca tu nájdete aj jeden DisplayPort (1.4a), takže teoreticky si viete tento monitor poprepájať s kompletnou ponukou konzol a neopomenúť ani PC.

Popri jednotlivých vstupov nezapadol výrobca ani na USB-C (65W) s funkciou nabíjania externého hardvéru a trio USB-A portov.

V situácii, keď zapnete na jednom z vyššie spomínaných herných zariadení nejaký interaktívny softvér, určite oceníte dostatočne širokú škálu možností nastavenia kvality obrazu cez HUB, ovládaný klasickou páčkou na zadnej hrane panelu. Pre stolné počítače je však ešte



o trochu lákavejšia možnosť stiahnutia Gaming Intelligence softvéru od MSI, v ktorom je možné všetko zadefinovať priamo pomocou myši a nemusíte sa obmedzovať spomínaným joystickom – je to logicky oveľa intuitívnejšie a v tomto

programe vás čaká naozaj nadštandardný počet funkcií. Pochopiteľne som počas toho takmer mesiac trvajúceho testovania MSI MAG 274UPF preveril celý panel pomocou viacerých hier a môžem jednoznačne skonštatovať, že MSI vo svojej dielni opäť ukulo monitor vhodný pre náročných konzumentov s presahom do eSport sféry, ktorý si ale, logicky, žiada aj trochu vyššiu investíciu.

Aktuálne je cena nastavená na cca 670 eur, a aj keď vám daná suma môže prísť vysoká, tak za ňu dostanete IPS panel s takmer nulovou latenciou a krásne podanie farieb vhodné na hranie ako aj úpravu fotografií či prípadne videa.

A záverom už len jedno malé, ale doista zaujímavé odporúčanie. Ak si v mesiaci október zakúpite jeden z vybraných produktov od MSI, získate automaticky PC kód na očakávanú videohru Assassin's Creed Mirage, čo je rozhodne vec, ktorá by vám mohla vyčarovať úsmev na tvári.

Verdikt

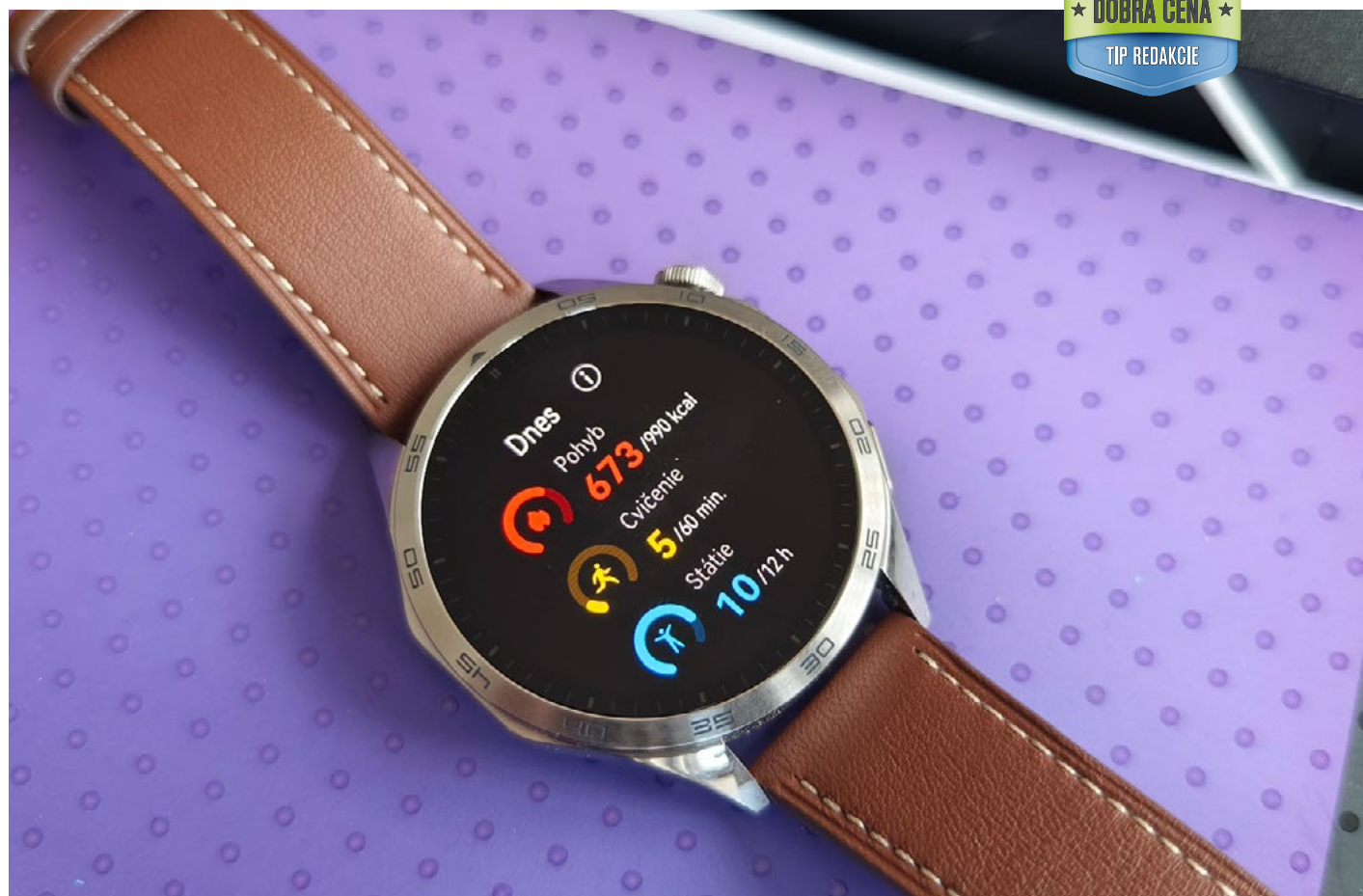
Ďalší podarený a nie len herný monitor od MSI.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 670€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ 4K	- Dizajn
+ 144Hz	- HDR 400
+ Variabilný stojan	
+ Ideálny nie len na hranie	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Huawei Watch GT 4

ELEGANCIA, S AKOU SA RADI SPOTÍTE



V nadväznosti na moju nedávnu reportáž z predstavenia úplne nového modelu inteligentných hodínok série GT od Huawei, si dnes môžeme prehodiť tie pomyselné klapky s nápsmi „report“ na „recenzia“. Watch GT 4 sa mi v čase písania tohto textu na ruke skutočne udomácnili natol'ko, že si dovoľím na margo ich kvality povedať aj niečo viac než len obligátne áno alebo nie. Čínsky koncern, u nás dnes stále nezmyselne spojovaný s úpadkom predaja ich mobilných telefónov, totižto oslavuje desať rokov produkcie vysoko kvalitnej nositeľnej elektroniky a práve model GT 4, či už v pánskej alebo dámskej verzii, je akýmsi uchopiteľným podpisom celej tej dekady. Huawei jednoducho vie, ako oslovit' záujemcov o inteligentné hodinky a bezdrôtové slúchadlá a inak tomu nie je ani v prípade 46 mm verzie GT 4, o ktorých vám teraz poviem trochu viac.

Filozofia nositeľného hardvéru neznamená automaticky reč len o hodinkách, ale všetko stojí a padá na prednostiach, ktoré sú vám zo strany danej elektroniky ponúkané ako odmena za to, že ste ochotný si na svoje vzácné telo vôbec niečo pripnúť, poviesť alebo nasadiť. Veľa ľuďí nosí smart hodinky bez toho, aby naplno využívali ich potenciál a celkový výkon. Vrcholom je situácia, keď cez takýto hardvér vybaví krátky telefonický hovor s kuriérom, kým pri šporáku miešajú segedín a súčasne pokrikujú na deti, aby sa prestali mlátiť po hlave školskými učebnicami – situácia na základe reálnych skúseností autora tohto textu. Máme tu však aj silné výrezy z grafov, ktoré jasne ukazujú, že športovci v tunajších vodách radi lovia práve značku Huawei. V rozumnej cenovej relácii si totižto vedia zadovážiť elegantne vyzerajúce hodinky, ktoré im počas dňa servírujú relevantné informácie

o ich zdravotnom stave a súčasne im ponúkajú sofistikovaný rozbor akéhokoli športového výkonu. Pre mňa osobne, mimo očakávaných funkcií inteligentných náramkových hodínok, kam spadá ukazovanie času a ranné budenie, je práve tento všeobecný monitoring alfou a omegou celej tej náklonnosti voči smart hodinkám.

Bezkonkurenčná cena

Cenový rozptyl modelu Watch GT 4, v závislosti od remienku, je pri 46 mm pánskej verzii od 249 až do 369 eur. Ja som mal možnosť dlhodobo testovať elegantný variant s imitáciou kože s prešívaním a zapínaním na klasický spôsob a celý ten look, kovové šasi s ostro rezanými kontúrami v tvare osemuholníka, tak krásne splynul v jeden celok – a to všetko len za uvedených 249 eur. Keby som sa



teraz pozrel na ponuku konkurencie pre Huawei a zrovnal kvalitu samotných produktov, vrátane výbavy, sotva by som vám v tejto cenovej hladine dokázal ponúknuť niečo lepšie, než sú práve nové GT 4. Nehrdzavajúca oceľ už sama o sebe vyzerá na zápästí elegantne, inak dizajn v tomto prípade jasne indikuje spodobnenie s klasickými luxusnými hodinkami, ale súčasne do jeho tela môžete skryť rôzne snímače bez toho, aby ste sa obávali o ich poškodenie. Huawei v prípade testovanej vzorky prináša opäť vylepšený senzor TruSeen 5.5+, zameriavajúci sa na monitorovanie srdca. Iste, stále sa niečo podobné nemôže rovnať situácii, keď vám zdravotná sestrička robí cucľeky na pokožke pomocou gumových prísaviek od EKG, každopádne, Huawei vo svojej novej vlnke lodi hodínok spája roky hromadenia skúseností samotných užívateľov a pomocou umelej inteligencie

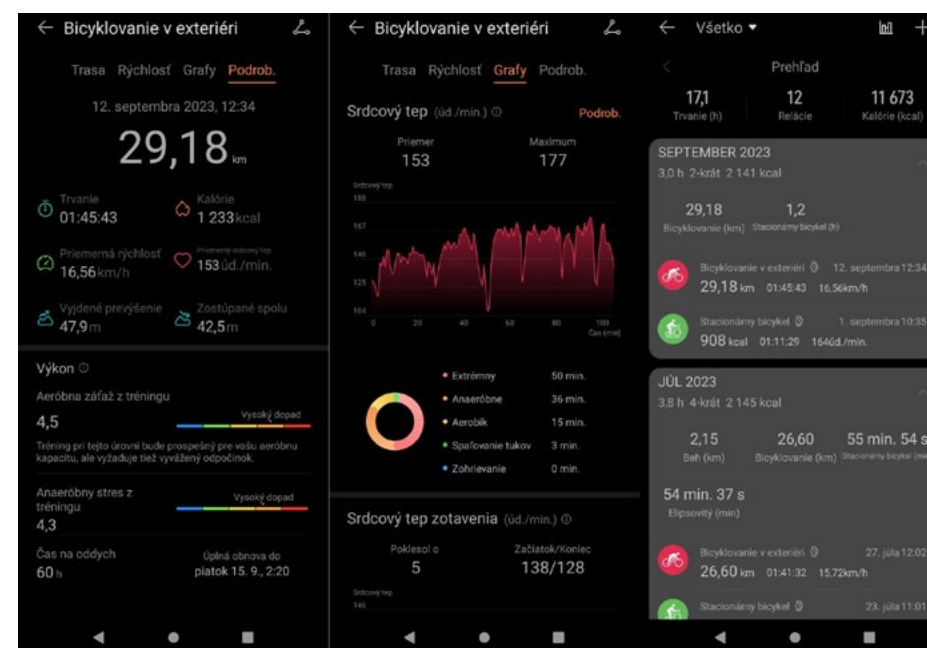


ich využíva na čo najrealistickejšie správy ohľadom našej najdôležitejšej pumpy v tele. Hodinky prepojené s aplikáciou Zdravie, ktorú si môžete stiahnuť mimo Androidu aj do iOS, monitorujú vaše srdce

pri náročných športových výkonoch, ako aj počas pokojného režimu a ponúkajú vám sumár predikcií a rozumných odporúčaní.

Prevenca je základ, a aj keď akékoľvek inteligentné hodinky v súčasnosti nemôžu nahradiť certifikované medicínske náradie, kvalita predikcie a relevancia dát vyplývajúca z neprežitého pozorovania vášho tela cez Watch GT 4 snímače, vás môže varovať pred nástupom vážnych fyzických ťažkostí. Predmetné hodinky sa starali o monitorovanie okysličenia mojej krvi, počas zaznamenávania spánkovej aktivity opäť len žasli nad tým, ako môžem po pár hodinách spánku následne fungovať, a to bez toho, aby som si nezabudol ráno obliecť nohavice, strážili úroveň môjho stresu a nezabudli sa vyjadriť ani na margo mojej vrodenej lenivosti. Práve to tlačenie,

ak si ho nevypnete, do fyzickej aktivity a povzbudzovanie k tomu, aby ste sa počas práce za počítačom aspoň nakrátko postavili, je opäť ešte intenzívnejšie než kedykoľvek v minulosti. Rovnako by bolo fér spomenúť, prítomnosť vylepšenej správy menštruačného cyklu (verzia 3.0), prostredníctvom ktorej dnes ženské pohlavie má oveľa lepší prehľad o tom, čo ho čaká v nasledujúcich dňoch a môže si tak oveľa lepšie naplánovať všetko to, čo potrebuje. Podľa výrobcu sa s modelom GT 4 výrazne zlepšila úroveň presnosti monitoringu spánku, čo som však osobne nejako nedokázal overiť, minimálne voči staršej verzii hodínok, keďže už tá stará do mňa sypala z môjho pohľadu viac ako relevantné dáta. Čo ma však zaujalo, ide o novinku, tak to bola prevencia spánkovej apnoe rozdelená do troch úrovní aj s patričným varovaním – a to je presne to, prečo má investícia do podobného zariadenia svoje opodstatnenie, obzvlášť ak ide o vaše zdravie. Človek sa niekedy odmieta vystaviť predstave vlastnej smrteľnosti a lekára navštevuje len v krajnom prípade, avšak ak mu niečo ako inteligentné hodinky, vec za akú dal pár





stoviek eur, zrazu dajú dôvod sa do tej čakárne posadiť, má to celé inú váhu.

V zajatí betónu

Ďalšou zásadnou novinkou predmetných hodín je pomerne výrazný zásah do stability a sily GPS signálu. Dnes sú už aj tunajšie mestá právom označované ako betónové džungle, a keďže nie každý z nás si môže dovoliť športovať výhradne v prostredí zelenej prírody, Huawei prichádza so zásadným riešením výpadkov satelitného spojenia. Kto si totižto potrpí na presnom monitorovaní svojej fyzickej aktivity počas celej dĺžky výkonu, určite nemá rád situáciu, pri ktorej vybehne do mesta a v zajatí betónových blokov jeho hodinky zrazu stratia signál. Aj keď je to len na krátky čas, údaje zbierané počas výpadku nemajú vo výsledku relevanciu a ide o priemer vyrátaný na základe štatistického odhadu. Huawei Watch GT 4 však prinášajú fungujúcu revolúciu, keďže aktívne prepínajú energiu do pozičných antén s cieľom eliminovania výpadkov a celistvosti pripojenia na satelity. Z toho čo som mal osobne možnosť otestovať počas

jazdy na bicykli po mojom rodnom meste, sa nové štvorky ani raz neodpojili a ponúkali mi tak presné údaje o mojej polohe, rýchlosti ako aj litroch vypoteného potu (dobré, to posledné som si vymyslel, ale verím, že raz bude aj tento údaj možné monitorovať pomocou špeciálnej sondy umiestnenej v zadnej časti trenírokov/nohavičiek).

Na záver recenzie som si nechal už len také menej dôležité postrehy, aj keď údaj o celkovej výdrži batérie bude pre mnohých z vás určite zásadnou informáciou. Testovaná vzorka mi pri dennodenom vyt'ažení - spadajú tam telefonáty, zapnuté notifikácie, budík, plný jas krásne prehl'adného displeju - vydržala takmer dvanásť dní v jednom t'ahu, čo plus mínus korešponduje s papierovým údajom výrobcu.

Prehl'adnosť menu ide ruka v ruku s dobre reagujúcim rolovacím kolieskom umiestneným na pravej hrane tela hodín, ak si dobre spomínate, tak tento interakčný prvok som osobne chválil už pri Huawei Watch 4 Pro. Multitasking síce stále chýba možnosť priameho odpisovania na textové notifikácie, avšak osobne si myslím, že

vopred zadefinované automatické odpovede sú oveľa praktickejšie pomocníkom než otravné t'ukanie do malého sklíčka pomocou končekov prstov. Páčila sa mi dostatočná intenzita vibrácií, či už pri budení medveďa zo zimného spánku, alebo upozorneniach na prichádzajúci hovor. Je tu toho, jednoducho povedané, zas o kus viac, čo si môžete nastaviť a prispôsobiť svojim potrebám.

Spoločnosť Huawei som v rámci svojich recenzií, či už vo video alebo textovej forme, neraz označoval za klenot vo sfére nositeľnej elektroniky a toto svoje, v očiach mnohých dosť rezolútne stanovisko, nemám dôvod meniť ani v závere testu ich hardvérovej torty s desiatimi zapálenými sviečkami na vrchu. Huawei Watch GT 4 sú v rámci sekcie inteligentných hodín cenovo bezkonkurenčný produkt, na ktorom som ani po mesiaci testovania nenašiel jednu jedinú zásadnú chybičku.

Verdikt

Ide o moderné a funkciami nabité hodinky, ktoré vám dokážu zjednodušiť každodenné fungovanie a rovnako tak vám môžu poslúžiť ako varovný prst v prípade zhoršeného zdravia.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Huawei	Cena s DPH: 249€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn a spracovanie	- Nič
+ Presnejšie monitorovanie	
+ Nestrácajú signál	
+ Batéria	
HODNOTENIE:	★★★★★

RECENZIA HARDWARE

Motorola Edge 40 Pro

VÝKON A PÔVAB



Spoločnosť Motorola sa snaží kultivovať svoje portfólio mobilných telefónov bez jasne daných preferencií v zmysle delenia jednotlivých tried, a preto si dnes pod ich logom dokážete kúpiť rozumne postavené zariadenia nižšej, strednej a aj prémiovej triedy. Nedávno sa im podarilo dostať na trh svoju novú vlajkovú loď Edge 40 Pro, ktorá okrem spomínaného osvedčeného pomeru medzi prijateľnou cenou a perfektným výkonom, dokáže zaujať aj v mnohých ďalších aspektoch. Ja osobne som s predmetnou novinkou koexistoval viac ako mesiac a všetky skúsenosti a poznatky vám teraz predostriem v nasledujúcom texte.

Začnem trochu viac vecne, napokon, akákoľvek jedinečnosť oveľa lepšie prítahuje vašu pozornosť. Motorola

Edge 40 Pro je aktuálne jedinečným mobilom v tom ohľade, že je poháňaná procesorom Snapdragon 8 Gen 2 a cez to všetko sa finálna cena pohybuje pod hranicou deväťsto eur. Než však prejdeme k opisu výkonu samotného telefónu, začnime bohatým obsahom balenia. U predmetného výrobcu sme na neštandardne navýšený obsah balenia už roky zvyknutí, no keďže sa dnes konkurencia čoraz viac drží zoštíhľovania, na pripomínanie uvedenej prednosti by sa nemalo aj naďalej zabúdať. Edge 40 Pro sa aj cez svoju, v rámci prémiovej triedy nízku cenu, nesnaží šetriť, a v balení mu preto asistuje adaptér s obrovským výkonom 125 W, USB-C kabeľáň a dokonca aj puzdro. Keď už spomínam onen adaptér, tak jeho význam docenia aj tí z vás, čo pravidelne

cestujú s notebookom kade-tade po svete a nechcú so sebou neustále tahať obrovské nabíjacie škatule – s týmto kompaktným adaptérom si totižto vďaka jeho výkonu viete bez problémov dotankovať nielen kancelársky, ale aj herný notebook, čo som sám overil počas niekoľkých reportáží mimo domoviny.

Pôvabné šasi

Ako už určite tušíte, po zhodnotení obsahu prichádza pár slov na margo dizajnu. Ak som v minulosti už veľa krát mobilné telefóny značky Motorola sám označoval za sterilnú nudu, tak v prípade ich aktuálnej vlajkovej lodi je to úplne iná pesnička. Minimálne rámiky v zaoblených kovových hranách nesú nádherný displej, avšak zadný sklený



povrch s matnou textúrou je luxus hodný zdvihnutého obočia. Akonáhle som testovaciu vzorku zobral do ruky a ohmatal si ju, cítil som na koncoch prstov niečo ako hodvábnu perinku – značka Gorilla Glass Victus sa v tomto prípade prekonala. Forma celého tela krásne padne do ruky a s váhou zrazenou pod dvesto gramov (prípomínam, že uhlopriečka panelu je 6,67 palca) sa s mobilom perfektne manipuluje. Apropo, čo by to bolo za vlajkovú loď, ak by nemala aj patričnú ochranu voči vonkajším vplyvom a v tomto prípade je to vôbec tá najvyššia, a to IP68.

Už v úvode som celkom relevantne vytiahol, čoby prednosť Edge 40 Pro, integráciu čipu Snapdragon 8 druhej generácie. Dôvodom nebola len s ním

s operačnou pamäťou (12 GB) sa môžete v prípade danej novinky pripraviť nielen na schopnosť prehrať akékoľvek náročné hry, ale súčasne si vďaka celému motoru dopriať patričnú postprodukcii, ďalej minimálne prehrievanie a výbornú výdrž batérie. Skutočne, počas mesiaca trvajúceho testovania som aj vďaka priamemu prepojeniu s PC alebo externým monitorom mohol pomocou Edge 40 Pro postihnúť videá, ako aj upravovať fotografie, a to bez nechceného sekania a preťaženia akumulátora.

Batéria s kapacitou 4 600 mAh vo vás asi papierovo nevzbudí žiadne emócie, v praxi však bola schopná vydržať pri plnom zábere viac než jeden deň, a keď som náhodou potreboval ešte nejaký ten čas navyše, stačilo siahnuť po už mnou glorifikovanom adaptéri a behom dvadsiatich minút som sa z nuly dostal takmer na maximum. Ako bonus je tu samozrejme aj bezdrôtové

prepojená cena, ale predovšetkým hromada benefitov naviazaných na samotný výkon procesoru. V spojení



nabíjanie pod výkonom 15 W, či dokonca možnosť priamo pomocou telefónu dobiť hodinky alebo slúchadlá.

Ideálny na hry

Enormný výkon ide ruka v ruke s videohrami, ale tie by vám na bežnom displeji sotva vyčarovali nejakú radosť, čo nás obľúkom privádza ku hodnoteniu P-OLED panelu. Nová Motorola má 6,67 palcový displej s rozlíšením 2 400 x 1 080 pxi, ale čo je vôbec v tomto prípade oveľa dôležitejšie, je obnovovacia frekvencia 165 Hz (nejedná sa o LTPO technológiu).

Užívateľ si pochopiteľne môže uvedený údaj, aký skôr bežne vidáme u herných monitorov, potlačiť, ale s jeho aktiváciou sa spája priam krémová plynulosť pri prezeraní obsahu na telefóne, čo je jedným z ďalších benefitov.

Ním je rovnako aj maximálna svietivosť dosahujúca úrovne 1 300 nits, vďaka čomu som s telefónom vedel fungovať aj pod náporom ostrých slnečných lúčov. Full HD+ panel podporuje aj Dolby Vision a HDR10+, čo sa však od vlajkových lodí všeobecne očakáva. Pod spodnou hranou panelu sa nachádza aj spolažlivá čítačka odtlačkov prstov, ktorej pozícia je však prehnane nízko a neraz sa mi počas snahy mobil odomknúť stalo, že som na moment stratil istotu v ruke, a radšej si preto telefón pridržiaval druhou.

Nastal čas hodiť slovíčkom aj smerom ku fotoaparátu a začneme rovno priestrelom v hornej časti obrazovky. Selfie kamera má obrovské rozlíšenie 60 Mpx, a ak by ste preto Edge 40 Pro chceli nazvať ideálnym priateľom na



fotografovanie samého seba, určite by ste boli v práve. Kvalita takýchto snímok, špeciálne v prostredí s dobrým svetlom, je excelentná a ešte viac som docenil ďalšiu raritu, a tou je možnosť nakrúcania 4K videí pri 60 Fps – v tomto prípade sa konkurencia červená niekde v rohu.

Keď mobil otočíme na druhú stranu a prestaneme hikať nad už mnou obdivovaným matným sklom, padne nám do oka hlavný senzor s rozlíšením menším než u selfie kamery – ide o 50 Mpx snímač s optickou stabilizáciou.

Hlavný snímač zo seba dokáže vytlačiť príjemne pôsobiace snímky plné detailov a bez prehnanej saturácie – systém spája konkrétne štyri pixely do jedného. Hlavnému snímaču sekunduje ultraširokouhlý s identickými parametrami ako má hlavný, a aj vďaka tomu z neho ležú na detaily a farby bohaté momentky. Toto duo dopĺňa

teleobjektív s 12 Mpx od SONY, ktorý z celého toho ansámblu, kam spadá aj selfie snímač, vychádza ako suverénne najslabší. Nejde o vyloženú katastrofu, avšak oproti zvyšku je to jednoducho slabota. Keď už sa selfie kamera odhodlala na záznam 4K pri 60 Fps, hlavný snímač sa nemohol v tomto nechať zahanbiť, a preto vám umožní zber 8K pri 24 Fps alebo práve 4K pri 60 Fps. Optická stabilizácia funguje perfektne, a aj keď nemáte práve po ruke gimbal, dokážete vytvoriť pôsobivé záznamy bez výrazného rušenia.

USB-C 3.2

Na záver musím povedať, že spoločnosti Motorola sa tentokrát podarilo namiešať skutočne zaujímavú vlajkovú loď hodnú pozornosti, ktorá mimo vyššie spomenutých predností prichádza aj s USB-C 3.2 konektorom, výborne znejúcim ozvučením s podporou Dolby Atmos a rovnako kvalitnou haptickou odozvou.

Verdikt

Edge 40 Pro je mobil plný moderných funkcií a kvalitného spracovania, ktorý vás dostane nie len svojím krásnym dizajnom, ale aj v rámci svojej triedy výrazne nízkou cenou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 899€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Ready For + Fotoaparát + Výkon + Zvuk	- Pozícia čítačky odtlačkov
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Logitech G PRO X TKL LIGHTSPEED

OD ŠPORTOVCOV A NIELEN PRE ŠPORTOVCOV



Predtým než začnem, určite sa hodí pripomenúť, že označenie TKL nemá symbolizovať skratku pre Tatranské kúpele Lučivná, ale ide o skrátený anglický prepis odrezania numerického bloku. Kúpou TKL klávesnice sa tak pri používaní kalkulačky odsudzujete na interakciu pomocou dvoch prstov súčasne, čo však netreba vnímať ako negatívum voči kalkulačkám. Ved' ako nás naučil istý kultový anglický seriál, všetky kalkulačky idú do kremíkového neba.

Klávesnicu G PRO X TKL LIGHTSPEED som rozbal'oval s obrovským nadšením a už precíznosť, s akou sa výrobca stará o ekológiu v rámci balenia (starý dobrý papier, ktorý pokrýva hardvér v niekoľkých vrstvách, vo mne stále asociuje kupovanie tlačienky u mäsiara), je vec, ktorú nikdy nezabudnem oceniť. Čo sa týka ekológie, menej nadšenia sa

nachádza pod papierom samotným. Napriek tomu, že dizajnovu sa nová Logitech G PRO X TKL LIGHTSPEED snaží odkazovať na úspešný model G915 TKL, šasi je tentokrát plne plastové – síce ide o čiastočne recyklovateľný materiál, ale nie každý je asi zvyknutý na to, že pri sume 220 eur ohmataťva plast. Zásadným rozdielom oproti G915 TKL je možnosť výberu z troch verzií klasicky vysokých mechanických spínačov, pričom mne sa do rúk dostal model s tými hnedými.

Nadšenie z prenosného puzdra

Aby ste to nevnímali nejako zle, napriek tomu, že táto presne 925 gramov ťažká klávesnica je plne z plastu, musím dodať, že celistvosť šasi je ohromná a ani pri mojom nemilosrdnom teste drvenia protichodným ťahom sa klávesnica neohýnala a nepraskala. Dostávame

sa k prvej a už v úvode spomínanej priorite herného Logitech hardvéru. Ako aj nová myš PRO X SUPERLIGHT 2, tak aj testovaná klávesnica G PRO X TKL LIGHTSPEED boli spoločne vyvíjané na základe úzkej spolupráce Logitechu s poprednou e-športovou scénou, čoho výsledkom sú mnohé prednosti.

V balení nájdete nádherné puzdro so zipsom, ktoré je určené nielen na prenos klávesnice, ale aj na kabeláž a malinký USB dongle. Ten, mimochodom, zvláda pripojiť aj vyššie spomínanú myšku. Keď už uvádzam spôsob pripojenia, tak okrem USB snímača môžete využiť aj Bluetooth a priame pripojenie s USB-C káblom. Zmenou prešli aj povrchové kryty spínačov, ktoré sú z dvojitej vrstvy PBT a ich povrchová textúra je príjemne drsná. Pocitovo mi tak ani pri intenzívnom písaní neskĺzavali

brušká prstov bokom, čo sa môže brať ako výhoda aj priamo počas hrania.

Zadná strana klávesnice skrýva praktické úložisko pre USB dongle a hlavne osem a štvorstupňové nožičky pre náklon. Vstup pre nabíjanie batérie (papierová výdrž na hranici 50 hodín sa potvrdila a to dokonca v rámci USB kl'úča, zo strany výrobcu teda nešlo o nejaké zavádzanie priemerovaním času v rámci BT párovania) sa nachádza na ľavom okraji klávesnice, čo niekto môže vnímať ako problém, najmä ak má prípojky na stole orientované skôr z opačnej strany.

A čo by to bolo za hernú klávesnicu, ak by ste si na nej nemohli nastaviť poriadne RGB osvetlenie? Logitech G PRO X TKL LIGHTSPEED aj tu odvádza výbornú prácu a celistvosť svetla nenarúša žiadne prepúšťanie lúčov mimo spínače. Prostredníctvom dobre fungujúceho softvéru G HUB si môžete regulovať nielen RGB prvky, ale aj definovať skratky pre hornú lištu, premapovať všetky tlačidlá, jednoducho robiť to, čo bežne robí aj profesionálny e-šport hráč v upotrenom drese. Malé plus dávam za rolovacie koliesko v pravej hornej hrane, ktoré nemá žiadnu zotrvačnosť a môže sa vďaka tomu reálne využívať aj na interakciu v strategických videohrách.

Na klávesnici som počas mesiaca testoval predovšetkým stabilitu bezdrôtového pripojenia, ktorá sa v rámci LIGHTSPEED konektivity skutočne vyznamenala, keďže nedochádzalo k žiadnej nechcenej latencii. S niečím však mám problém? Pôvodná klávesnica G PRO X TKL, ktorú som testoval ešte v roku 2019,



pri spínačoch nebola nijako limitovaná triom výrobcom vybraných druhov – jej unikátnosť spočívala v možnosti jednoduchej výmeny celých spínačov a vlastného namiešania pre vás tej najideálnejšej kombinácie spínačov.

Okrem tohto som od hernej klávesnice vyvíjanej v spolupráci s e-šport špičkou a v hodnote nad dvesto eur nejako očakával, že jej funkcie budú oveľa košatejšie. Konkurencia totiž v tej istej cene ponúka napríklad priestor pre nastavovanie aktívnych bodov a spínače s magnetickým Hall efektom. Razom sa nám tá v úvode spomínaná filozofia začína odosobňovať od nimi v minulosti preferovanej univerzálnosti, čo by sa Logitechu v ďalších rokoch nemuselo práve vyplatit'.



Verný značke

Nebudem si robiť ilúzie, ostatne toto isté pozorujem aj na sebe, že akékoľvek menšie negatívum, ktoré som v rámci recenzie na nové herné náradie od Logitechu uviedol vyššie, zabráni skalnej vetve fanúšikov kúpiť aj G PRO X TKL LIGHTSPEED – ak ju miluješ, nie je čo riešiť. S produktom som bol z pohľadu bežného konzumenta nadpriemerne spokojný a aj moje prvé pocity počas rozbal'ovania boli nadmieru pozitívne, ak by som to však mal brať na základe hodnotenia z pozície znalosti výbavy, akú ponúka konkurencia, a súčasne do toho ešte primotal cenový aspekt, tak novinka od Švajčiarov z toho nevychádza práve úžasne.

Verím však, že si do budúcnosti a ešte pred finálnou produkciou spravia oveľa lepší prieskum trhu a možno spôsobia to mnou spomínané otrásenie v jeho samotných základoch.

Verdikt

Overená kvalita v bezdrôtovej forme, ktorá je vhodná nielen na hranie, ale aj na tvorbu textu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Logitech	Cena s DPH: 230€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Odolnosť	- Nemožnosť
+ Kompaktnosť	výmeny spínačov
+ Prenosné puzdro	- Konkurencia
+ Vysoká výdrž batérie	v tejto cene ponúka
+ G HUB	o kúsok viac
HODNOTENIE:	★★★★☆

Samsung NEO QLED 8K QE75QN900C

VÁHOVÁ PREVAHA VÁHOVÁ PREVAHA



Nebol by som to ja, keby som nezačal nejaký ten hardvérový test svojisky a úplne inak, avšak verím, že vás nasledujúci úvod aspoň trochu pobaví. Moja rodná ulica na Záhorí, kde sme pred rokom kúpili a následne zrekonštruovali môj rodný dom, je istou raritou. Už ranné spomienky na susedov okolo nás vo mne evokujú pobehujúce husi a niečo, čo zdanlivo pripomína nie úplne dokonalo zahrabaný tunel. Oblý tvar cesty pred domom, ktorú budovali snád' ešte v čase keď si Franz Josef kupoval svoj prvý hrebeň na bradu, vyrastal spolu so mnou, a ja som tak nejak tajne dúfal, že tento zabudnutý klenot infraštruktúry bude rovnako sprevádzať aj detstvo mojej dcérky.

Avšak, čo sa nestalo. Vedenie mesta si nejakým zázrakom všimlo, že jedna z jeho ulíc má v rámci použitého asfaltu prekročenú expiráciu (asi tak miliónkrát),

a že by bolo vhodné položiť aj tam novú deku. Keď už sa má do toho „bubna od pračky“ začať ryt', prečo rovno nevymeniť aj vodovodné a odpadové potrubie? Ako si asi viete predstaviť, takéto procesy menia terén na zákopy z prvej svetovej, a keďže náš dom je presne v strede ulice, každý kuriér, čo mi sem musí dotiahnuť recenzenské vzorky, si razom uvedomí, že toto mu za tie drobné, čo zarába, vôbec nestojí. Nasleduje prepis telefonátu.

„Dobrý deň, Voržáček.“
„Zdravím, tak vám veziem ten Samsung televízor na test, ale vidím, že to tu máte nejaké rozkopané.“
„Je to tak, je to tu ako výbuchu, budeme to musieť dotiahnuť z konca ulice. Kol'ko to váži?“
„Asi 60 kíl.“
„Uff.“

Naša konverzácia, zatiaľ čo sme vo dvojici t'ahali obrovskú krabicu pomedzi zákopy (na dvakrát, keďže distribútor mi nezabudol pribaliť aj soundbar), sa okrem ochkania a dychčania zvrtila na margo váhového priemeru televízorov, ktoré som za tie roky mal možnosť testovať. Jednoznačne som skonštatoval, že neexistuje váhovo nič horšie, než akákoľvek TV od Samsungu začínajúca s uhlopriečkou 55 palcov.

Pod rukami sa mi už preplietlo veľa značiek, ale len Samsung produkuje zariadenia, čo vám vedia pohnúť platničkami. Aj preto by som recenziu na 8K model ich nového NEO QLED rád začal výrazným varovaním – pred inštaláciou si nájdite statného pomocníka a pokojne aj dvoch, pretože narábať s týmito hebedami, to chce kvalitnú hybnú silu.



Na test mi navyše dorazila 75 palcová verzia v hodnote šialených 5 400 eur, kde si zákazníci môžu pokojne ešte priplatiť tri tisícky aj za 85 palcový panel.

A prečo som do toho vôbec išiel? Chcel som zase po rokoch overiť relevanciu 8K rozlíšenia, ktoré sa samozrejme vývojom technológií pomaly, ale isto približuje bežne dostupnému štandardu – bude to síce ešte trvať, ale tak ako teraz vnímame 4K ako bežnú a očakávanú vec, tak to rovnako budeme raz cítiť aj s jeho dvojnásobkom.

Ako píšem už vyššie, osadiť 75 palcový panel na kovový stojan si vyžaduje minimálne dvoch a ideálne troch schopných jedincov. Nám sa to podarilo so švagrom spraviť vo dvojici, ale napriek všetkému sme sa dost' zapotili.

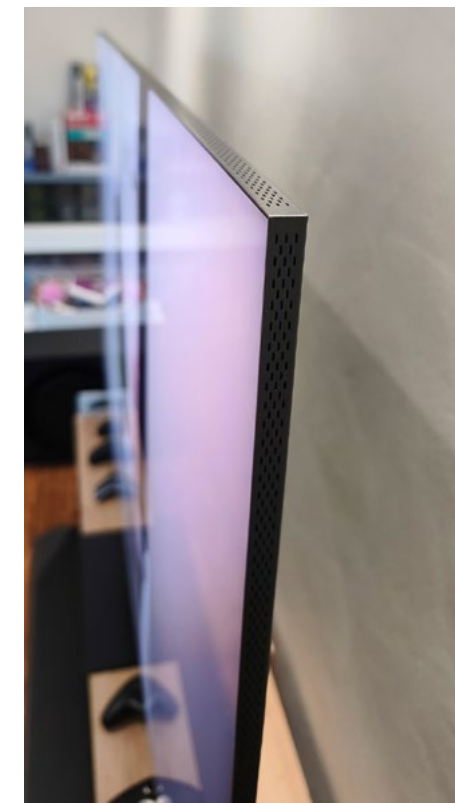
Tak či onak, hmotnosť televízora aj s podstavcom je 43 kg, a preto by som možno zvážil, v prípade, ak sa rozhodnete o kúpe tohto monštra začať vôbec uvažovať, skôr inštaláciu na stenu. Hrubý kovový stojan síce sám o sebe odvádza slušnú prácu, ale ak by s obrazovkou niekto cielene chcel začať mávať, hrozí riziko prevrátenia – nechcem ani pomyslieť na to, čo by sa stalo, ak by s týmto panelom začal kmásať nejaký váš maloletý potomok.

Prepojenie s externými zdrojmi pri Samsungu realizuje dobre známy kábel One Connect, ktorý prechádza do samostatného rozbočovača, takzvaného One Connect boxu, so všetkými potrebnými vstupmi – máme tu 4 krát HDMI s podporou 4K a 144 Hz obnovovacej frekvencie, ďalej je prítomný LAN port, RF vstup, Anynet+, 3 krát USB-A, jeden USB-C vstup určený pre kameru a

nechýba samozrejme ani eARC podpora. Prvé, čo sa vám zareže do hlavy, mimo tej mnou toľko spomínanej váhy, je dizajn.

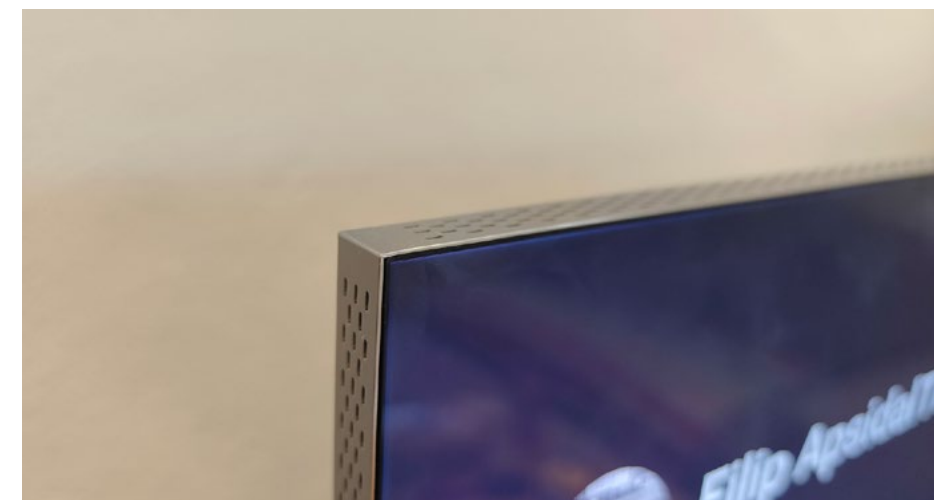
Samsungu sa podarilo vytvoriť nádherné celistvú dosku s kovovým lemovaním, ktorá aj osadená na stojane nepôsobí nejako, v zmysle šírky, prehnane rušivo. Ako keby ste pozorovali dokonalo ohobl'ovanú dosku z kvalitného dreva. O to viac si myslím, že pri zavesení danej TV na stenu len a len vynikne jej vizuálne spracovanie a dizajn ako taký.

Súčasťou balenia je hneď dvojica diaľkových ovládačov, kde jeden reprezentuje takzvanú starú školu prepínania, a ten druhý je menší a intuitívnejší ovládač so solárnym dobíjaním energie – záložná forma dobíjania spočíva v t'ahaní energie z Wi-Fi routeru. Ohľadom dizajnu tohto malého a kompaktného ovládača asi nemám čo zásadne vytknúť, Samsung aj v tomto ohľade dost' výrazne prekonáva svoju konkurenciu, kde napríklad také LG ponúka so svojimi ovládačmi aj v



prémiovej triede skôr bizarné retro, než niečo moderné a pokrokové.

Pod'me sa preto konečne presunúť k tomu najdôležitejšiemu, čo sa má na televíznej technike hodnotiť, čiže k obrazu ako takému. Ako som spomínal už vyššie, tak Samsung NEO QLED servíruje 8K obraz s Mini-LED technológiou v rámci lokálneho stmievania. Podpora pre natívne 8K, čiže rozlíšenie 7680 x 4320 pxi, je však samozrejme stále sporná, a osobne nemám v ponuke žiadnu televíziu, ktorá by danú prednosť zvládala pretaviť do plnohodnotného vysielania. Jediné, čo som si tak, rovnako ako pred rokmi pri testovaní staršieho 8K TV od identického výrobcu, mohol pustiť, boli videá z YouTube špeciálne nakrúcané pre možnosti 8K, a to je dost' málo. Mimo to





však majiteľ' takejto a vôbec nie lacnej TV musí primárne sledovať' upscalovaný 4K signál, načo vo finále rozhodne nemusí vysoliť' také kvantum peňazí.

Ak ste dočítali až sem a čakáte až to zaznie, tak vás už nebudem d'alej trápiť'; áno, pre nás v Európe, nemá vlastníctvo 8K TV stále žiadnu relevanciu a jeho nákup odporúčam len tomu, kto nevie čo s peniazmi a túži po tom vlastniť' to najmodernejšie v rámci zobrazovacej televíznej techniky.

Výrobca dovnútra natlačil svoj vôbec najvýkonnejší procesor v rámci segmentu TV, ktorého úlohou je postupné učenie, čo spočíva vo využívaní neurónových sietí (malo by ich tam driemať' okolo

54). Úlohou týchto sietí je proces zlepšovania premietaného obrazu. V rámci PR a reklamy to znie skutočne pôsobivo, a ja sám som očakával, že sa to učenie postará o rôzne korekcie kvality obrazu, avšak úprimne? Nič také som si ani po mesiaci nevšimol.

Uvediem príklad. Ako fanúšik amerického futbalu som odkázaný na sledovanie síce oficiálnych a platených služieb, ktoré mi počas sezóny ponúkajú všetok dostupný obsah v rámci NFL, avšak tieto služby sú trestuhodne limitované Full HD kvalitou. Uvedomujem si, že je trochu bizarné vám písať' o archaickom Full HD rozlíšení pri 8K technike, ale práve



vd'aka vyššie spomínanému procesoru s neurónmi som tak nejak očakával, že sa zariadeniu podarí obraz samotný vylepšiť' - skúšal som rôzne nastavenia, aj manuálne, prepínal som verzie obrazu a filtre, avšak kvalita bola snád' ešte horšia než na bežnom 4K panely, a to je jednoducho fakt. Kto preto uverí nejakým rozprávkam o zázračných nanobotoch, čo vám za oponou pomocou šijacích strojov vylepšujú rozmazané pixely, nech sa pripraví, že nie všetko, čo je v letáku je aj realitou. O kvalitách súčasnej Mini-LED technológie sme si už spoločne referovali veľ'akrát, stále sa Mini-LED nedokáže dotiahnuť' na OLED, aj keď' Samsung sa o to snaží aj skombinovaním Mini-LED s Quantum Dot. Ak dám bokom vyššie opisovanú nespokojnosť' s korekciou nízkeho rozlíšenia, musím inak doceniť' podanie farieb ako aj využívanie stmievacích zón - je ich tu presne 1920.

Samsungu nemožno uprieť' opäť' to posunutie latky kvality od modelov svojich starších 8K TV, avšak, ako píšem vyššie, mimo samotného 8K nemá testovaný model čo viac ponúknuť', a to sa voči prémiovému 4K televízoru rozprávame o obrovskom cenovom skoku. Nebudem sa tu teraz púšťať' do debát o jemnejšom obraze, ktorý vd'aka menším rozostupom medzi pixelmi môžete potenciálne doceliť' len s 8K, keďže pre bežné oko konzumenta to aj tak nehrá žiadnu rolu. Oveľ'a zaujímavejšie však znie atakovanie rekordnej hranice jas, ktorá výrazne prevyšuje práve konkurenčný OLED - plus u OLEDu, čo je všeobecne známe, môže teoreticky časom nastať' nechcené vypálenie, čo Mini-LED berie ako d'alšiu zbraň do boja práve s konkurenčnou technológiou.

Samsung NEO QLED 8K QE75QN900C som logicky otestoval aj pri prepojení s next-



gen konzolami a tu výrobca evidentne nechcel nič zanedbať'. Celá štvorica HDMI vstupov vám umožní prenášať' 4K signál pri 144 Hz, samozrejmosťou je VRR, ALLM a rovnako tak aj AMD FreeSync Premium Pro. Herný režim s názvom Game Hub vám umožňuje približovanie jednotlivých zón obrazu, zapnutie stredového kríža, zosvetlenie tmavších zón a hromadu d'alších užitočných nastavení.

Treba si však uvedomiť', že ide o televízor a nie monitor, a že sa odozva obrazovky ani pri nízkom rozlíšení nedokáže dostať' pod hranicu 10 ms. Samozrejmosťou je integrácia Xbox aplikácie a možnosť' cloudového hrania cez Game Pass aj bez vlastníctva Xbox konzole.

V rámci zabezpečenia zvuku je zadná strana posiatá reproduktormi (6.2.4) s výkonom 90 W, podporou Dolby Atmos a vôbec najväčšou prednosťou: systémom OTS.

Zvuk, hovorené slovo, vychádza z tej časti obrazovky, kde sa nachádza

jeho zdroj, a to napomáha oveľ'a intenzívnejšiemu prežitku filmu a seriálu.

Moju d'alšiu neštandardnú recenziu na hardvér zakončím aspoň menšou pointou (výnimočne). V súčasnosti neexistuje pádný dôvod, prečo si domov dotiahnuť' akýkoľvek 8K televízor, keďže toto extrémne rozlíšenie nedokážete v praxi nijako relevantne zúročiť'.

Testovaná vzorka od Samsungu síce naznačila správny smer, avšak stále sme niekoľko rokov od masového rozšírenia a teda aj rapidného zníženia ceny.

Osobne som sľubované zlepšenie obrazu na základe výkonného čipu nespozoroval a rovnako tak ma hnevala absencia podpory pre Dolby Vision, či vysoká váha komplikujúca manipuláciu s panelom.

Celú 8K ikonku tak beriem ako tú našu rozkopanú cestu - aj tú totižto musia raz dať' skutočne do poriadku a sprístupniť' ju všetkým obyvateľom ulice, a to nezávisle na ich finančných možnostiach.

Verdikt

Stále neexistuje dôvod, prečo uvažovať' o 8K TV, každopádne nemôžem Samsungu v tejto oblasti odprieť' ich priekopnícky kredit.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Samsung	Cena s DPH: 4 000€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Zvuk + One Connect box + Softvér + Solárny ovládač	- Absencia Dolby Vision - Cena - 8K nemá stále zmysel
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Lenovo Legion Slim 5 16 Misty Grey

KOMPAKTNÝ, KOVOVÝ, VÝKONNÝ



Lenovo to s notebookmi vie. Dokazuje to už veľa rokov, aspoň čo si ja osobne pamätám. Od čias, keď sa pod krídla tejto spoločnosti dostala modelová rada ThinkPad na tomto poli neurobili priveľa prešl'apov, a do toho počítam aj niektoré kúsky s objektívne prestrelenou cenou s prihladením na hardvérové parametre. Teraz sa ale nebudeme o kancelárskych či profi strojoch, ale o herne zameraných mašinách. Tento segment pre spoločnosť Lenovo zastrešuje rada Legion produktov, a či už ide o tie najvýkonnejšie modely, alebo o entry-level kúsky určené na hranie e-sport titulov, ide v 99 percentách prípadov o kvalitné zariadenia.

V čom je nový Lenovo Legion Slim 5 16 výnimočný? Čím zaujme? V čom má navrch nad konkurenciou? Odpoveď je jednoduchá a pritom komplikovaná. Mierne si totiž protirečí, pretože nový Slim 5 16 je výnimočný vo všetkých aspektoch a pritom v takmer žiadnom. Nový Intel

procesor, obstojná grafika od Nvidia, postačujúca RAMka aj úložný priestor, displej zameraný na hráčov, či batéria, ktorá v iGPU móde posluží dlhšie ako hodinku či dve, nie sú žiadne výnimočné parametre.

Takmer každý herný notebook s cenovkou nad 1000 eur dokáže skoro všetko spomenuté ponúknuť. Operatívne slovíčko je však "SKORO". Tento Legion Slim 5 totiž ponúka naozaj všetko a ešte viacero bonusov ako celokovové telo, RGB podsvietenie klávesnice či trojročnú záruku.

Stále osvedčený dizajn a rozloženie

Po celom svete by vypukli nepokoje, vlády by padali, tektonické dosky by zapli turbo. Aspoň tak si predstavujem situáciu, v ktorej by Lenovo radikálne zmenilo dizajn svojich Legion notebookov. To sa našťastie nestalo, a preto Lenovo Legion Slim 5 16 pokračuje v rovnakých šľapajach ako jeho predchodcovia

- strieborné telo s tentokrát 16 palcovou obrazovkou pomerom strán 16:10 miesto tradičných 16:9, rozlíšením 2560x1600 pixelov a obnovovacou frekvenciou 165Hz. Obrazovka je stále takmer úplne bezrámková a plnohodnotná klávesnica (aj s num-padom, jupí!) ponúka RGB podsvietenie pre prácu a hranie aj v tme. Na notebooku sa nachádza aj webkamera, ktorú ocenia ako hráči, čo aj streamujú, alebo profesionáli, ktorí si po práci radi vyhodia z kopytku vo virtuálnych svetoch.

(Skoro) celokovové telo Legion 5 Slim stále (našťastie) ponúka rozloženie, kedy sa pánty obrazovky nachádzajú cca centimeter od zadnej časti v ktorej sa nachádza drvivá väčšina portov. Veľa hráčov pri svojich notebookoch stále trpí, keď im z bokov notebooku trčí 5 káblov z toho niektoré priamo do miest, kde zvyknú hýbať myšou. Riešenie Legion notebookov je premyslené a nadmieru ergonomické. Tento model na zadnej strane ponúka dvojicu USB A portov,



HDMI a ethernet porty a samozrejme aj napájanie. Na ľavej strane sa nachádza dvojica USB-C portov (z čoho jeden je schopný notebook aj nabíjať) a kombo-audio port. Na pravej strane sa zase nachádza čítačka plnohodnotných SD kariet a tiež hardvérový vypínač webkamery (ktorý ako paranoidný ITčkář naozaj kvitujem).

Obstojný výkon a vyvážený hardvér

Model s označením Lenovo Legion Slim 5 16I RH8, ktorý som mal možnosť testovať, poteší nielen kompaktnými rozmermi, ale aj obstojným výkonom. Procesor Intel Core i7-13700H ponúka celkovo 14 jadier, 6 z nich nesie označenie Performance a ďalších 8 Efficiency jadier posluží skôr pri každodenných činnostiach. Vďaka turbo taktu až 5 GHz si v spojení s grafickou

kartou Nvidia GeForce RTX 4060 8G a stále obstojných 16 GB RAM poradí aj s tými najnovšími hrami, hoci netreba čakať, že si ich na viac ako 2K monitore zahráte v tých najvyšších detailoch. Všetky hry je, samozrejme, možné uložiť na 1TB PCIe 4.0x4 NVMe disk s možnosťou rozšíriť úložisko vďaka ďalšej voľnej M.2 pozícii.

Obstojné prevedenie

Telo Legion Slim 5 napriek svojmu mierne väčšiemu pôdorysu a tenšiemu prevedeniu netrpí takmer žiadnym prehýbaním, ktoré býva najviac badateľné na samotnej obrazovke a bokoch spodnej časti. Klávesnica je kvalitná a ponúka intuitívne a hlavne plnohodnotné rozvrhnutie, no pocit pri dlhšom písaní na nej nebol stále stopercentný. Trackpad je však veľmi dobrý a reproduktory dokážu ozvučiť aj mierne

väčšiu miestnosť v prípade, že máte chuť u seba hostovať impromptu filmový večer.

Zamrzí však absencia čítačky odtlačkov prstov, ktorú však na poli plusových a mínusových bodov vyrovnáva absencia zvukov vzlietajúceho tryskáču pod plnou záťažou notebooku pri udržaní obstojných teplôt procesora a grafického čipu.

Testovanie

Nižšie si môžete prezrieť grafy, ako sa Legion Slim 5 16 darilo v hrách aj syntetických testoch.

Zhrnutie

Myslím, že je na mieste priznať spoločnosti Lenovo, že to s notebookmi vie. Skvelé a ergonomické prevedenie, dobre vyvážený hardvér a neokázalý dizajn robí z tohoto zariadenia veľmi dobrú voľbu. A hoci som si pri zistení cenovky najprv myslel, že je priveľká, po rýchlej kontrole trhu sa v daných parametroch nenachádza takmer žiadna konkurencia.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 1 600€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ obstojný hardvér + skvelé chladenie + väčšina portov na zadnej časti + osvedčený dizajn	- nič
HODNOTENIE:	
★★★★★	

MSI PRO DP10 13M-002EU

PÔSOBIVÝ VÝKON A SPOL'AHLIVOSŤ



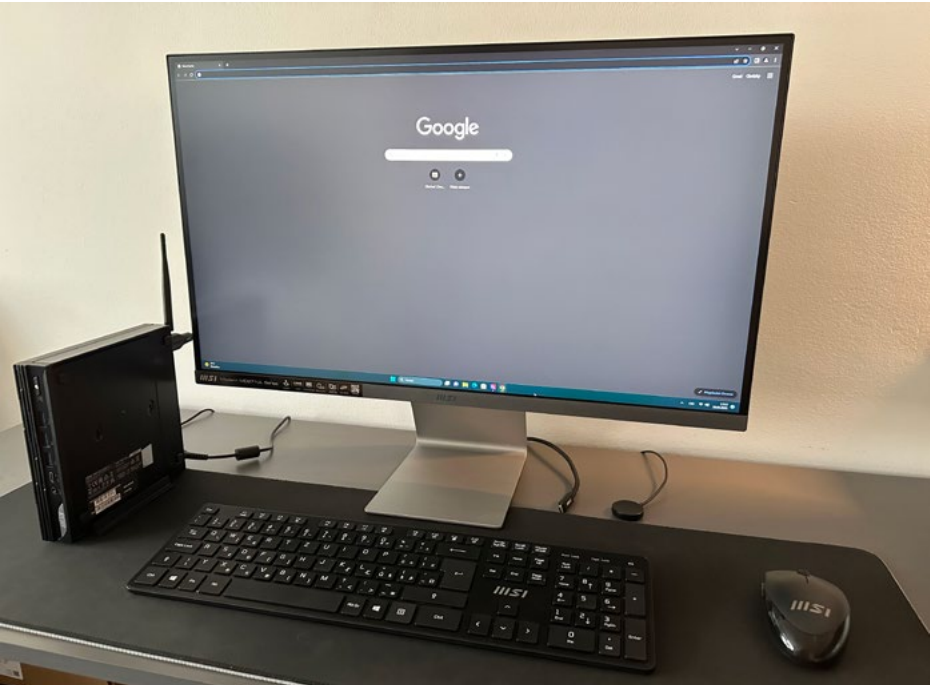
Naskytla sa nám možnosť otestovať jednu z novínok medzi stolovými business PC od firmy MSI, a to model PRO DP10 13M-002EU, ktorý na nás urobil dobrý dojem. Tento kompaktný stolný počítač ponúka skvelý výkon, vysokú spoľahlivosť, maximálne pohodlie a v neposlednom rade neskonalej eleganciu. Pozrime sa teda bližšie, čím nás táto malá krabička ohúrila.



Hneď na úvod nás do kolien dostal jeho jednoduchý a kompaktný dizajn. Ten je ideálny pre tých, ktorí majú buď naozaj obmedzený priestor na stole alebo len zhŕňajú esteticky príjemný, ale aj vysoko funkčný dizajn, ktorý bezproblémovo zapadne do akéhokoľvek pracovného priestoru a prostredia. Navyše, čo sa týka odolnosti a spoľahlivosti produktov, spoločnosť MSI má veľmi dobrú

povešť a tento počítač nie je výnimkou. Celkovo ide o krabičku veľkú len 178,82 x 34,48 x 179 mm s váhou 1,1 kg. Pôsobí robustne a jeho konštrukcia kvalitne, takže určite zvládne aj nejaké to prenášanie z kancelárie domov a späť. Výhodou je aj možnosť pripevniť ho na zadnú časť vybraných MSI monitorov (VESA 75 x 75 mm) a spraviť si zo setu v podstate „All in one“ riešenie. Súčasťou balenia je dokonca aj externé tlačidlo pre zapnutie PC. Služí na to, aby ste nemuseli každý deň márne hľadať zapínanie niekde za monitorom.

MSI PRO DP10 13M-002EU je poháňaný procesorom Intel® Core™ i5-1340P, okrem neho je vybavený dostatočnou pamäťou RAM (8GB DDR4-SDRAM) a relatívne uspokojujivým úložiskom (512 GB SSD). Zostava nemá, pochopiteľne, slúžiť ani len na občasné hranie hier, takže disponuje len tou najzákladnejšou grafickou kartou – Intel Iris Xe Graphics. Tento počítač ale poskytuje výnimočný výkon všetkému, pre čo bol navrhnutý. Aplikácie sa načítavajú



rýchlo, celý stroj pôsobí naozaj svižne a multitasking je hračka. Navyše sa jeho chladiaci systém dokonale stará o tichý chod aj pri veľkej záťaži. Prítomnosť nejakej krabičky na stole alebo pod ním tak ani nebudete vôbec evidovať. Ďalším naozaj pôsobivým aspektom zostavy je rozsah možností pripojenia. Vďaka piatim „klasickým“ portom USB 3.2 Gen 1 (USB 3.0), Thunderboltu, USB-C, podpore HDMI, DisplayPort a VGA D-SUB pripojíte bez akýchkoľvek problémov k tomuto PC všetky svoje periférie a príslušenstvo. Samozrejme, nechýbajú ani Wi-Fi, RJ-45 či kombinovaný audio jack. Chýba tomu hádam už len čítačka SD kariet.

Počítač sa síce dodáva so solídnu konfiguráciou, ale predsa len tých 512 GB v SSD môže byť časom naozaj obmedzujúcich. Podľa oficiálnych špecifikácií má zostava dva sloty pre M.2 SSD (PCIe) a jeden pre 2.5" HDD/SSD, z čoho obsadený je len jeden M.2. Takisto pre pamäte RAM nájdeme vo vnútri dva sloty podporujúce až 64 GB, ale obsadený je len jeden už vyššie spomínanými ôsmimi GB. Celkovo tak máte možnosť si konfiguráciu ešte po vlastnej osi vylepšiť. Dostávame sa ale pomaly k maličkému problému. Cesta dnu totiž vedie cez porušenie ochrannnej plomby. Po jej porušení vám ale záruka nepadá. Kládne si teda vymeňte SSD, či RAM, záruka sa vám neobmedzí.



Napriek tomu, že u nás je zatiaľ model dostupný len v jednej konfigurácii, predpokladá sa, že sa k nám dostane aj v niekoľkých ďalších. Oficiálna stránka uvádza pri produkte okrem procesoru Intel® Core™ i5-1340P v nami testovanej konfigurácii aj modely Intel® Core™ i7-1360P a Intel® Core™ i3-1315U. Ako veľmi sa budú líšiť RAM pamäte a disky úplne nevieme, ale podľa nejakých doterajších zistení zo zahraničných webov by to v prípade procesoru i7 mala byť kombinácia s 16 GB RAM a 1 TB SSD.

Verdikt

MSI PRO DP10 13M-002EU je spoľahlivý a vysokovýkonný stolný mini počítač, ktorý sa dokonale hodí do každej kancelárie. Jeho kompaktný dizajn, pôsobivý výkon a všestranne možnosti pripojenia z neho robia silného konkurenta na trhu kancelárskych mini PC.

Niekoľko by mohla odradiť vyššia cena, ale ak hľadáte spoľahlivého pracanta, ktorý bez problémov zvládne každodennú administratívnu prácu, tak táto novinka od MSI určite stojí za zváženie.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 800€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ výkon	- cena
+ spracovanie	
+ široké možnosti pripojenia	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Xiaomi Redmi Note 12 Pro 5G

4G?



Čínsky výrobca prevažne cenovo dostupných mobilných telefónov Xiaomi, nám už dávnejšie poslal na test novú verziu svojej aktualizovanej modelovej série Redmi Note 12 a dnes si povieme trochu viac o 12 Pro 5G verzii.

Bohaté balenie

Xiaomi už štandardne nezoštíhl'uje obsah balenia, a preto vám po odklopení veka od krabičky Redmi Note 12 Pro 5G skončí v rukách nielen samotné zariadenie, ale aj transparentný plastový obal, už z továrne nalepená fólia na displeji, USB-A/USB-C kábel, adaptér, spinka na slot pre dve SIM karty a jednu microSD kartu a manuál. Tam, kde iní výrobcovia do balenia svojho prémiového telefónu v hodnote ojazdeného auta dnes už nedávajú ani chl'p navyše, tak Xiaomi sa stará o všetko to, čo ich verná sorta zákazníkov očakáva – dúfajme, že im to vydrží čo najdlhšie.



Dominantou prednej časti je dozaista 6,67 palcov veľký AMOLED displej s tradičným priestrelom pre selfie kameru s rozlíšením 16 Mpx – produkuje priemerné snímky, a to aj za jasného dňa. Po rozžiarení panelu si dozaista všimnete výraznejších čiernych okrajov, avšak nejde o nejaký zásadný

nedostatok, najmä ak si uvedomíte, v akej cenovej relácii sa tu pohybujeme.

Mobil má plastový chrbát, a logicky, z plastu je aj celý jeho rám. Cez to všetko pôsobí na dotyk príjemne a dobre sa drží aj v stredne veľkej dlani.



Zadná strana ďalej obsahuje vyvýšený foto modul s trojicou snímačov a jedným LED prísiviením, ktorý sa snaží navonok pôsobiť ako keby bol zo skla, avšak pri bližšom ohmataní si uvedomíte, že ide rovnako o plast.

Na pravej hrane sa nachádza dobre fungujúca čítačka odtlačkov prstov a hore, teraz príde prekvapenie, môžete nahmatať záhadnú dierku odkazujúcu na dobu dávno minulú – teraz príde malé literárne okienko:

Za siedmimi horami, za siedmimi dolami a za siedmimi infarktmi, bola raz krajina, kde sa nepoužívala žiadna bezdrôtová technológia. V tejto zemi dávno zabudnutej, kde si ešte vedeli vážiť ľudský dotyk, sa taká hudba počúvala

zásadne pomocou archaických káblových slúchadiel. Keďže miestny kráľ chcel zachovať dobre fungujúce zvyky a sám odmietal technologickú modernu, zakázal vstup všetkým predajcom zvrátenej technológie nesúcej skratky BT a Wi-Fi.

Práve v tomto kraji sa preto najviac využíval slot pre 3,5 mm jack, ktorým si tamojšia omladina cestujúca do školy deň čo deň skracovala čakanie na dostavník počúvaním najnovšieho albumu skupiny...

Doba skutočne nezadržateľne napreduje. Pred pár rokmi by bolo priam nemysliteľné, aby ste si pri telefóne za pár drobných, ak to tak môžem povedať, dopriali pohľad na AMOLED panel s obnovovacou frekvenciou 120 Hz. Nový Note 12 Pro je však dôkazom

pokroku, keďže okrem krásnych a plynule servírovaných obrázkov ponúka aj dostatočné rozlíšenie 2 400 x 1 080, čo je skutočne ďalšou zásadnou prednosťou uvedeného modelu. Svietivosť na hranici 900 nits je dostatočná aj pre používanie vo vonkajších scenériách.

Operačným systémom je v tomto prípade trinásťka Android okorenená nadstavbou na MIUI 14. Mohli by sme sa v tomto prípade rozprávať zas raz o tom, ako tieto výrobcom korigované riešenia v praxi skutočne fungujú, ale mám pocit, že posledné Xiaomi telefóny, a to aj z oveľa drahších cenových kategórií, nám jasne potvrdili, že fungovanie nie je problém.

Problémom je skôr užívateľská ochota sa v tom celom lepšie vyznať a mať chuť





si daný operačný systém prispôbiť k svojim potrebám. Za mňa; Xiaomi sa naďalej snaží svojich zákazníkov potešiť množstvom užitočného softvéru a aj u vyššie opisovaného telefónu to celé funguje tak ako má.

Aby však MIUI 14 bežalo ako dobre naolejovaný stroj, potrebuje mať aj dostatočný výkon. V tomto konkrétnom prevedení ide o MediaTek Dimensity 1080 doplnený o 8 GB RAM.

Pod plastovým krytom sa nachádza batéria s kapacitou 5 000 mAh, ktorá bola schopná pri bežnom využívaní systém

podržať v chode viac než dva dni. Vďaka pribalenému adaptéru s výkonom 67W je možné batériu doplniť do polovice behom štvrt' hodinky. Na samotný záver som si nechal kvalitu fotoaparátov. Je paradoxné, že nami už dávnejšie testovaná 4G verzia Redmi Note 12 je voči 5G v tomto ohľade na tom papierovo o niečo lepšie (o dva Mpx konkrétne). Každopádne hlavný snímač s 50 Mpx je nasledovaný 8 Mpx ultra širokouhlým snímačom a zbytočnosťou v podobe 2 Mpx na makro.

Najlepšie výsledky logicky ležú práve z hlavného snímača, a to počas ideálneho vonkajšieho svetla. Akonáhle sa opona

zatiehne, nastáva dost' očakávaný efekt degradácie, aj keď interiérové foto zvláda zachrániť schopná umelá inteligencia.

Ostrosť, podanie farieb a kontrast idú viac či menej ruka v ruku a pochybujem, že sa na tejto planéte nájde niekto, kto by od mobilu v tejto cene očakával niečo viac – to sa týka aj zachytávania videa, ktoré si môžete dopriať maximálne v 4K pri 30 fps.

Akokoľvek si Xioami už dávno necháva za svoju prémiovú triedu mobilov rázne zaplatiť, jednou nohou naďalej ostáva vo vodách cenovo výhodných želez. Model Redmi Note 12 Pro v 5G prevedení je toho jasným dôkazom, keďže ponúka slušnú IP ochranu, výborný AMOLED panel s vysokou obnovovacou frekvenciou, pekný dizajn, priemerný fotoaparát a rovnako tak slušnú batériu.

Verdikt

Solidný telefón pre nenáročných konzumentov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Xiaomi	Cena s DPH: 379€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Batéria + Výkon + Displej + Hlavný fotoaparát	- 2 Mpx makro
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

RECENZIA HARDWARE

Natec Squid

JEDNODUCHÝ CENOVĎ DOSTUPNÝ SET DO KANCELÁRIE



Ľudia pracujúci v kanceláriách nepotrebujú utrácať zbytočne veľa peňazí za počítačové periférie. Nemusia mať hernú klávesnicu, drahú myš alebo podsvietené slúchadlá. Ide im predovšetkým o funkčnosť, komfort pri používaní a v neposlednom rade aj o cenu. Tu prichádza do pozornosti možnosť zakúpenia setu aspoň základných periférií k počítaču, ktorými sú myš a klávesnica. Mat' tieto dva produkty v jednom balení je výhodou hlavne vtedy, ak zákazník nechce strácať čas výberom, prípadne sa nevie rozhodnúť. Práve preto sa dnes pozrieme na kancelársky set periférií od spoločnosti Natec, ktorý nesie označenie Squid.

Spracovanie

Po prvom obhmataní oboch periférií som sa zameral najmä na ich spracovanie. Spoločnosť použila prevažne tvrdený plast, čo je štandardom produktov nižšej až nižšej strednej triedy.

Nejde pritom ale o žiadny málo odolný materiál. Čo sa týka klávesnice, jej vyhotovenie pôsobí kvalitne a určite by som sa pri bežnom používaní nebál o prípadné poškodenia. To isté sa ale nedá povedať o myši, ktorá je síce vyrobená z rovnakého materiálu, no pôsobí mierne krehko. Ak by teda používateľovi náhodou

spadla zo stola, obával by som sa, že sa zničí. Napriek tomu bol prvý dojem z oboch periférií celkom príjemný.

Nedá mi nespomenúť zopár hlavné technických parametrov, najmä teda hmotnosť a rozmery.

Začal by som hmotnosťou, ktorá dokopy tvorí vyše 420 gramov, čo vôbec nie je veľa na to, že sa ide prakticky o dva produkty. Myš je vcelku kompaktná, jej rozmery sú 110 x 61 x 37 milimetrov a pri klávesnici sa bavíme o rozmeroch 435 x 135 x 26 milimetrov.

Dizajn

Z hľadiska dizajnu obidva produkty spolu vyzerajú naozaj pekne. Estetická nízko profilová klávesnica s tenkými okrajmi a celkovo nízkou hrúbkou pôsobí pri myši kompaktných rozmerov elegantne, čomu len napomáha čierna farba.

Podsvietenie, programovateľné tlačidlá či prémiovejšie tvary by ste tu hľadáli márne, ide predsa o cenovo dostupný kancelársky set a povedzme si na rovinu, dizajn pri týchto kritériách nie je na prvom mieste. Avšak musím uznať, že ergonomické tvary myši na výzore dost' pridávajú.

Používanie

Po dôkladnom otestovaní produktu som ostal príjemne prekvapený. Na bezdrôtový set je pripojenie pomocou USB donglu naozaj jednoduché a rýchle, pričom odozva je u oboch periférií nízka. Klávesnica je membránová, čo znamená, že klávesy sú tiché a stláčajú sa na pocit ľahko, čomu napomáha aj ich stredný profil uloženia.

Myš je naopak ale trochu hlučnejšia, čo je najskôr spôsobené lacnejšími spínačmi na tlačidlách. Čo sa týka snímača, ten je optický, teda pohyby sníma naozaj presne a s minimálnou odozvou.

Okrem toho sa mi trochu nepozdávalo skrolovacie koliesko, ktoré pri používaní miestami prešmykovalo, no z hľadiska funkčnosti s ním nebol žiadny problém.

Komfort pri používaní je jedným z parametrov, na ktorom naozaj záleží a musím povedať, že s tým sa Natec naozaj vyhrál. Ergonomický dizajn myši a nízko profilová klávesnica sú aj po viacerých hodinách používania pohodlné, teda z tohto hľadiska nemám čo vytknúť.

Záverečné hodnotenie

Natec Squid je jednoduchý, s prižmúreným okom elegantne pôsobiaci set najpotrebnejších periférií za naozaj prijateľnú cenu s minimom nedostatkov, ktorý si obľúbi každý nenáročný používateľ. Produkt je ideálny najmä pre kancelárske účely, pre ktoré splňa všetky potrebné parametre.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Natec	Cena s DPH: 15€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Konektivita + Cena	- Spracovanie myši
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

MSI Prestige 13 Evo A13M

PRODUKTÍVNY KRPEC



Ako vášnivý hráč nedám dopustiť na nadupaný stolový počítač. Ako niekto, kto je občas na cestách, si zároveň neviem predstaviť život bez silného notebooku, vďaka ktorému si viem užiť únik do virtuálnych svetov takmer odkiaľkoľvek. No čuduj sa svete, ako pomaly, ale isto starnúcej osobe mi desktop aj herný notebook občas pripadajú už ako príliš veľké. Najmä v momentoch, keď by som iba potreboval skontrolovať mailu a nejaké excelové tabuľky, prípadne si pozrieť pár filmov na kompaktnejšom zariadení, ktorého váhu nebudem po polhodine cítiť v ramenách. A čo len tí ľudia, skoro hrôza si to predstaviť, ktorí ani nie sú hráči a potrebujú len obstojne výkonné zariadenie v čo najmenšom tele? Odpoveďou môže byť novinka od spoločnosti MSI s názvom Prestige 13 Evo A13M.

Desktop so sebou bežne na cesty nevezmete a herné notebooky s váhou často len začínajú na dvoch kilogramoch, čo môže byť najmä pre útlejších ľudí z dlhodobého hľadiska priveľké. Nehovoriac o limitáciách 15,6, 16 a 17,3-palcových zariadení, ktoré môžu narážať na priestorové limity, napríklad na malých stoloch v kaviarňach, vo vlaku či v lietadle. S uhlopriečkou 13,3 palcov, váhou menej ako jeden kilogram napriek odolnému celokovovému telu a s dlhou výdržou batérie zrazu Prestige 13 Evo A13M nevyzerá vôbec zle, a to aj napriek absencii dedikovanej hernej grafiky.

Kompaktný displej v kompaktnom tele

Krásou moderných notebookov nie je len výkon, ale aj dizajn a tenké rámy, vďaka

čomu celkové rozmery zariadení môžu byť stále nižšie a nižšie. MSI Prestige 13 Evo A13M síce nemá rámy okolo displeja najtenšie, hlavne vrchná časť sa v porovnaní s celkovými rozmermi zariadenia zdá väčšia, no tento „neduh“ plne vyrovnáva zakomponovaním funkcionality Windows Hello, ktorej kamery je jednoducho nutné niekam umiestniť. A keď už spomínam displej, v nami testovanom modeli sa nachádzal 13,3-palcový kúsok s technológiou IPS, rozlíšením 1920x1200 pixelov, pomerom strán 16:10 a obnovovacou frekvenciou 60Hz. Nejde o úplnú špičku a niekomu sa môže FullHD+ rozlíšenie zdať primárne, no displej s uhlopriečkou menej ako 15 palcov jednoducho 2K alebo 4K rozlíšenie aspoň podľa mňa nepotrebujú. Áno, na trhu sú dostupné

aj notebooky s lepšími parametrami, vernejším farebným podaním, vyššou obnovovacou frekvenciou alebo rovno s OLED panelmi, no počas používania som si ani raz nepomyslel, že je tento displej zlý.

Odhliadnuc od displeja sa môžeme pomenovať samotnému šasi notebooku. Pred pár rokmi sa ešte spoločnosti predbiehali hlavne v tom, kto dokázal vyrobiť ten najtenší notebook, ale ja som oveľa radšej za mierne „hrubšie“, no celkovo kompaktnšie zariadenia. Niežeby Prestige 13 Evo A13M bol s maximálnou výškou šasi 16,9 mm extrémne hrubý, no nepatrí ani medzi úplnú špičku. A vďaka už spomínanému kompaktnému displeju a telu a použitiu zliatiny magnézia poteší Prestige 13 váhou len 0,99 kilogramu, čo je hmotnosť, ktorá sa už takmer stratí vo väčších kabelkách alebo menších rucksakoch. Po stránke kvality prevedenia musím toto zariadenie tiež len vyzdvihnúť, pri jeho používaní som nikdy nemal iný ako prémiový pocit, možno len s výnimkou päntov. Tie by som typoval ako jednu z mála vecí, ktoré by sa na Prestige 13 Evo A13M mohli pokaziť.

Výkon v podaní Intelu

MSI Prestige 13 Evo A13M si pri svojich rozmeroch nemôže dovoliť naozaj plnohodnotný procesor a dedikovanú hernú grafiku. Ak by sa aj do jeho šasi tieto komponenty zmestili, nebolo by ich vôbec jednoduché uchladiť a utrpeli by ako komfort používateľov, tak aj výdrž batérie. Vďaka osadeniu procesora Intel Core i7 1360P s architektúrou Raptor Lake, ktorý ponúka štvoricu Performance jadier (s podporou multi-threadingu) a osem Efficiency jadier v spojení s grafickým čipom Intel Xe si síce neporadí s najnovšími AAA titulmi, ale v pracovnom nasadení pôjde o veľmi schopnú mašinku. A komu by chýbali hry, tak si na ňom možno zahrá aspoň esports tituly, prípadne staršie kúsky. Procesoru a grafike, samozrejme, k výkonu pomáhajú ešte komponenty ako 16 GB LPDDR5 RAM s taktom 4800 MHz, 1TB NVMe SSD či WiFi 6E + Bluetooth 5.3 karta.

Prekvapivo bohatá konektivita

Dobrý notebook, hlavne taký, čo sa dá použiť aj v reálnom svete bez nutnosti nosiť so sebou tonu „donglov“, potrebuje dostatočný výber portov. Prestige 13 Evo A13M napriek svojej kompaktnosti našťastie patrí medzi zariadenia, ku ktorým nič navyše potrebovať nebudete, možno až na výnimku v podobe absencie plnohodnotnej čítačky SD kariet. Na ľavej strane zariadenia sa nachádza dvojica USB-C portov v prevedení Thunderbolt 4, oba s podporou power



delivery a DisplayPort štandardov. Ďalej sa tu nachádza proprietárny port napájania, plnohodnotný HDMI 2.1 port a audio kombo jack. A pravá strana zariadenia ponúka staré dobré USB Typ A vo verzii USB 3.2 Gen 1 a čítačku MicroSD kariet. Celkovo nejde o dlhý zoznam, no v dnešnej dobe, keď aj rozmerovo väčšie notebooky často ponúkajú iba USB-C porty, je to veľmi príjemné vidieť.

Ergonómia a vychytávky

Počítače a notebooky od rôznych výrobcov často ponúkajú programy, vďaka ktorým sa dajú nastaviť, resp. prispôsobiť podľa vlastných predstáv. MSI s modelom Prestige 13 Evo A13M ponúka svoj MSI Center. V ňom si viete nastavovať prvky ako úroveň výkonu, zvuk, vypínanie webkamery (ktorá však ponúka aj hardvérovú krytku) či Windows tlačidlo. Softvérový je MSI Center vcelku dobre premyslený a počas testovania mi v ňom nechýbali žiadne možnosti prispôsobenia. Po hardvérovej stránke, aspoň čo sa ergonómie týka, si tento notebook viedol v niektorých aspektoch výborne, v iných obstojne a v pár mierne pokrýval. Veľmi mi sadla klávesnica, pri ktorej používaní som napriek mojím väčším prstom netrpel preklepmi či diskomfortom. Aj systém mierneho nadvihnutia zariadenia po odklopení veka je fajn ako pre ergonómiu pri používaní, tak aj pre lepšie chladenie.

Kvitovať tiež musím zakomponovanie oboch bezpečnostných prvkov, Windows Hello aj čítačky odtlačkov prstov do tlačidla zapnúť/vypnúť, nie iba jedného z nich. Trackpad už tak úžasný nebol. Hoci nie je príliš malý, pravý a ľavý klik nie sú pociťovo dostatočne odlišené a viackrát sa mi stalo, že zariadenie si moje kliknutie vyhodnotilo opačne, ako bolo myslené, a to len z dôvodu posunutia prsta o milimeter zlým smerom. Viem, že fyzicky oddelené tlačidlá pravého a ľavého kliknutia na trackpadoch nevyzerajú najlepšie, ale aspoň fungujú, ako majú.

Testovanie

MSI Prestige 13 Evo A13M si v mojich rukách prešiel testovaním ako v pár profesionálnych programoch a programoch určených na produktivitu, tak aj v niekoľkých hrách. Spojenie na energiu nenáročnej i7-čky 13. generácie a Intel Xe grafického čipu je pre produktivitu a miernu kreativitu naozaj zaujímavá voľba. Pri hrách to už tak ružovo nevyzerá, ale to od tohto notebooku asi nikto neočakával. Celkovo je však Prestige 13 naozaj vyvážený stroj, ktorý obstojí nielen na papieri, ale aj v reálnom svete.

Zhrnutie

MSI Prestige 13 Evo A13M je malý notebook pre ľudí s veľkou víziou. Alebo aj malou víziou. Možno aj pre ľudí bez vízie. V každom prípade ide o veľmi dobré a štýlové zariadenie s obstojným hardvérom v malom, no kvalitnom tele. Či už bude používaný na cestách, v kancelárii či v práci, s pracovnými úlohami a ľahšou produktivitou si poradí ľavou zadnou. Jedinou prekážkou môže byť jeho vyššia cena, ktorá atakuje 1500 eur. Ak si preto nie ste istý, že určite potrebujete malé a ľahké zariadenie, pokojne rozšírte svoje obzory na väčšie a ťažšie kúsky, ktoré však budú lacnejšie, prípadne za rovnakú cenu výkonnejšie.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 1 450€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ skvelá výdrž na batérii	- vyššia cena
+ dobre riešené chladenie	- iba FullHD+ rozlíšenie
+ vyvážený hardvér	- ničím výnimočný IPS displej
HODNOTENIE:	★★★★☆

Creative BT-W5

NOVÝ SMART BLUETOOTH ZVUKOVÝ VYSIELAČ V RODINE



Zvukové vysielacie, známe aj ako audio transmitters, sú v Creative typickým sortimentom. V dnešnej „bezdrôtovej dobe“ sa niekomu môžu zdať ako zbytočné, ale pri prepínaní zariadení ponúkajú prekvapivo návykový komfort a vysielaný zvuk je skutočne na tej najvyššej možnej úrovni. Oproti BT-W3X alebo BT-W4 ponúka síce drobné zmeny, ale produkt ako celok sa opäť raz priblížil bližšie k dokonalosti.

Obal a jeho obsah

BT-W5 sa drží tradície a jeho obal je prakticky zhodný s predchodcami – je zabalený v malej papierovej krabici, uložený v tvrdej pene, pod ktorou je uložená ešte produktová dokumentácia. Adaptér z USB-C na USB-A tu však hľadáme márne, žiaden sa tu nenachádza.

Prvé dojmy a spracovanie

V prípade, ak by na jednom stole vedľa seba ležali BT-W5, BT-W4 a BT-W3X, aj skúsený používateľ by ich mal problém na prvýkrát správne identifikovať – BT-W5 je totiž na chlp rovnaká so svojimi predchodcami. Tradičné malé rozmery či váha sa vôbec nezmenili. Nezmenil sa ani konektor typu USB-C, farebná režimová LED dióda, dokonca ani tlačidlo na zadnej strane transmitteru. Na hrkajúce tlačidlo voliča režimu sme ukazovali už pri BT-W3, Creative to do dnešného dňa nezmenil, a tlačidlo veselo hrká nad'alej (nám to však nevadí).

Používanie

Používanie BT-W5 začína nainštalovaním aplikácie Creative na PC, následný firmware

update a párovanie, ktoré je naozaj jednoduché – po pripojení k PC sa BT-W5 automaticky uvedie do párovacieho módu, o čom nás informuje blikajúca LED dióda. Potom stačí uviesť do párovacieho módu soundbar či slúchadlá, ktoré si používateľ praje spárovať a všetko je pripravené k okamžitému používaniu. Bluetooth 5.3 zaisťuje, aby bolo spojenie vždy rýchle, stabilné a kvalitné.

Aplikácia Creative ponúka používateľom množstvo zvukových módov (hranie, sledovanie filmov, počúvanie hudby...), ovládanie inteligentného „acoustic engine“, ekvalizér, mixér a na koniec zoznam spárovaných zariadení a ich nastavenia.

BT-W5 ponúka bohatý zoznam moderných kodekov – aptX Adaptive, aptX HD, aptX, SBC a profil hands-free. V aplikácii Creative



má používateľ možnosť nastaviť si preferenciu aptX Adaptive na Low Latency alebo High Quality. Nová BT-W5 si môže zapamätať až 4 spárované zariadenia naraz v poradí, v akom sú spárované. V prípade, ak chce poslucháč okamžite prepnúť zvuk napríklad zo slúchadiel do soundbaru, stačí jednoducho stlačiť tlačidlo na zadnej strane transmitteru – toto je presne ten návykový komfort, o ktorom sme sa zmienili v úvode.

Pri používaní v režime HFP (hands-free-profile) je potrebné pamätať, že moderné kodeky aptX a SBC nie sú k dispozícii... Transmitter však aj v tomto profile funguje absolútne spoľahlivo. V čom sa BT-W5 zmenila oproti jej predchodcom? BT-W3X ponúka nový kodek aptX Adaptive, rozlíšenie zvuku



USB 24 bit/96 kHz a rozlíšenie bezdrôtovo prenášaného zvuku taktiež 24 bit/96 kHz. Tak BT-W4 ponúka rozlíšenie bezdrôtovo prenášaného zvuku iba 24 bit/48 kHz a staršiu verziu Bluetooth 5.2.

Zhrnutie

Creative BT-W5 je právom hrdý nástupca svojich predchodcov – zase o čosi lepší. Ešte stále nedokáže vykonávať funkcie štandardného Bluetooth USB donglu (napr. prenášanie súborov, atď.), ale na to, na čo je stavaný, zvláda dokonale.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Creative	Cena s DPH: 49.99€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ možnosť pripojenia štyroch zariadení naraz	- nezistené
+ vylepšené kodeky	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Steelseries Arctis Nova 4P Wireless

BEZDRÔTOVÉ MULTIPLATFORMOVÉ HERNÉ SLÚCHADLÁ



Spoločnosť Steelseries patrí k etablovaným hráčom na trhu s herným príslušenstvom a je známa svojimi kvalitnými produktmi. My sme mali tentokrát možnosť otestovať multiplatformové bezdrôtové slúchadlá Arctis Nova 4P.

Balenie

Slúchadlá prišli zabalené v kompaktnej modrej krabici. V balení nájdeme okrem samotných slúchadiel aj užívateľský manuál a príslušenstvo, ktoré pozostáva z 3,5 mm jack konektoru, USB donglu, USB-C nabíjacieho kábla a USB-C to USB-A kábla. Výrobca sa na krabici taktiež chváli, že slúchadlá získali Toms guide ocenenie BEST HEADSET FOR PS5.

Dizajn a ergonómia

Dizajn slúchadiel je ladený do čiernej farby, nepôsobí futuristickým dojmom, pôsobí ucelene, príjemne, jednoducho, ale zároveň prémiovo. Slúchadlá sú pevné, no pomerne ťažké, preto chvíľu trvá, kým si užívateľ na ich váhu zvykne. Trocha zamrzí, že čelenka nie je vôbec z mäkkého penového materiálu, nachádza sa na nej len pás s možnosťou nastavenia v troch polohách. Prišlo mi to ako veľmi lacno pôsobiace riešenie, z nastavovacieho bodu dokonca vyskočil úchyt a v tejto cenovej kategórii

by som čakal určite niečo lepšie. Aspoň náušníky sú z kvalitného materiálu, ktorý má podobné vlastnosti ako pamäťová pena a dobre kopíruje tvar ušných lalokov. Slúchadlá na uši sadnú ako uliate a sú veľmi pohodlné. Takisto poteší minimálna reprodukcia hluku do okolia. Na ľavom náušníku sa nachádza koliesko ovládania hlasitosti, tlačidlo na zapnutie a vypnutie mikrofónu a mikrofón samotný, ktorý je pekne integrovaný a dá sa v prípade potreby jednoducho vysunúť. Veľmi dobrá inovácia. Na druhom náušníku sa nachádza tlačidlo na zapnutie a vypnutie slúchadiel.

Zvuk a používateľské dojmy

Zvuk hodnotíme ako výborný, krištáľovo čistý, viaceré ocenenia získali tieto slúchadlá úplne oprávnené. Výšky a stredy sú skvelé, basy takisto perfektné. Mikrofón je tiež dobrý, zvuk čistý a jasný a šum je v podstate zanedbateľný. Je zrejme, že hanbu týmto slúchadlám neurobí, práve naopak. Je vybavený červenou ledkou, takže vždy zaznamenáte, či je zapnutý alebo nie. Používateľský softvér Steelseries engine tento raz fungoval bez problémov. Ten, kto sa chce hrať s rôznymi nastaveniami, má možnosť si zvukový prejav vyladiť k dokonalosti, no v základe hrajú slúchadlá perfektne a nie je prakticky nijak potrebné ich dodatočne nastavovať.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá ponúkajú kvalitné vyhotovenie a výbornú reprodukciu zvuku. Čo sa týka výdrže batérie, 36 hodín – ako deklaruje výrobca – sme síce nedosiahli, išlo ale približne o 30 hodín. Na slabú batériu slúchadlá vždy upozornia diódou, ktorá začne blikať. Jediný nedostatok bolo vyhotovenie čelenky, ktoré mohlo byť riešené konštrukčne inak.

Na druhej strane poteší krištáľovo čistý špičkový zvuk, vynikajúci mikrofón a kvalitné a veľmi pohodlné náušníky, ktoré Steelseries robí jednoducho vie. Cenovka je taktiež atraktívna, slúchadlá sa predávajú od 100 eur, čo je akceptovateľná cena vzhľadom na kvalitu a možnosti.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Steelseries	Cena s DPH: 110€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kvalitné náušníky + Čistý zvuk + Slušné basy + Výborný mikrofón + Možnosti nastavenia	- Lacnejšie vyhotovenie čelenky
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Belkin BoostCharge Power Bank 10K

SKVELÝ POMOCNÍK NA CESTY



Powerbanky sú skvelým doplnkom mobilných telefónov a všeobecne prenosných zariadení, ktoré využívajú elektrickú energiu z integrovanej batérie. V dnešnej dobe ich však existuje obrovské množstvo a naozaj si máme z čoho vybrať ako po kvalitatívnej, tak aj po cenovej stránke. Ich využiteľnosť je zrejme hádam každému, no výber tej správnej môže byť celkom ťažký najmä pre náročnejších používateľov. V tejto recenzii sa preto pozrieme na powerbanku od známej spoločnosti Belkin, ktorá by mohla byť vaším novým praktickým doplnkom na cestu.

Balenie a prvý dojem

Hneď po rozbalení Belkin BoostCharge Power Bank 10K ma potešila prítomnosť USB-A do USB-C kábla, ktorý sa dá používať na nabíjanie zariadenia a aj na nabíjanie samotnej powerbanky. Týmto detailom som bol milo prekvapený, no taktiež som si tak zľahka prehmatol samotný produkt, ktorý na mňa zapôsobil kvalitne a zaujímavo.

Spracovanie a dizajn

Spracovanie je na môj vkus naozaj vydarené, keďže zariadenie pôsobí odolne a kvalitne. Čo sa týka vyhotovenia, to je takmer celé z

tvrdého plastu. Až 72% z celej powerbanky je tvorených recyklovanými materiálmi, za čo by som spoločnosti Belkin dal malé plus. Na zariadení sa nachádza aj tlačidlo slúžiace na zobrazenie stavu nabitia a zopár stavových LED diód, ktoré sa stlačením rozsvietia podľa toho, ako je zariadenie nabité.

Produkt v rukách nepôsobí lacno, no jeho hmotnosť nie je nejako prevratná, ide iba o takmer 220 gramov, čo je pri rozmeroch 68,33 x 131,83 x 15,75 mm úplne v poriadku. Z hľadiska dizajnu ide o elegantne pôsobiacu čiernu powerbanku s vkusne umiestneným logom, pričom diódy a tlačidlo sú umiestnené na jej bočnej strane.

Používanie

Som človek, ktorý potrebuje mať powerbanku pri sebe vždy, keď niekam idem, preto oceňujem jej kompaktné rozmery. Čo sa týka kapacity, Belkin uvádza hodnotu 10 000 mAh, čo je v dnešnej dobe štandard. Výrobca tvrdí, že celá kapacita predĺži dobu používania mobilu až o 40 hodín, čo samozrejme závisí najmä od smartfónu, ktorý používate. Obrovskou výhodou tohto modelu je aj to, že podporuje nabíjanie až troch zariadení súčasne s kombinovaným výkonom až 15 Wattov. Zákazník má k dispozícii nabíjanie

dvoch zariadení pomocou USB-A portu a jedného pomocou USB-C portu, pričom cez ten posledný menovaný môžete nabíjať aj samotnú powerbanku.

Záverečné hodnotenie

Spoločnosť Belkin rozhodne vie, ako vyrobiť funkčné a spoľahlivé doplnky k počítačom či smartfónom, čoho dôkazom je aj Belkin BoostCharge Power Bank 10K.

Rozmery sa vám zmestí aj do vrecka na nohaviciach, čo sa týka hmotnosti, nebudete o nej ani vedieť a kapacitne vám mobilný telefón nabije aj niekoľkokrát (podľa batérie smartfónu, samozrejme). To všetko si môžete dopriať už za 20 eur.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Belkin	Cena s DPH: 20€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kompaktné spracovanie + Rýchle nabíjanie + Konektivita	- Nič
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Xiaomi Pad 6

MULTIMEDIÁLNE CENTRUM



Na okraj záujmu sa tablety dostávajú nielen u výrobcov, ale z časti aj u užívateľov a ich predaje klesajú. A stále je menej firiem, ktoré prinášajú novinky v tejto oblasti. Jednou z tých odvážnych je Xiaomi, ktorá pravidelne inovuje svoju sériu Xiaomi Pad. Tento rok uviedla nový model pod číslom „6“.

Parametre

Na tele tabletu z odolného hliníka s rozmermi 253,95 × 165,18 × 6,51 mm a hmotnosťou 490 gramov dominuje 11“ IPS displej so svietivosťou 550 nitov, ktorý je krytý ochranným sklom Corning Gorilla Glass 3. Možnosti, ktoré ponúka IPS využíva na maximum. Farebne kalibrovaný displej má rozlíšenie WQHD+ 2880 × 1800 pixelov, obnovovaciu frekvenciu 144 Hz a podporu HDR a Dolby Vision. Nad displejom je predná kamera s rozlíšením

8 megapixelov, zadný fotoaparát má 13 megapixelov a k dispozícii má i blesk.

Disponuje štyrmi reproduktormi po bokoch tabletu s podporou Dolby Atmos. Na pravej strane sa nachádza nabíjací konektor. Mnou testovaná konfigurácia mala 6 GB operačnej pamäte a 128 GB ukladacieho priestoru. Ten nie je možné rozšíriť o microSD kartu. Dostupná je i 8/256 GB verzia.

Tablet je poháňaný procesorom Snapdragon 870, ktorý je dostatočne výkonný i pre tie najnáročnejšie hry. Prostriedie Androidu 13 s vlastnou nadstavbou MIUI 14 Pad je nielenže plynulý, ale priam bleskovo rýchly, inštalácia aplikácií je otázkou sekúnd, rovnako okamžitá bola i reakcia pri práci s tabletom. Nabíjanie je zabezpečené priloženou 33 W rýchlonabíjačkou, ktorá

dodá šťavu vstavanej 8 840 mAh batérii. Nabitie z 15 na 100 % trvalo hodinu a 15 minút. Výdrž batérie je vcelku úchvatná, video dokázal Xiaomi Pad 6 prehrávať až 13 hodín. Aj po niekoľkých dňoch bežného používania mal ešte 30 % energie.

Aký bol život s tabletom Xiaomi?

Som užívateľ prilepený k stoličke a k monitoru, tu sledujem filmy, seriály, čítam web, počúvam hudbu. Používam i notebook, ale len v nevyhnutných prípadoch. Inak na komunikáciu, sociálne siete a počúvanie hudby na cestách používam mobil. Toto všetko mi dokázal takmer úplne nahradiť tento tablet.

Som fanúšik technológie Dolby Vision, preto ma veľmi potešila podpora tohto formátu. A to pri Netflixe i MP4

súboroch. Sledovanie Disney Plus na tablete ma bavilo, kvalita obrazu bola výborná, maximálny jas sa pri prehrávaní automaticky zvýšil – to neklamným znakom podpory HDR a Dolby Vision a zvuk s podporou Dolby Atmos mu skvele sekundoval. Hlasitosť a kvalita reprodukcie zvuku u reproduktorov bola dobrá, tablet hrá lepšie, ako by som očakával od zariadenia tejto veľkosti.

Čítanie webu a sledovanie sociálnych sietí bolo komfortné, vďaka veľkému displeju, v porovnaní s mobilom a neporovnateľne energeticky šetrnejšie oproti stolnému PC.

Výhodou oproti notebooku je veľkosť a hmotnosť zariadenia. Dotykový displej je natolik návykový, že doteraz pri používaní ťukám na displej svojho notebooku. Nevýhodou je neplnohodnotná klávesnica, ktorú si musíte navyše dokúpiť.

Klávesnica s puzdrom

Magnetická zadná doska prepája podložku a puzdro. Podložku možno umiestniť do otvoru, ktorý poskytuje pevnú a stabilnú oporu pri práci. Obal na tablet s integrovanou klávesnicou sa k zariadeniu pripieňuje magneticky. Magnetom je tiež zabezpečená poloha stojanu pre pohodlné písanie, ktoré je podobné notebooku.

Klávesnica má nízky zdvih kláves, čo nemusí každému vyhovovať. Rozloženie klávesnice je limitované



veľkosťou tabletu. Klávesy sú užšie na šírku a posunuté doľava, takže to chcelo dlhší zácvik. I po pár dňoch písania som robil chyby, keďže píšem po pamäti. Chatovanie je v pohode, ale na každodennú prácu by mi nevyhovovala.

Puzdro má čiernu farbu a rozmery 344,3 mm × 255,6 mm × 5,4 mm (v rozloženom stave), hmotnosť 309 g, 64 kláves a uhol podpory 120 stupňov, ktorý nám po väčšinu času testovania vyhovoval, a to v polohe na stole, i pri relaxe na gauči.

Xiaomi Smart Pen 2nd generation

Druhá generácia pera má zúženú špičku pera. Oproti predchádzajúcej generácii je použitý odolnejší materiál. Pri dotyku s tabletom pero simuluje písanie ako na skutočný papier. Nízka latencia

a 4096-úrovňová tlaková citlivosť je ideálna pre vytváranie hrubých a tenkých čiar. Plne nabité pero podľa výrobcu zvládne fungovať až po dobu 150 hodín. Užitočnou vlastnosťou je rýchle nabíjanie – jedna minúta nabíjania postačí na 7 hodín používania.

Primárne tlačidlo slúži na vytváranie poznámok alebo prepínanie medzi nástrojmi na písanie. Sekundárne zabezpečí rýchle vytvorenie snímky obrazovky.

Pero je kompatibilné s modelmi Série Xiaomi Pad 5 a 6, má dĺžku 160 mm, vzorkovaciu frekvenciu 240 Hz a hmotnosť 13 g. Cena pera je 89 eur. Pre tých, ktorí ho aktívne využívajú je to dobrá investícia.

Záver

Rýchly procesor a výborný displej ma zaujali na prvé pocity a pohľad. Celkovo sa tablet v praxi osvedčil, a to nielen papierovo, ale ide o bohato a nadštandardne vybavené zariadenie, ktoré splnilo moje očakávania a zašlo ešte o niečo ďalej.

Trúfam si ho nazvať skutočným domácim centrom zábavy, s opciami na hranie do terénu, cestovanie či dovolenku. Príliš ma nepotešila cena 89 eur za puzdro s klávesnicou. Ak ale pre vás klávesnica nie je potrebná, pomer cena/výkon má Xiaomi Pad 6 na výbornú.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Xiaomi	Cena s DPH: 389€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ WQHD+ IPS displej + procesor + výdrž batérie + podpora HDR, Dolby Vision a Dolby Atmos	- cena puzdra s klávesnicou
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Iiyama GB3280QSU

JAPONSKÁ PRECÍZNOSŤ A KVALITA



Elektronika z Japonska bola vždy považovaná za etalón kvality. Dnes už je síce veľa značiek z krajiny vychádzajúceho slnka zatlačených do kúta konkurenciou z Číny a Južnej Kórey, napriek tomu spoločnosť Iiyama, ktorá, mimochodom, funguje od roku 1972, ponúka zaujímavé portfólio produktov. Tým je aj monitor s označením GB3280QSU, ktorý primárne mieri na používateľov zameraných najmä na hry.

Balenie a konštrukcia

Čo sa balenia týka, Iiyama si dala záležať. Je robustné a testované tak, aby bez problémov prežilo aj nešetrné zaobchádzanie, čo môžem potvrdiť. Okrem monitora tu nájdete napájací kábel, HDMI a aj DisplayPort kábel,

USB-A kábel a používateľský manuál s certifikátmi. Monitor samotný musíte ešte zložiť, namontovať treba držiak a podstavec, ktoré sú ťažké, robustné a pôsobia dobrým dojmom. Celkovo je monitor vyhotovený precízne a kvalitne a rozhodne nepôsobí lacno, práve naopak.

Čo sa dizajnu týka, nečakajte žiadne kozmické technológie, RGB alebo extravaganciu. Je pomerne konzervatívny a ničím nevybočuje z priemeru. Niekomu to môže vyhovovať, tí, ktorí si na špecifický dizajn vyslovene potrpia, sa ale asi poobzerajú inde. Keďže však ide o subjektívnu záležitosť, nepovažujem to za mínus. Bohaté sú aj možnosti nastavenia polohy displeja. Monitor ponúka nastavenie výšky, otočenia a aj sklonu – výškové nastavenie až 150 mm, stojan

je možné otočiť o 45 stupňov do každej strany, uhol sklonu je 23 stupňov nahor a 5 stupňov nadol. Komu by to nestačilo, je možné použiť aj štandard VESA 100x100 mm a monitor zavesiť na stenu.

Parametre

Iiyama zvolila v tomto prípade použitie panelu typu VA, ktorý má slušný kontrastný pomer. Výhodou VA technológie sú aj široké pozorovacie uhly až do 178 stupňov horizontálne a 89 stupňov vertikálne a výborné podanie čiernej farby. Panel ďalej ponúka obnovovaciu frekvenciu až 165Hz, v tomto segmente nadpriemer. Latencia je len 0,2 ms, čo je taktiež výborná hodnota. Samozrejmosťou pri hernom monitore je technológia Freesync Premium od AMD, ktorá zabraňuje trhaniu obrazu,



technológia Flicker-free zase eliminuje blikania pomocou pokročilej regulácie prúdu. Iiyama má natívne zabudovanú funkciu Blue Light Reducer, ktorá znižuje vyžarovanie modrého svetla a šetrí tak oči najmä pri slabom osvetlení miestnosti.

Nie každému síce môže vyhovovať zakrivená obrazovka, ale pri tejto uhlopriečke má už svoje opodstatnenie. Rozlíšenie monitora je WQHD (2560x1440 pixelov), čo je pri uhlopriečke 32 palcov (presnejšie 31,5 palca, čiže 80 cm) dnes štandardom. Hustota pixelov je teda prijateľná a raster nie je taký viditeľný ako pri FullHD rozlíšení. Monitor má aj zabudované reproduktory, ktoré síce nie sú úplne najlepšie, na základné núdzové použitie ale budú stačiť. Špičkovú hudobnú kulisu rozhodne nečakajte, zodpovedá tomu aj výkon 2x2W. Spotreba monitora je

udávaná 40W, pričom v Stand-by režime je to 0,5W a vo vypnutom stave 0,3W.

Keďže Iiyama si potrpí na kvalitu, snaží sa ju aj patričným spôsobom predať. Ponúka preto dodatočnú 30-dňovú záruku na mŕtve pixely a okamžitú výmenu monitora, keď vám ho bezplatne vymenia u vás doma. Ako to u nás bude fungovať v praxi, to povedať neviem. Iiyama na svojich stránkach píše až o 36-mesačnej záruke, čo je nadštandardom a rozhodne to poteší.

Monitor bol testovaný s grafickou kartou Nvidia GeForce RTX4070Ti v nových a náročných hrách ako Starfield, The Last of Us a Baldur's Gate 3, pričom dojmy boli výborné. Tento model rozhodne menej trpí na takzvaných „duchov“ ako môj Dell S3422DWG vďaka super nízkej latencii a



aj obraz a podanie čiernej sa mi na Iiyame zdali lepšie. O niečo horšie bolo HDR, keďže monitor má nižšiu svietivosť.

Záverečné hodnotenie

Podme ku konečnému verdiktu. Iiyama GB3280QSU je vo svojej kategórii výborným monitorom. Nemá prakticky žiadne výrazné nedostatky, respektíve nič, čo by mi prekážalo. Jeho vlastnosti a parametre sú výborne vyvážené, pričom cena je prijateľná vzhľadom na rozšírenú záruku 36 mesiacov a 30-dňovú garanciu okamžitej výmeny pri nájdení mŕtvych pixelov.

Reproduktory sú síce len do počtu a na núdzové použitie, ale je fajn, že sa tam aspoň nachádzajú. Kvalita obrazu je slušná, hráčov poteší najmä 165Hz a blesková odozva 0,2 ms. Fajn sú aj pozorovacie uhly. Jediná menšia kritika smeruje k ovládaniu nastavení monitora, ktoré je pomerne kostrbaté a trochu spomalené, ale väčšina používateľov si nastaví obraz podľa svojich predstáv asi iba raz, prípadne ho ešte časom doladí a ďalej už to riešiť nebude. Monitor teda rozhodne môžeme odporučiť.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Iiyama	Cena s DPH: 395€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kvalitná a tuhá konštrukcia	- Ovládanie nastavenia monitora by mohlo byť plynulejšie
+ Prijateľná cena	
+ Skvelý displej	
+ Reproduktory	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Vivo X90 Pro

HORŠÍ NEŽ X80 PRO?



Bol som to práve ja, kto sa v minulom roku tol'ko rozplýval nad nečakanou kvalitou vtedajšej vlajkovej lode, na našom trhu novej, značky vivo. Ak si dobre spomínam, z mojích prstov dokonca padali výrazy ako najlepší fotomobil súčasnosti a vlajková loď hodná obdivu. V recenzii som neváhal predmetnému telefónu udeliť maximálnu možnú známku aj s medailou a sám som k tomu celému dodal, že netuším, kam sa o rok vivo chce posunúť, keďže tú povestnú dokonalosť práve dosiahlo. Vývoj hardvéru však napreduje v nezadržateľnom tempe a to, čo bolo pred rokom unikátne, dnes už aj vd'aka snahe mnohých firiem dávno neplatí. Spoločnosť vivo preto musí skúšať naplniť nové očakávania a v ostro sledovanom segmente prémiových telefónov tlačiť na pílu zase o kúsok viac než v minulom roku. Výsledkom jej snahy je nedávno vydaný nástupca X80 Pro, ktorého kvality si spoločne rozoberieme.

Ešte než začneme, musím upozorniť na skutočnosť, že okrem X90 Pro vydalo vivo aj verziu X90 Pro+, avšak tá sa na náš trh, nanešťastie, nepozrie. Držme sa preto toho, čo si môžeme aj reálne zobrať do rúk. Ja som posledný mesiac takto činil s konfiguráciou 12 GB RAM lomka 256 GB internej pamäte (cena cca 1 100 eur) verzie X90 Pro. Po otvorení veka štvorcovej krabice, ktorá má svojou povrchovou úpravou navodiť pocit, že si kupujete šperk a súčasne vás má pripraviť na materiál použitý pri tvorbe zadnej časti mobilu samotného, na vás vyskočí viac ako bohatá výbava. Okrem telefónu ide o adaptér s výkonom 120 W a s USB-C slotom, príslušný kabeláž a ako bonus transparentný gumový obal. Predtým, než prejdem k opisu dizajnu a celkového spracovania konštrukcie, určite je dobré spomenúť, že ako u X80 Pro, tak aj pri jeho nástupcovi využilo vivo úzku spoluprácu s nemeckou

spoločnosťou Zeiss špecializujúcou sa na výrobu optiky, čo má zároveň priamu spojitosť s kvalitou fotomodulov, ktoré som tak velebil aj minulý rok.

Jedinečný šperk

Odporcov zaoblených hrán v prípade veľkých mobilných telefónov asi nepoteším, keďže výrobca od tohto neupustil ani tentokrát, ak si však pri výbere mobilu dávate pozor na to, aby ste siahli po unikátnom a jedinečnom dizajne, tak X90 Pro je tým pravým orechovým. Zadnú časť vnímam naozaj ako hardvérový šperk, keďže vizuál krásne rámcuje tenký lesklý pásik s nápisom „Extreme Imagination“, nad ktorým sa vypína pýcha už spomínanej spolupráce medzi spoločnosťami vivo a Zeiss. Proporčne výrazný fotomodul kruhového tvaru, ktorý odkazuje na d'alekohl'ad, je ako ostrovček uprostred



čierneho mora plného rias – drsná textúra na imitáciu kože krytu bola zo strany strojcov geniálny nápad a celá tá metafora so šperkovnicou razom nabrala reálne kontúry.

Hmotnosť zariadenia je 215 gramov a hoci ide o telefón s takmer 7-palcovou obrazovkou a s extrémne vystúpeným fotomodulom, držať ho v ruke je radosť. Tlieskam za ten balans a istotu, ktoré sa tu podarilo dosiahnuť, ale, samozrejme, stále platí, že predmetná vlajková loď je z kategórie tých väčších a keď si ju zasuniete do nohavíc, nie je šanca, aby ste na ňu zabudli.

Hrúbka v mieste fotoaparátu je 14 mm a mimo neho klesá na úroveň 9 mm. Rám šasi je z hliníka a na jeho pravej strane môžeme nájsť tradičnú trojicu

fyzických spínačov, pričom zásuvka pre USB-C kábel sa nachádza dole a hornú hranu si uzurpoval už druhý nápis, ktorý vám odkazuje, že máte čo dočinenia s profesionálnym náradím na fotografovanie. O tomto tvrdení by sme mohli polemizovať, ale ako doplnenie onoho šperku je to vlastne úplne v PoRiadku. Apropo, zariadenie má certifikát odolnosti IP68, čiže sa nemusíte obávať, keď vám padne do záchoda, prípadne do vedra s pieskom.

Nastal čas porovnávať. Vivo X90 Pro prichádza s AMOLED panelom s rozlíšením 2800 x 1260 px, skákaním medzi úrovňou 60 a 120 Hz, so slušným jasom niekde okolo 1 300 nitov a hustotou pixelov 453 na jeden palec. Vivo X80 Pro malo v tomto smere všetky parametre posadené vyššie a ak dám bokom skutočnosť, že jeho nástupca

zvláda lepšie potláčať nechcený efekt modrého svetla, papierovo mal navrch práve predchodca. Napriek tomu sa na obrazovku pozerá viac ako dobre, výška jasů stačí aj na boj s ostrejšími slnečnými lúčmi a všetky súčasný HDR štandardy dostanete pekne podané, a to aj v Netflix aplikácii.

A čo je pod kapotou? Pri prémiových telefónoch sa automaticky očakáva, že svojím výkonom budú sekundovať bežnému pracovnému notebooku, čo nové vivo zvláda naplniť.

Máme tu čip MediaTek Dimensity 9200 (4 nm), ktorý spolupracuje s 12 GB operačnou pamäťou a úložiskom UFS 4.0 (keďže absentuje slot pre microSD karty, mimo 256 GB úložiska sa musíte spol'ahnúť už len na Cloud). Spoločne zvládajú náročné operácie bez toho, aby si používateľ všimol akékoľvek nechcené spomalenie, pričom počas testu som to patrične overil aj cez komplikovanejšiu postprodukcii videí a obrázkov.

Najväčšie mínus?

Model X80 Pro bol vybavený ultrasonickým 3D snímačom odtlačkov prstov, vďaka čomu sa vstupovanie do mobilu realizovalo behom milisekúnd s chýbovosťou na úrovni priemernej manželky. Je preto smutné, že vivo sa rozhodlo do nasledovníka vložiť len bežný snímač a jednu z dôležitých predností minulého modelu tak odsunuli na bok.

Nechcem, samozrejme, tvrdiť, že tento spôsob biometrie je diametrálne horší než predchádzajúci, ak už však ochutnáte z tej proklamovanej dokonalosti, t'ážko sa vám vracia o pár schodov nižšie.





Testovaná vzorka beží na Android trinástke s nadstavbou Funtouch 13, ktorá sa nesnaží veci nijako komplikovať, ba dovoľm si tento operačný systém priblížiť termínu čistý Android.

Treba si však dávať pozor, kol'ko energie spotrebávajú niektoré aplikácie spustené na pozadí, najmä tie, ktoré vlastne ani v bežnom režime nebudete využívať. Výdrž batérie s kapacitou 4 870 mAh sa v prípade testu dokázala pri intenzívnej záťaži dostať na hranicu jedného dňa a pri bežnej prevádzke dokonca na dva dni. Veľkou výhodou je bezdrôtové tankovanie energie pri výkone 50 W a už spomínané káblové s výkonom do 120 W. Práve káblom ste

schopný dostať sa na polovicu kapacity batérie už za desať minút nabíjania.

Prepracovali sme sa k poslednému a zároveň asi najsilnejšiemu argumentu, prečo by ste o zaobstaraní telefónu vivo X90 Pro mali reálne premýšľať. Ten extrémne veľký fotomodul je totiž viac než len na vypichovanie očí.

Oproti X80 Pro síce ide o chudobnejšiu výbavu, keďže nám tu absentuje päťnásobný optický periskop a gimbalová stabilizácia, avšak stále môžeme hovoriť o dostatočnom prémiovom efekte. Hlavnou hviezdou je jeden palec veľký snímač, ktorý má u nás v ponuke len konkurenčné

Xiaomi 13 Pro. Vďaka nemu viete do svojich obrázkov dostať variabilnosť v zmysle hĺbky celkovej ostrosti a aspoň čiastočne vyrovnať ten stále pretrvávajúci nepomer medzi zrkadlovkou a prémiovým telefónom. Roztiahnutejší snímač znamená väčšiu priepustnosť svetla a preto aj výrazné navýšenie kvality nočných snímok, resp. obrázkov v zle osvetlených lokalitách.

Sotva by ste dnes našli mobil, ktorý by vedel lepšie fotiť práve v noci. Rozprávať sa potom o vysokej kvalite za denného svetla, kde si hardvér umne pomáha dodatočnou úpravou, je už asi úplne zbytočné – živé farby, pestré detaily a chuť hrať sa s nastavením.

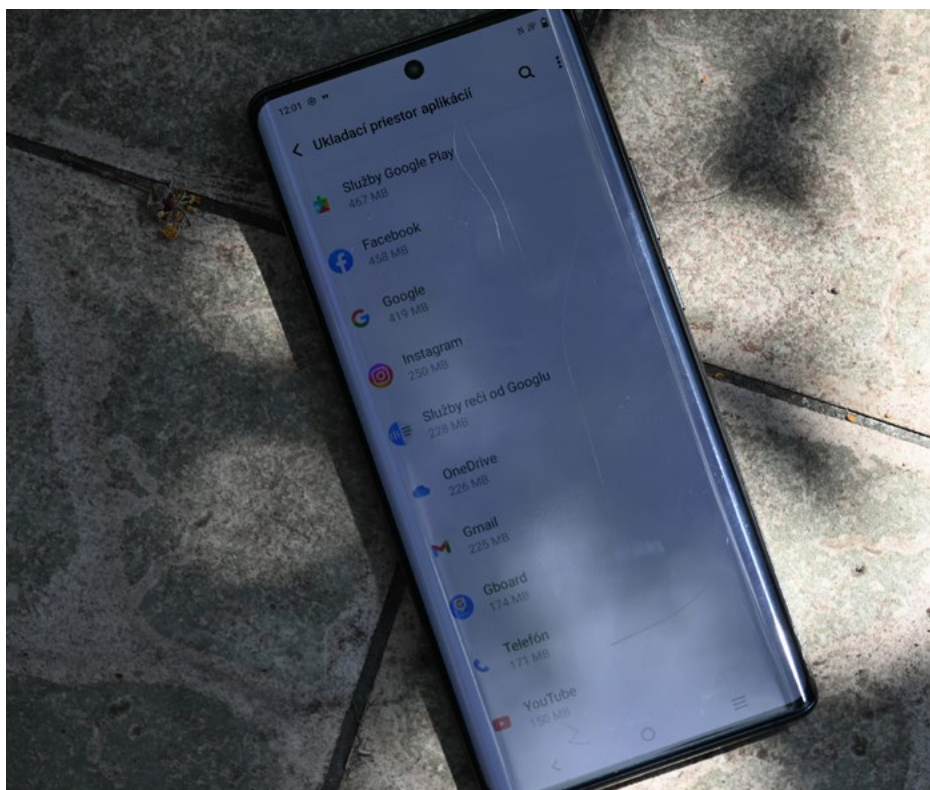
Potenciál v rámci zberu videozáznamov ide trochu nižšie (predchodca má jeden z mnohých plusových bodov aj v tomto), hoci stále tu máme možnosť zaznamenávať 8K pri 24 fps / 4K pri 60 fps a Full HD 60 fps v rámci selfie snímača.

Verdikt

Vivo síce tentokrát nešokovalo až tak ako pri X80 Pro, ale stále dokázalo vyrobiť prémiový telefón, na ktorý môže byť v mnohých aspektoch právom hrdé.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
vivo	1 100€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Absencia 3D
+ Výkon	čítačky odtlačkov
+ Displej	- Absencia gimbalovej
+ Obsah balenia	stabilizácie
+ Fotoaparát	
HODNOTENIE:	★★★★☆



Súťaž

1. cena
klávesnica
Endorfy Thock CZ Red

2. cena
myš Endorfy GEM

3. cena
headset Endorfy Viro Plus USB

Percy Jackson



Disney+ zverejnil novú upútavku na nadchádzajú sériu Percyho Jacksona, ktorý fanúšikom ponúka vzrušujúcu ukážku na dobrodružstvá hlavného tria hrdinov.

Na základe obľúbenej knižnej série Ricka Riordana budeme na televíznych obrazovkách sledovať Percyho cestu, v ktorej bude objavovať svoje božské dedičstvo a vydá sa na cestu očistiť svoje meno a zachrániť Olymp.

Opäť ide o seriál, ktorý má potenciál v podaní veľkého množstva knižného materiálu. Preto snáď nepôjde len o jednu sériu. Taktiež umiestnením série na Disney+ platformu sa diváci môžu tešiť na komplexnú a vernú adaptáciu kníh. Percy, ktorého si

v seriály zahrá Walker Scobell, je 12-ročný chlapec, ktorý po konflikte v škole zistí že je polobohom.

Jeho otcom je Poseidon (Toby Stephens) a kvôli svojej ochrane je poslaný do kempu pre polobohov. V kempe sa okrem iného dozvie, že niekto ukradol Zeusov blesk. Zeus sám si myslí, že to bol Percy.

Aby zachránil svoju reputáciu sa Percy vydáva blesk hľadať naprieč Amerikou spolu so svojimi novými priateľmi Annabeth (Leah Sava Jeffries) a Groverom (Aryan Simhadri).

Scenár pre prvé dve časti seriálu napísal sám Riordan a Jon Steinberg, o réžiu sa postaral James Bobin.

Všetci traja spomínaní sú tiež výkonnými producentami seriálu. Aj keď je celá knižná séria veľmi populárna, ešte sa ju nepodarilo celú filmovo, alebo seriálovo spracovať.

Dúfajme, že Disney+ bude v tomto úspešnejší. V prípade pozitívnych ohlasov po prvej sérii Riordan spomenula, že možná druhá séria by sa mala zameriavať na druhú knihu knižnej série.

Seriál príde na obrazovky 20 decembra s prvými dvoma časťami.

Ďalšie časti budú potom následne uvedené na týždennej báze každú stredu a plánovaných je osem častí.

Nicolas Cage vo vašich snoch



V septembri sme mali možnosť vidieť prvú upútavku na nový film Nicolasa Cage s názvom „Dream Scenario“.

Ide o komédiu, ktorú režíruje Kristoffer Borgli, a Cage v nej hrá profesora, ktorý sa začne objavovať ľuďom v ich snoch. Okrem Cagea sa vo filme objavia aj také mená, ako Julianne Nicholson, Michael Cera, Tim Meadows, Dylan Gelula a Dylan Baker.

Upútavka sa začína znepokojujúcim sledom udalostí, v ktorých si stále viac ľudí začne uvedomovať, že sa Paul (Nicolas Cage) objavuje vo všetkých ich snoch.

Paul začne na svojej novonadobudnutej sláve benefitovať. Sny sa ale začnú meniť a sú čoraz viac násilnejšie. Film bol momentálne uvedený počas filmového festivalu v Toronte kde mal svoju svetovú premiéru. Ďalšie uvedenie celosvetovo do kín je naplánované na november tohto roku.

One Piece 2 séria

Krátko potom čo Netflix uviedol na svoje obrazovky prvú, dlho očakávanú sériu One Piece, tiež oznámil aj jej predĺženie na druhú sériu.

Kto aspoň trochu sleduje recenzie tohto seriálu určite vie, že nejde o prekvapujúci krok. Seriál totiž dominuje už od svojho uvedenia v rebríčkoch sledovanosti a nezískava nič len chválu od verných fanúšikov pôvodnej Anime a Manga série.

V seriálovom prevedení sa predviedol Iñaki Godoy ako Monkey D. Luffy, mladý pirát so superschopnosťami, ktorý zostaví posádku, aby mu pomohla hľadať bájný poklad One Piece.

Tento poklad mu má pomôcť aby sa stal kráľom pirátov. Ďalšími členmi posádky sú Mackenyu ako Roronoa Zoro, Emily Rudd ako Nami, Jacob Romero ako Usopp a Taz Skylar ako Sanji. Seriál má šťastie, že má veľké množstvo vytvoreného materiálu z ktorého môže čerpať. Samotní tvorcovia seriálu sa nechali počuť, že by im materiál kludne vystačil až na 12 sérií. Dúfajme, že to tak naozaj bude.



Česko posielala film na Oscarov



O zlatú sošku Oscara pre najlepšiu medzinárodný film posielala Česká republika bojovať film „Bratři“.

Dráma režiséra Tomáša Mašína je zameraná na kontroverzné osobnosti bratov Mašínových, ktorí sa so zbraňou v ruke rozhodli opustiť komunistické Československo. V slovenských a českých kinách bude film možné vidieť už v októbri. 23 januára sa potom dozvieme, či sa film aj naozaj dostane medzi nominované snímky. Pre pripomenutie Oscarov zatiaľ v histórii získali len dva československé filmy a jeden český: Obchod na Korze (1965) od Jána Kadára a Elmara Klosa, o dva roky neskôr film Ostře sledované vlaky Jiřího Menzela a v roku 1996 film Kolja v réžii Jana Svěráka. Šestici ďalších filmov sa potom podarilo prebojovať do nomináčného výberu: Lásky jednej plavovlásky, Hoří má panenko, Vesničko má středisková, Obecná škola, Musíme si pomáhat a naposledy pred dvadsiatimi rokmi film Želary.

One Piece

POPULÁRNE ANIME PIRÁTOV V SLAMENÝCH KLOBÚKOCH
JE PRIPRAVENÉ NA SERIÁLOVÚ PLAVBU



Streamovacia spoločnosť Netflix priniesla na svoje obrazovky už veľké množstvo veľmi úspešných seriálov. V čom ale vždy zaostávala, boli adaptácie japonskej mangy a anime, tak, aby dokázali rezonovať (hlavne pozitívne) s veľkou diváckou základňou. Pre zmienku spomeniem len mierne katastrofické prevedenie Death Note a kultového Cowboy Bebop, ktoré skončili na obrazovkách skôr ako mohli vôbec začať. Príprava takej známej adaptácie ako je práve One Piece bola preto očakávaná so zatajeným dychom. Verní fanúšikovia série sa obávali, aby aj tento televízny počin z adaptácie od Eiichira Odu nestretol rovnaký osud a výsledok nebol len pre amerikanizovanou verziou pôvodného diela. Pre tých, ktorí anime a manga One Piece nepoznajú, ide pôvodne o manga sériu ilustrovanú spomínaným Odou z roku 1997. Kvôli svojej popularite bola neskôr od roku

1999 produkováaná aj ako anime séria. Čo sa týka dostupného materiálu, z ktorého má Netflix možnosť čerpať, tak v manga má One Piece už 106 sériových vydaní, zatiaľ čo v anime 1076 epizód a stále pribúdajú d'alšie. Rozhodne ide o bohatý základ, ktorý stačí „len“ kvalitne natočiť.

Našťastie už 31. augusta sme zistili, že všetky naše obavy o kvalite prevedenia neboli opodstatnené. Netflixu sa podarilo dvojrozmerné postavy hodnoverne oživiť a výsledný seriál pôsobí ako robustný celok s výbornými akčnými sekvenciami, ktoré pôsobia organicky ako jeden prvok.

Monkey D. Luffy

Dej seriálu sa rovnako ako anime a manga zameriava na postavu nádejného piráta Monkey D. Luffyho, ktorého si zahral Iñaki Godoy. Godoy sa na túto rolu veľmi

hodí, vizuálne, no i charakterovo. Postavu večne optimistického Luffyho hrá veľmi dobru. Luffy v detstve zjedol ovocie s názvom „Devil Fruit“, ktoré dalo jeho telu schopnosť byť ako z gumy. Tiež mu ale odobralo možnosť plávať v slanej vode, čo nie je práve praktické, keď sa chcete stať pirátom. Luffyho pirátska motivácia spočíva v tom, že sa chce vydať na miesto, ktoré sa volá Grand Line a chce nájsť poklad „One Piece“, ktorý tam ukryl predchádzajúci pirátsky kráľ Gol D Roger. Vďaka tomuto nálezu by sa mal tiež stať novým kráľom pirátov. Nemusím asi hovoriť, že stovky iných pirátov týchto morí má rovnakú motiváciu.

Luffy je vychovávaný v malej komunite, do ktorej patria aj piráti, ktorí od myšlienky pirátstva stále odrádzajú. Otcovskú postavu pre neho predstavuje pirát menom Shanks (Peter Gadiot), ktorý



sa v jednom momente obetuje, aby Luffy prežil a tým prichádza o ruku. Je to práve Shanks, kto Luffymu daruje jeho ikonický slamený klobúk, ktorý sa stane symbolom jeho posádky. Nie je preto prekvapením, že toto chlapca ďalej motivuje v jeho pirátskom sne.

Čo sa týka rozloženia deja, strieda sa v ňom súčasnosť a minulosť, pričom v prvej časti sa dozvedáme, ako sa Luffy dostal k svojim schopnostiam, ale aj ako získal prvých členov svojej posádky.

Piráti slameného klobúka

Čo by však bol za piráta, keby nemal posádku? Už v prvej časti sa do Luffyho posádky tak trochu dobrovoľne, ale aj na silu, pridajú hneď dvaja členovia. Jedným z nich je lovec pirátov Roronoa Zoro v podaní Mackenya a zlodějka, neskôr navigátorka Nami, ktorú si zahrala Emily Rudd. V nasledujúcich častiach pridá aj Usopp, bojko, no výborný rozprávač v podaní Jacoba Romera, a



posádku uzatvára posledný člen, kuchár a majster v bojovom umení, Sanji v podaní Taza Skylara. Musím povedať, že toto obsadenie je veľmi kvalitné. Každému zo spomínaných hercov sa podarilo ponoriť do svojej roly, Skylar dokonca podstúpil kuchársku kurzu, aby vedel hodnoverne stvárniť svoju postavu. Práve takéto detaily robia One Piece výnimočným.

Na ceste za pokladom

Prvá séria seriálu sa končí prísľubmi posádky a prvou odmenou za dolapenie, vystavenej na Luffyho. Netflix dva týždne po uvedení seriálu na obrazovky potvrdil, že schválili druhú sériu, čo znamená, že sa naša obľúbená posádka posunie v hľadani svojho pokladu ďalej. Samotný Eiichiro Oda túto informáciu oznámil divákovi, s tým, že aj keď dej druhej série ešte nie je dokončený, už teraz vie, že posádka bude potrebovať doktora.

Je jedno, aký veľký rozpočet môže štúdio minúť na seriálové prevedenie.



Hodnovernosť sa nezíska len tým, že osoby oblečiete do kostýmov a prostredníctvom špeciálnych efektov urobíte ich superschopnosti prirodzenými.

Ak sa seriálu nepodari vytvoriť hodnoverné prevedenie a prostredie, do ktorého postavy vsadíte, nie sú uveriteľné a plne vybudované, seriál nebude fungovať. Toto bol práve problém Cowboy Bebop.

Našťastie One Piece sa týmto problémom nemusí trápiť. Každá časť strieda iné prostredie a nových ľudí, ktorí sú viac a viac uveriteľní a hlavne pôsobia prirodzene, čím sa divák dokáže viac ponoriť do deja a obľúbiť si postavy. Zo všetkých častí spomeniem napríklad piatu epizódu, kde sa predstavila plávajúca loď a reštaurácia Baratie – práve takáto vizualizácia naplno ukazuje unikátne grafické prevedie dvoch dimenzií a vízie od Ody.

One Piece od Netflixu je vzácna anime adaptácia, ktorej sa darí uspieť tam, kde iné adaptácie zlyhali. Hlavne je to tým, že pochopili svoje limity a tiež vedia, ako s nimi pracovať.

„Monkey D. Luffy sa vydáva na pirátske dobrodružstvo v honbe za pokladom One Piece, vďaka ktorému sa môže stať kráľom pirátov.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: M. Jobst, T. Southam,...	Rok vydania: 2023 Žáner: Akčný / Dobrodružný
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Lahko sledovateľný dej + Obsadenie + Bojové scény	- Nutnosť všeobecnej znalosti pôvodných manga a anime materiálov
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Prízrak v Benátkach

HERCULE POIROT SA TENTOKRÁT VYSPORIADA S PRÍZRAKOM V BENÁTKACH



Po Smrti na Níle a Vražde v Orient Expresse prišlo do kín aj tretie dobrodružstvo Hercula Poirota, stvárneného hercom a zároveň oskarovým režisérom snímky - Kennethom Branaghom, aj s jeho neodolateľnou francúzskou angličtinou. V tretej časti sa režisér rozhodol zakomponovať do deja aj prvky mystéria a hororu, pričom v predchádzajúcich dvoch sa sústredil skôr na prerozprávanie príbehu v ľadnej dejovej línii, pol'ahky a viac reálne. Zrejme tak chcel diváka viac pobaviť a urobiť tento príbeh zaujímavejším a iným. Osobne si však myslím, že predchádzajúce dva diely boli lepšie spracované.

Príbeh podľa predlohy „Hallowe'en Party“ od Agathy Christie sa odohráva v Anglicku, vo filme je prostredie zamenené za povojnové Benátky. Hercule sa snaží žiť pokojným a nerušeným životom v dobrovoľnom exile a má mu pri tom

pomáhať nekompromisný ochrankár (Riccardo Scamarcio). Jedného dňa sa však na návšteve objaví stará priateľka, autorka detektívok svetového formátu, Ariadne Oliverová (Tina Feyová). Je zjavné, že rozhovor s ňou je Poirotovou intelektuálnou potravou, pretože sa jej podpichovaním a nabádaním podarí svojho priateľa presvedčiť, aby sa pripojil k seanse a pomohol jej tak dokázať, že ide o duchársky podvod. Hostiteľkou v ponurom sídle, kde sa má seansa odohrávať, je slávna operná diva Rowena Drakeová (Kelly Reillyová), ktorá pred rokom prišla o svoju dcéru Aliciu (Rowan Robinsonová). Po tom, čo stále počula volanie detských duší, skočila z okna a nešťastne sa utopila. Do úvahy však prichádza aj možná vražda a preto je logické, že daná situácia Hercula zaujme. V dome pani Drakeovej sú v deň seansy aj Aliciin lekár Leslie Ferrier (Jamie Dornan), ktorý trpí posttraumatickou stresovou

poruchou, jeho čudácky syn Leopold (Jude Hill), domáca Olga Semínoffová (Camille Cottinová), ktorá je presvedčená, že dom je prekliaty, a bývalý Aliciin snúbenec Maxime Gerard (Kyle Allen).

V úlohe média Joyce Reynoldsovej sa predstavuje vynikajúca oscarová herečka Michelle Yeohová. Seansa, počas ktorej Poirot odhalí niekoľko Joyciných trikov, končí jej vraždou. Všetci prítomní sa okamžite jeden po druhom stávajú podozrivými, pretože, ako je to v Poirotových príbehoch známe, vrahom môže byť ktokoľvek. Chťiac-nechťiac, pod tlakom okolností, sa tak Hercule púšťa do vyšetrovania Joyceinej vraždy. Tentokrát však proti nemu stoja aj vlastné zmysly, ktoré mu naznačujú, že nejde o obyčajný prípad. Začne večne racionálny detektív pochybovať o svojom úsudku a prestane veriť zmyslom?



Režisér sa sa v tomto diele brilantne venuje téme vnútorného a vonkajšieho vnímania reality, vnútornému monológovi a úskaliu vlastnej mysle. Ukazuje nám, ako sa dokonalá ľudská myseľ vysporiada s tokom informácií, ktoré dostáva, a v akej forme si ich musí harmonicky a zmysluplne všetky usporiadať, či už ide o dáta prirodzené, alebo nadprirodzene pôsobiace. Myslel je bohatý svet a je umením nenechať sa vlastnou mysl'ou rozptýľovať - Hercule Poirot to však opäť dokázal.

Zaujímavosťou je aj záverečná scéna s Poirotom, ktorá sa, tak ako aj tá úvodná, odohráva na streche budovy konzervatória, konkrétne na budove Palazzo Pisani a Santo Stefano, v uličke neďaleko kostola San Vidal, v štvrti San Marco v Benátkach.

Táto strešná terasa je často navštevovaná turistami. Pri deji tohto dielu som sa prichýtila, že viackrát pozerám v kine na hodinky, aj keď nejde o naozaj dlhý film. Pri Herculovi sme zvyknutí na



tajomstvá a detektívku, uvažovanie a hádanie, kto je vrah. Nehodilo sa mi do tohto konceptu ľahšie, či seansy. Dej nakoniec pôsobí narýchlo a vyvrcholenie nie je ničím, čo by diváka nútilo k dedukcii a minimálne sedelo do roly Poirotovho asistenta, záver si detektív na plátno vlastne celý vymyslel. Je to nevšedné dielo a diváci, očakávajúci podobnú formu a spracovanie ako v predošlých častiach, budú prekvapení, niektorí možno aj milo.

„Vyhnanec v Benátkach - tým je v treťom, zatiaľ poslednom spracovaní režiséra Kennetha Branagha a aj v jeho hereckej roly, Hercule Poirot (Kenneth Branagh). Predurčenie Hercula pre záhadu, pátranie a odhaľovanie tajomstiev zločinu ale nenechá inteligentného detektíva pokojne žiť mimo temný svet vraždy, aj keď sa o to všemožne snaží. Pri príležitosti pozvania na pochybný seans dôjde k vražde, kde sú všetci zúčastnení samozrejme automaticky podozriví a to vrhá zvedavého, bystrého Belgičana do sveta tieňov a tajomstiev, aby vniesol svetlo tam, kde sa zdá všetko byť nejasné a zamotané.“

Andrea Halušková

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Kenneth Branagh	Rok vydania: 2023 Žáner: Krimi / Dráma / Triller
PLUSY A MÍNUSY:	
+ obsadenie + celkový intelekt dialógov	- prvky hororu a mystéria - nekonzistentný záver
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeněk HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini,
Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider,
Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Goč,
Richard Mako, Barbora Krištofová, Róbert Gabčík,
Viliam Valent, Matúš Kunilák, Miroslav Beták, Martin Rácz,
Zuzana Mladšíková, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková,
Miroslava Glassová, Tatiana Klačanská, Maja Kuffová,
Friderika Hodossyová, Nataša Bžičková,
Simona Tlacháčová, Andrea Halušková

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Liška, Marcel Trnastý

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

Titulka
Mortal Kombat 1

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

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

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

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

ISSN 2644-6294 (online)



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



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

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

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

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

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

AXIS
COMMUNICATIONS

D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



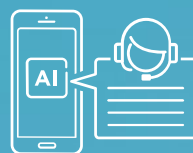
AI Mesh Optimiser



AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant



AI Parental Control

R15

AX1500 Smart Router

M15

AX1500 Mesh Systems

E15

AX1500 Mesh Range Extender

