

GENERATION

TESTOVALI SME
ROG FLOW X13
S XG MOBILE EGPU



HRALI SME

Returnal

TÉMA

*Interview
s GreyDominikou*

VIDELI SME

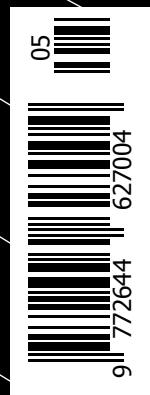
Madame Claude

RETRO

Super Mario Bros.

SÚŤAŽ

**5x Philips
OneBlade Pro**



PHILIPS

OneBlade Pro



Váš štýl.
Jednoducho.

Tvár + Telo



Zastrihuje, tvaruje a holí akokoľvek dlhé fúzy
a chĺpkы na tele. OneBlade zvládne všetko.

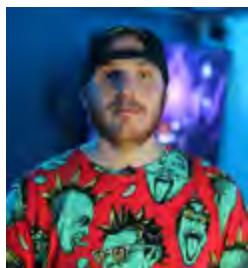
OneBlade Pro

www.philips.sk/onebladepro



innovation  you





Máme tu máj, lásky čas,

o čom svedčia predovšetkým tie hromady kvetín pred vchodom do štátneho ústavu pre kontrolu liečiv, každopádne pre vás, čitatel'ov nášho magazínu máme niečo oveľ'a hodnotnejšie. Do aktuálneho čísla sme si pre vás pochopiteľ'ne pripravili viac než len trápu sadu vtipov, a tak sa pripravte na klasický prierez súčasným hardvérom, ako aj hernou ponukou, avšak dovolím si vás upozorniť na dve konkrétnie záležitosti. Prvou je rozhovor s príjemnou slečnou, ktorá sa v tejto nel'ahkej dobe živí spôsobom, aký možno drívavá časť menej znalých považuje za sen, avšak pravda nemusí byť automaticky voňavá ako tie kvetinky. Aby sme sa ale mohli revanšovať aj vám, našim verným čitatel'om, máme pre vás v tomto mesiaci sút'až o najnovšie holiace strojčeky od renomovanej značky, o ktoré môžete zabojovať všetci, nech už uprednostňujete digitálnu, či tlačenú formu Generation.

Ešte než si nasliníte prsty a začnete skúmat' samotný obsah, dovolím si stručne načrtnúť súčasnú situáciu vo svete hier a výpočtovej elektroniky. Podľ'a najnovších informácií sa nedostatok polovodičov prehľbi až do roku 2022, a tak sa na dostupnosť procesorov a grafických kariet bude čakať oveľ'a dlhšie, než uvádzali pôvodné, a trochu naivné, odhady. Preto ak máte možnosť' dostať sa za rozumnú cenu ku grafike alebo nebodaj konzole PlayStation 5, určite neváhajte, Vianoce sú d'aleko a sucho bude pretrvávať'. Nedostupnosť fyzických produktov nám tak môže zredukovať už len samotný digitálny obsah a toho sa v prípade hier, aj cez hromadu už oznamených odkladov, dočkáme práve v máji. Vychádza totižto vôbec najväčšia AAA hra súčasnosti, ktorá si za sebou tiahne ostrý pach strachu.

Filip Vorzáček
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.

Dacia Spring má slovenskú cenu



Je pekná, plne elektrická a cenovo dostupná. Nová Dacia prichádza aj na Slovensko, no asi si nikto netrúfa odhadnúť, či to bude predajný hit. Na prvý pohľad ale nevyzerá vôbec zle, svojimi rozmermi je vhodná do mestskej premávky, kde šofér ocení hlavne kompaktnosť a mierne zvýšený posed. Do kufra s objemom 290 litrov sa zmestí aj väčší nákup, teda pokial si domov neplánujete odviezť novú skriňu z IKEY.

Pohl'ad na rozumne nastavenú cenu začínajúcu na 16 500 eurách poteší zákazníka s obmedzeným rozpočtom, záruka je na 3 roky/100 tisíc kilometrov, pre batériu 8 rokov/120 tisíc kilometrov.

Za rýchlonabíjanie si však poriadne priplatíte, je totiž dostupné len pre vyššiu výbavu a pre najlepší wallbox si pripravte dve tisícky. Ak by ste auto

chceli nabíjať z domácej zásuvky, tak si počkáte 14 hodín. Pri rýchlonabíjanií jednosmerným prúdom to je len jedna hodina.

Výrobca sľubuje dojazd 305 kilometrov v mestskej premávke, tá kombinovaná je náročnejšia a batériu vybije už za 230 kilometrov.

Mimo mesta s autom ale asi veľmi jazdiť nebudete, dôvodom je veľmi slabý výkon motora. Hoci je auto nezvyčajne ľahké (váži len 970 kilogramov), tak z nuly na sto zrýchli za 19,1 sekundy. Áno, také pomalé auto na trhu asi ani nie je.

Autu sa dobre darí len v mestskej 50-ke, tam je pomerne svižné a dokáže príjemne akcelerovať. No pri svojej maximálnej rýchlosťi 125 km za hodinu je neefektívne a bez potrebnnej dynamiky.

Bude zaujímavé sledovať, či ludí od kúpy neodradí výkon motora s hodnotou len 44 koní.

.....
znamená nutné obmedzenie výroby, napríklad Renault musí dlhodobo obmedziť produkciu rovno v niekol'kych španielskych závodoch. To priamo ovplyvní množstvo pracovných miest a aj ponuku dostupných automobilov.

Pandémia tak neprinesie zníženie cien kvôli vysokému počtu skladových zásob, práve naopak. Zásoby nie sú vôbec vysoké, predajcovia totiž nechcú riskovať a po ruke nemajú veľký počet automobilov, ktoré by mohli ponúkať v zaujímavých akciách.

Navýše pri novinkách môžeme vidieť zaujímavý trend, kedy výrobcovia skúšajú obmedzovať použitie čipov na minimum. Príkladom je posledný facelift aktuálnej generácie modelu Peugeot 308, ktorý dostal plne digitálny prístrojový štít. V aprílovom cenníku však už je klasický prístrojový štít s dvojicou analógových ručičiek, pričom cena pri takejto horšej výbave vôbec neklesla. Firma si čipy šetrí pre drahšie a lepšie zarábajúce modely, navýše prichádza na trh úplne nová generácia modelu 308.

Čipy stále komplikujú výrobu



To, čo sa spočiatku javilo len ako krátkodobý problém, začalo naberat' veľké rozbery. Malé silikónové čipy sú kvôli viacerým faktorom nedostatkovým tovarom prakticky v každom segmente. Stačí sa pozrieť na trh hardvéru pre hráčov, herné konzoly sú nedostupné už od jesene, rovnako aj grafické karty.

Hráči sú odkázaní na predražené bazárové ponuky a problém sa čoraz viac dotýka aj automobilového trhu.

Moderné autá sú plné rôznych senzorov a čipov, bez ktorých by nesplnili normy vydané Európskou úniou. Pre niektoré automobilky to

Ford Evos je sen milovníka vel'kých displejov



Legendárne Mondeo bolo jedno z prvých áut, typické pre vel'ký displej v prístrojovom štíte. Na svoju dobu nezvyčajné riešenie pôsobilo futuristicky a zostalo verné aj niekol'ko d'alších generácií. Osvedčený koncept ale zjavne dosiahol vrchol záujmu a už bolo načase

prísť s niečim výrazne iným, no určeným pre podobnú cieľovú skupinu. Ford Evos je logickou evolúciou, pri ktorej sa posunul celý koncept správnym smerom. Je však dosť možné, že pre Európu firma použije známe označenie Mondeo, je tu predsa stále oblúbené a má vel'mi dlhú história.

Novinka je mixom medzi sedanom a SUV, výsledkom čoho je priestranne a pohodlné auto s vyšším posedom a poriadnou nádielkou technológií. V dobe nedostatku čipov je to odvážny krok, ktorý sa určite odrazí aj na cene samotného modelu. Jeho nezameniteľný dizajn je vo vnútri doplnený o skutočne obrovský displej s uhlopriečkou 1,1 metra. Zložený bude z dvoch časťí, základného prístrojového štítu s uhlopriečkou 12,3 palca a z dotykového 4K displeja s 27-palcovou uhlopriečkou.

O dostupnosti tohto digitálneho modelu sa zatiaľ veľ'a nievie, svoju pút' začne v Číne a až neskôr sa môže objavíť na americkom a európskom trhu. Nie sú preto známe motorové verzie, výkon, ceny a ani stupne výbavy.

Na obrázkoch však pôsobí veľ'mi luxusne a stačí sa pozrieť, ako bol Ford vždy odvážny pri cenách svojho Mondea. S obrovskou zobrazovacou plochou sa zaradí hned' vedľa kompaktnej elektrickej Hondy a prémiových modelov Mercedesu, a zároveň o triedu prekoná Teslu s jej dnes už len priemerným displejom.

Citröen ponúka viac a viac luxusu



Nie je to len prémiová značka DS, ktorou sa Francúzi snažia vrátiť k luxusu. Po tom, ako v podstate opustili segment prémiovej strednej triedy a sústredili sa výhradne na cenovo dostupné rodinné autá, vytahujú z rukávu model C5 X, čo

môžeme označiť ako kombináciu SUV, kombíka a luxusného automobilu. Firma tak má konečne náhradu za špecifický model C6, ktorý ešte aj dnes dokáže zaujať na našich cestách hlavne svojou dĺžkou.

Novinka naštastie neponúka extrémne rozmery, s dĺžkou 4,8 metra a batožinovým priestorom s objemom 545 litrov zo strednej triedy neunikne. V meste sa s takým dlhým autom bude parkovať trochu horšie, zároveň však nie je žiadnym extrémom, ktoré by potrebovalo vyhradené veľké miesto. S trochou výššou svetlou výškou môžete pokojne jazdiť aj v horšom teréne, aj keď úprimne, najlepšie bude auto len na bežných cestách. Luxus je tu cítiť z každej strany a v interiéri samozrejme nechýbajú veľké digitálne obrazovky.

Základný digitálny prístrojový štít, head-up displej a veľký multimediálny displej je presne to, čo by sme v aute tohto typu čakali. Pochvalu si však zaslúžia aj mechanické ovládacie prvky, ktorých návrat ocení každý, kto musel vo svojom aute nastavovať klímu na displeji. Firma pre auto plánuje hned' niekol'ko motorov, vrátane plug-in hybridného riešenia. To bude mať výkon 225 koní a len na elektrinu zvládne prejsť až 50 kilometrov. Auto dizajnovu pokračuje v trende, ktorý začala nová C4.

Interview s GreyDominikou



Svet streamu, nie len herného, sa za posledné roky stal reálnym nástrojom na obživu mnohých talentovaných jedincov a preto som sa rozhodol vám priniesť rozhovor s jedným z nich. Je pre Dominiku, na platforme Twitch známu ako „greydominika“, hranie hier a diskutovanie s ľuďmi dennodenne navštěvujúcimi jej kanál skutočnou prácou, alebo sa za týmto moderným spôsobom zárobku skrýva niečo oveľa komplikovanejšie? To a mnoho viac sa dozviete v nasledujúcich riadkoch.

Otázky:

1. Predstav nám tvój bežný deň, kedy vstaneš v dobrej nálade s chut'ou postaviť sa pred stovky potenciálnych „záklazníkov“ a vieš, že do toho dás maximum, nech už na konci bude svietiť akolok' vek nepriaznivá alebo naopak priaznivá štatistika návštevnosti a zisku.

Chceš, aby som ti opísala ako vstanem z posteľe vo svojom hobit'om domčeku a so zalepeným okom hl'adám spúšťač raketového PC?

Moje bežné dni začínajú väčšinou v dopoludňajších hodinách, kedy po nespavom režime vstávam a pripravím sa do hodinky na živý vstup s rozbitým komentárom pre všetkých, ktorí sú pripravení ma pozdraviť do nového dňa.

Pokial' mi „šlapú“ mobilné dátá, cez ktoré aktuálne streamujem, väčšinou zastávam metódou dlhšieho streamovania, nech stihнем teenagerov v popoludňajších hodinách a aj pracujúcich, ktorí sa nedočkavo vracajú z práce.

Po streame sledujem kolegov, pracujem na zmenách, teším sa z nových subscriberov, kontrolujem, či má posádka doma teplú večeru a vrhám sa do nočných aktivít.

2. Je jasné, že všetko chce čas. Hlavne v dnešnej dobe, kedy sa snaží streamovať úplne každý, je aj pre zaujímavých streamerov triestenie divákov vd'aka vel'kej ponuke priam likvidačné. Myslíš si, že sa cez to všetko dá momentálne prepracovať z neznámeho streamera na úroveň napríklad takého Restta?

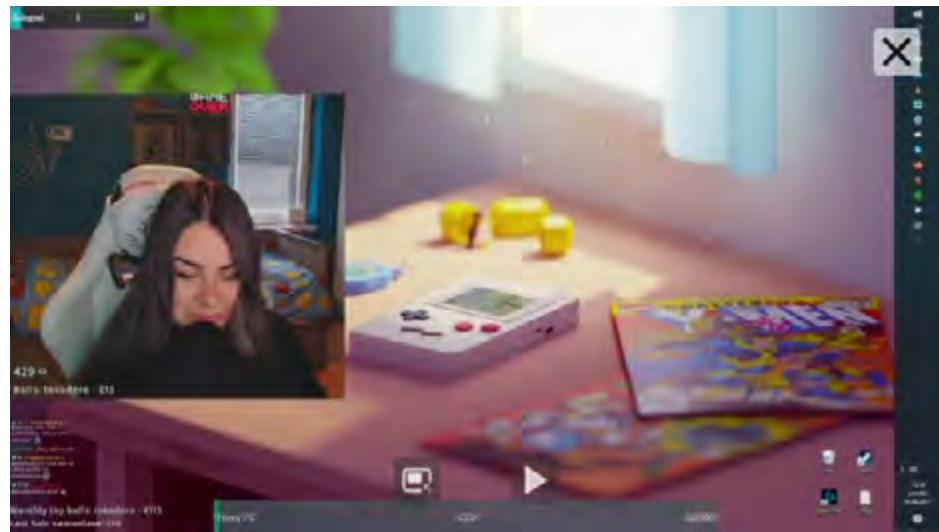
Som rada, že spomínaš práve jeho. Dostat' sa na úroveň Restta je reálne bud' po niekol'kých rokoch veľmi náročného streamovania, kedy by si mal predstavovať' veľký vzor a na Twitchi prinášať niečo výnimcočné, alebo, otočiť mincu na druhú stranu, potom by sa človek mohol presadiť bleskovým útokom plným banalít, extrémov a lákavých momentov, zapisujúc sa tak do nesmrtel'ných oddshotov. Môžeš si vybrať aj oboje, ak si nebojáčny tvor. Tým však dávaš najavo, že Ti je vlastne jedno, ako kariéru odštartuješ. Samozrejme, po niekol'kých rokoch sledovania diania mám pocit, dobrý pocit, že tí najpopulárnejší v období posledných šiestich rokov (napr. Restt) by mali kral'ovať nad'alej a zostať našimi vzormi.

3. Vidíš ty sama v streame svoju budúcnosť, alebo máš v hlave stále niečo ako zadné vrátka tak, aby si sa mohla kedykol' vek otočiť a vrátiť sa do úvodzovkách normálnej práce?

Stream ako doživotný ciel' nemusí byť žiadny prelud v mysli nikoho z nás. Je



okadero - €1014



reálne, aj z mojej strany, rozmýšľať len nad jedinou prácou, streamom. Bohužiaľ, niečo podobné ako podrobny plán nemám, a tak sa iba nechávam unášať prirodzeným vánkom súčasnosti, s bočnými úmyslami sa nikam neponáhlím. Na Slovensku, či v Česku, odkiaľ pochádzam, by som si ani nevedela predstaviť žiť s normálnou prácou. V preklade, po ukončení streamu by som neváhala a odstahovala sa do krajin d'alekých, aby som našla svoje poslanie.

4. Vráťme sa teraz k Twitchu ako takému. Za tie dlhé roky existence tejto platformy sa v jej prostredí vymenili stovky „hviezdičiek“, ktoré testovali hranicu tolerancie a skôr či neskôr dostali ban na základe porušovania pravidiel. Zaujíma ma teraz, ako si ty sama pristupovala k streamu v začiatkoch. Robila si si prieskum u iných, známejších streamerov, s cieľom nedostat' ten ban skôr, než vôbec začneš?

Či už sa pozrieme na moje streamovacie programy v aktuálnej forme, alebo sa ohliadneme do minulosti na moje prípravy na skok do vôd Twitchu, nikdy som nemusela extra premýšľať nad pravidlami tejto platformy. Po zhliadnutí niekol'kých streamov, ktoré pre mňa osobne boli novinkou, nešlo o nijaký logický prieskum. Skôr som bola prekvapená, za čo sa ban nedáva a čo prechádza užívateľom.

5. A čo im podľa teba prechádza?

U vysielateľov sa občas nechcene stáva, že nie sú zoznámení s videom či skladbou, ktoré majú na pár sekúnd sexuálnejší obsah, či erotický podnet, oni ich pustia a dostanú na svoj kanál ban na určitú dobu. S prižmúrenými očami prizeráme taktiež na art streamy umelkýň, ktoré si na nahom

poprsí kreslia obrazce, alebo sa kúpu v zarezaných plavkách v horúcej vírivke. Nie, že by sa na to zle pozeralo.

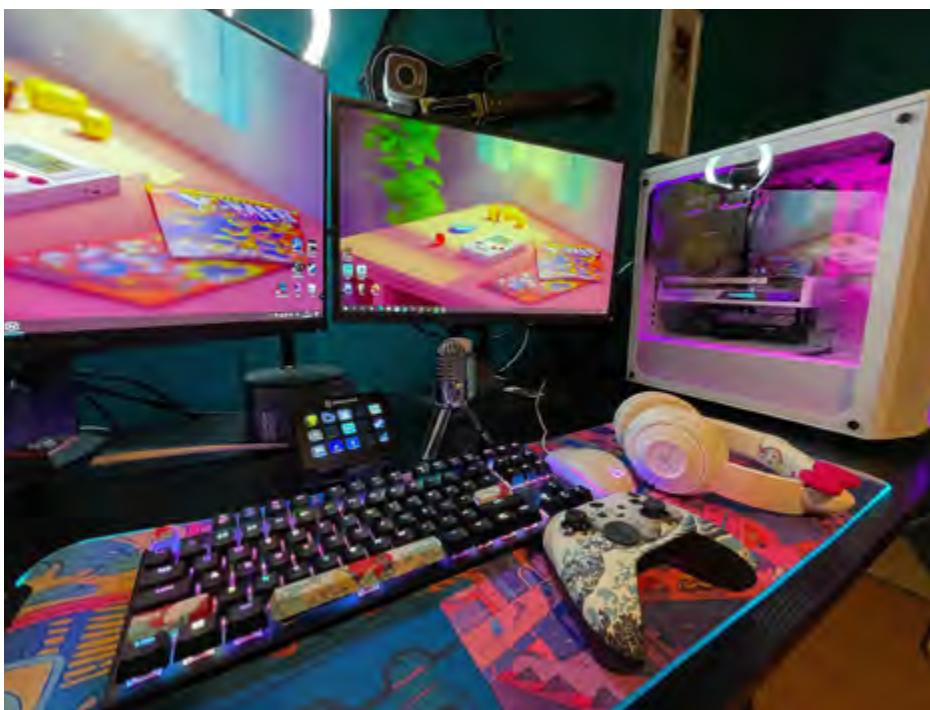
6. Sledujem tvoju prácu, a preto viem, že už máš svoju stálu komunitu, ktorá vždy, ked' zapneš stream, nabehne, komentuje a interaguje. Aký je to vôbec pocit vedieť, že na teba v sekunde začne pozerať stovka l'udí a môže sa na teba zosypať desiatka nepríjemných otázok alebo nemiestnych narážok na fakt, že si napríklad žena? Respektíve, cítis' vôbec nejaké náznaky mizogýnov v tvojej komunité?

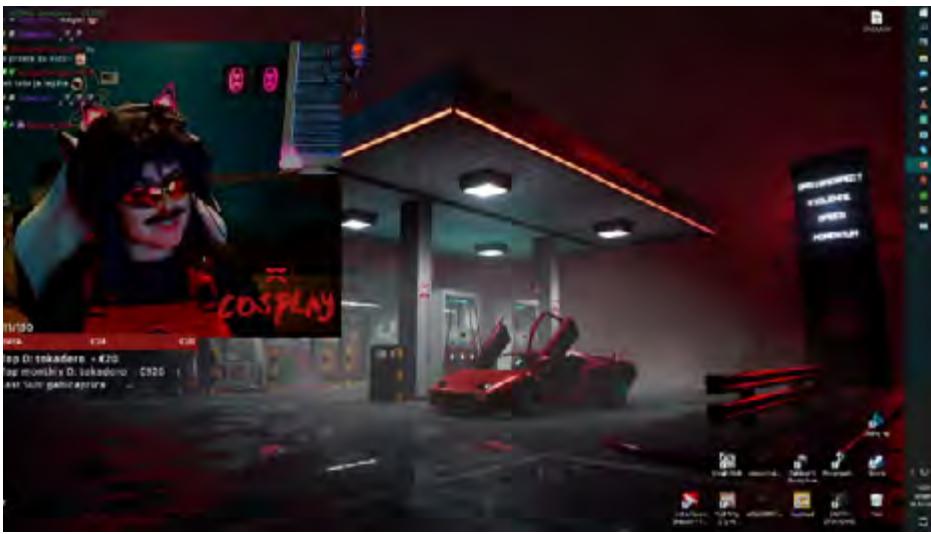
Pokial' som v domovskej sfére, nemilé, agresívne, či akokolvek útočiace interakcie s chatom sa mi nezdajú vôbec znepokojujúce. Bolo by pravdepodobne horšie čeliť niekol'kým l'ud'om s bodnou zbraňou stojacim priamo predo mnou. Hrdinské reči mladších trollov, či starších neposedných závistlivcov, ktoré sa v priebehu niekol'kých milisekund zmažú, mi nijakо nenamáhajú mozgové závity. Účast' stoviek l'udí ma teší a nikdy som necítila nervozitu z nalepených očí.

7. Myslíš si, že keby si bola muž, nemala by si taký dosah? A ak áno, snažíš sa túto skutočnosť nejako využiť vo svoj prospech, alebo to jednoducho vôbec neriešiš?

Myslím si, že byť ženou na streame je mnohonásobne náročnejšie, než byť mužom. Streamerky v zásade na to, akú vytvorili história a odkaz, kacia reputáciu novým ženským tváram, ktoré sa snažia pôsobiť seriózne. Naopak, pokial' sa máme rozprávať o návštevnosti a zaujatosti, nebojac sa poukázať na všetky možné prednosti žien oproti mužom, poznáme výsledok. I ked' možno prekvapivo, vôbec to neriešim.

8. Dôležitým aspektom sú tu samozrejme peniaze. Či už sa rozprávame o nejakom





paušálom podieľe, čo ti posiela Twitch za tvojich odberateľov kanálu GreyDominika, alebo bitov využitých v chate, či v neposlednom rade priamych platieb na tvoj PayPal účet. Mäš v hľave počas streamu nejaký kalkul s tým, že sa snažíš svojich divákov naviesť, aby niečo poslali, alebo toto tiež vôbec neriešiš?

S realistickým žartom očakávam kalkul, pretože je to full time job. Čiastky na streame sú nadmieru uspokojujúce, ale nevadia mi ani nezárobkové dni. Pokial' mám potrebu upgradu, vyprosím si nenúténym spôsobom žiadost' o dobrovoľný donate.

9. Vieš, respektívne chceš, nám povedat', kol'ko si dostala najviac na jeden „donate“? A bol pri tom stream zapnutý?

V live vysielaní som dostala svoj prvý donate pri kockovanom, nekvalitnom streame prvej hry Borderlands II. Bolo to v septembri, ked' som slávila narodeniny.

Celých 1000 eur od užívateľa, ktorý mi neustále prispieva na naplnenie mojich snov a podáva už 2 roky precíznu a loajálnu prácu moderátora. Za čo by som Jakubovi chcela pod'akovat' aj tu, v tlačenej podobe, a samozrejme aj ostatným prispievateľom.

10. Dajme tomu, že nás teraz číta mladý človek, ktorý by chcel začať riešiť Twitch viac než len ako hobby. Čo by si mu odkázala?

Každý mladý jedinec vníma naŕážky v čete trochu inak. Je dosť možné, že by sa mohol popaľiť na skutočnosti internetu. Cítlivejšie povahy by sa mali pred zapnutím prvého záznamu zamyslieť, aby sa im Twitch nezdal príliš „podpichovačný“. Pokial' je niekoľko bojazlivých, odkázala by som mu, nech si to skúsi aj hned'. Každý by si však mal

uvedomiť, že za jeden deň sa celebritou s roztancovaným publikom nikto nestane.

11. Všimol som si, a stalo sa to počas tvojho streamu viackrát, že k tebe sem tam zavíta aj divák z inej krajiny (nerátam teraz SK a CZ, keďže ty si pôvodom z Českej republiky, ale žiješ tu u nás na Slovensku), napríklad z Poľska. Páči sa mi, že s nimi komunikuješ, ostatne tak ako aj s celým osadenstvom, a neodbiňaš ich nejako anglickou frázou. Dokázala by si sú predstaviť, že by si raz streamovala aj pre iné než súčasné publikum? S presahom do zámoria?

Samozrejme, bez debaty.

12. Je pre teba výber hier pre stream zásadný, alebo si vieš predstaviť udržateľnosť uspokojivých čísel aj pomocou bežnej konverzácie?

Sústredím sa radšej na gameplay s otvoreným komentárom charakteristiky hry. Samotný pokes má tendencie zájst' do končín až samotnej psychologickej debaty kvôli užívateľom, ktorí prichádzajú za účelom nie sa zabávať, ale st'ažovať' sa s ich

osobnými problémami. Radšej sa veselím s hrou. Oboje je udržateľné a reálne.

13. Aké hry hrávaš najradšej pomimo streamu? Hráš vôbec niečo vo svojom vol'nom čase ked' nestreamuješ?

Hry, ktoré hrám po streame, som už raz prešla. Chcem si ich však prejst' kompletné na 100% s achievementami, ktoré lahodia mojej duši. Okrem útržkov z kampaní sa dosť využívam napríklad v indie hororovkach.

14. Ak by si zajtra s touto náročnou prácou skončila, kam by sa uberali tvoje kroky? Čo by si chcela robiť?

Nemysli si, že ty to nemáš náročné. Vymýšľanie tak komplexných, empatických dotazov dali môjmu životu bohatší nádych. Aj cez zoskok do iných zajtrajškov by som odcestovala do oblúbených krajín, kde by som sa už nejako snažila uchytiť'.

15. Prajem ti vel' a šťastia a čo najviac pozitívnych lúdi okolo, záverom môžeš pozdraviť' koho chceš.

Tiež by som chcela popriat', nech tvoje rozhodnutia smerujú iba do príjemných momentov a predovšetkým úspešných. Na konci tohto ladne prebiehajúceho interview d'akujem hlavne tým, ktorí od začiatku verili v moje umy. Dominikovi, ktorý zároveň pomáha s pixelovou i celkovou grafikou, aj so zapojením poslednej kabeláže. Celej jeho rodinke, vrátane autora týchto spracovaných otázok (Filip). Záverom, moja vd'aka patrí aj najsilnejším členom Jakubovi a Lukymu, no tiež najnovšiemu členovi Ondrovi.

Odpovede boli preložené z českého jazyka za čo d'akujem svojej manželke a večnej láske.

Filip Vorzáček



Naučte sa latte art a spravte si tak z pitia kávy zážitok



Povedané slovami klasika, „i skladník ve šroubárně si může přečíst Vergilia v originále“. Tak prečo by si milovník hier a IT sveta nezvládol latte art? Zvládne. Chce to síce tréning a kým sa naučíte kreslit symetrické obrázky, miniete niekol'ko litrov mlieka a tiež kilá kávy. A čo si budeme hovoriť, takých Kávoholikov potrebujeme. Teraz ale bez srandy, ak sa na to dáte, výsledok bude určite stáť za to. Každým pripraveným cappuccinom alebo latte budete zručnejší a viac spokojní s tým, čo sa vám podarilo nakresliť.

Základom je dokonalé espresso

Základom pre latte art je dokonalé espresso. To znamená s hustou a tmavou cremou na povrchu. Originálni baristi často používajú dvojité espresso, aby dosiahli lepší kontrast.

Pozor na trysku

Vel'mi dôležitá je aj sila trysky a taktiež jej koncovka. Výkonnosť trysky ovplyvní teplotu a s ňou súvisiaci tlak v bojleri. Ideálny tlak pre speňovanie mlieka je 1 –

1,1 baru. Koniec trysky môže mať rôzny tvar, počet a vel'kosť dierok. U väčších a drahších kávovarov sa dajú aj vymeniť. S tryskou, ktorá má koniec s väčšími dierkami, napeníme mlieko rýchlejšie a často aj s vel'kými bubblemi. Naopak, s menšími dierkami a väčším počtom, napeníme mlieko jemnejšie a pomalšie.

Jemná krémová konzistencia mlieka

Správne napenené mlieko musí mať krémovú konzistenciu. Jeho teplota by mala byť približne 60 stupňov Celzia. Pri samotnom penení je dôležitý správny uhol náklonu a držania konvičky a tiež ponor trysky. Čím jemnejšiu penu dokážeme urobiť, tým lepšie nám kreslenie pôjde.

A zase tie šálky

Čo to o šálkach sme vám už v jednom z minulých čísel bližšie vysvetlili. Aj v tomto prípade však platí, že tvar a vel'kosť šálky ovplyvnia výsledný obrázok. Ak chceme skutočne umelecký výsledok, šírka šálok by mala byť čo najširšia. Do šálok na

caffé latte sa vojdú aj dve – tri rozetky a kombinované zložitejšie obrázky.

Výpust' konvičky by mala byť ostrejšia

Vo všeobecnosti platí, že čím ostrejšia výpust', tým zložitejší obrázok dokážeme nakresliť. Konvičky s oblou výpustou sú vhodné na jednoduchšie tvary, akými sú srdiečka alebo jabĺčka. Kl'úcom k správnemu latte art je taktiež neustále miešanie napeneného mlieka a v jeho prelievaní z konvičky do konvičky.

Pod'me teda na to...

Na akýkol'vek obrázok začnite mlieko pomaly nalievať z výšky 5 cm tak, aby ste mali čo najviac tmavého priestoru na kreslenie. Prúd napeneného mlieka, ktorý tečie z výšky, sa musí dostat' pod cremu expressa. Akonáhle budete mať plnú polovicu šálky, opriete konvičku o šásku. Konvičku nakloníte a tým do nej dostanete mliečnu penu. Naklánanie je jeden z najt'ažších pohybov pri latte art. Na začiatku si vám teda dovolíme poradiť, aby ste si nechali pri nalievaní mlieka do expressa šálku opretú o stôl. Sústredíte sa tak najmä na techniku nalievania mlieka. Ked' sa z vás už stanú pokročilejší baristi budete ju už držať v ruke, čo je však oveľa zložitejšie.

Pokračovanie v d'alšom čísle...



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: Maroš Goč

Remake KOTORa má byť akčnejší



Jedna z najlepších Star Wars hier, ak nie rovno tá najlepšia, Knights of the Old Republic má podľa najnovších fárm dostať remake, a to od vývojárskeho štúdia Aspyr Media. To sa zameriava na vývoj a taktiež vydávanie mnohých hier, medzi ktorými môžete nájsť Star Wars: Episode I - Racer, Star Wars: Jedi Knight II – Jedi Outcast alebo najnovší Star Wars: Republic Commando. Aspyr zatiaľ nič nepotvrdilo, ani vlastník licencie Disney, čiže informácie ešte treba brati s rezervou. Ako sa však hovorí, bez vetra sa ani lístok nepohne. Vetrík nám opäť zafúkal a tentokrát nám priniesol správu, že chystaný remake má upustiť od taktickejho súbojového systému „pausable real-time“ a príkloniť sa viac k akčnejšiemu štýlu. Neprzehľivo čakáme na ďalšie informácie.

Petícia za Days Gone 2



Najnovšia stratégia Sony znie jasne – ponúkať len tie najväčšie hity. Z toho dôvodu sa napríklad dočkáme remaku TLoU a naopak nedočkáme pokračovania Days Gone. Iste, treba si priznať, že Days Gone nepatrilo medzi tie najlepšie hodnotené exkluzivity vydané na PlayStation, avšak svoju základňu fanúšikov si rozhodne našla a tá ani náhodou nebola zanedbateľná. Tí, ktorí sa nechcú zmieriť s rozhodnutím Sony, začali s petíciou za pokračovanie. V dobe písania tejto novinky má na svojom konte už takmer 80 000 podpisov. Či tieto kroky prinútia Sony minimálne k zamysleniu sa nad svojím novým prístupom k hrám je dosť otázne, no bez toho, aby hráči ukázali svoju túžbu po hre a kúpe tej hry, by sa Sony myšlienku na Days Gone 2 asi už ani nikdy nezaoberala.

Problémový Cyberpunk úspechom



Cyberpunk 2077 neboli pri vydaní tou hrou, v akú sme možno dúfali, že po tých rokoch teasovania a vývoja príde. Všetci už historky o problémovom vývoji a nútenom vydaní hry ešte pred jej úplným dokončením dobre poznáme, preto to už radšej nespomínajme. Spomeňme ale jednu zaujímavost', ktorá prekvapí hlavne tých, čo by CDPR najradšej videli za ich lži horiet' v pekelných ohňoch. Ten problémový Cyberpunk 2077 sa totiž nakoniec slušne predával. Finančný report CDPR odhaluje 13,7 milióna predaných kópií napriek všetkým platformami. Za rok 2020 si spoločnosť k zisku zapísala cca 300 miliónov dolárov, pričom sa dá povedať, že suma za vrátené kopie – 2 milióny dolárov – bola nakoniec len takým smietkom. To si spoločnosť možno ani len nevšimla.

TESO pol'avuje z lootboxov



Stále populárne MMORPG The Elder Scrolls Online mení pravidlá svojho financovania. Teda skôr mení než upravuje. Bethesda sa už nachádza pod krídlami MS, ten si pravdepodobne presadil, aby lootboxy boli možné získať aj hernou menou, nielen reálnymi peniazmi, ako to bolo do súčasnosti. Microsoft ma totiž vlastné pravidlá ako narába s lootboxami: „Predmety v lootboxoch môžu byť získané hraním. Všetky predmety vo vnútri lootboxoch v našich hrách musia byť taktiež dostupné cez neplatnenú možnosť získania, čiže cez hranie.“ Ked'že túto funkciu The Elder Scrolls Online neobsahovalo, neostávalo tvorcovi nič iné, než to do hry implementovať. Hráči tráviači celé dni v online prostredí Tamrielu môžu byť so zmenou spokojní.

Sony proti RE8 na Xbole



Hoci všetci vieme ako fungujú konzolové časové exkluzivity, mnohí netušili, že môže dochádzať aj k veciam, o akých si povieme. Nemohli sme si nevšimnúť, že pokial' ide o prezentáciu RE: Village, hra sa objavuje predovšetkým vo videách s označením Sony PlayStation a hratelné demá sú najprv vydávané len na PS. Na internet sa dostala kópia dohody medzi Sony a Capcomom, z ktorej sa dalo vyčítať mnoho zaujímavých vecí. Napríklad, obe spoločnosti sa dohodli na spoločnej reklamnej kampani. Dohodli sa, že hru nebudú predstavovať na verejných prezentáciach pre iné herné zariadenia, alebo aj na tom, že hra sa kvôli tlaku Sony počas prvého roka od vydania neobjaví na Xbox Game Pass, Xbox Live Gold či Google Stadia Pro.

LOTR od Amazonu končí



Amazonu sa v hernej sfére zatiaľ nie a nie darí. Po potupných zrušeniacach Breakaway a Crucible končí aj nádejné MMORPG projekt LOTR, a to ešte predtým než vlastne začal. Dôvodom je neschopnosť čínskeho vývojárskeho štúdia Leyou držať krok s vývojom a dodržiavať stanovené ciele. Neatrúfame si sice odhadnút', akými kvalitami by hra oplývala, no všetko zrušené s názvom The Lord of the Rings zamrzí. V tomto prípade ešte o to viac, keďže na hre pracovali veteráni so skúsenosťami s World of Warcraft, EverQuest alebo Destiny. The Lord of the Rings od Amazonu sice končí, no The Lord of the Rings Online sa stále teší obl'ube. Bude náplastou pre vaše Sauronovým okom zasiahnuté duše a srdcia? Ak by ste teda prehryzli tú staršiu grafickú stránku.

Resident Evil 4 vo VR



Capcom ohlásil prechod kultového Resident Evil 4 do VR perspektívy. Hra vyjde ešte tento rok exkluzívne pre zariadenie Oculus Quest 2 od Facebooku. Podľa doterajších informácií to vyzerá, že teasovaný a bájami opradený remake Resident Evil 4 je vlastne nakoniec práve táto hra. Hoci o remake v žiadnom prípade v skutočnosti nejde. Táto VR verzia bude používať rovnaké assety ako pôvodná verzia, animácie i cutscény, len textúry dostanú vyššie rozlíšenie. Útoky nepriateľov budú prispôsobené novej perspektíve a upravené bude aj hlavne ovládanie. To ponúkne možnosť volného pohybu v prostredí alebo využívanie teleportačných skokov, pričom prinesie aj hlbšiu implementáciu interakcie s prostredím prostredníctvom pohybového ovládania.

Pokračovanie TWEWY aj na PC



Štýlové JRPG Neo: The World Ends With You, ktoré je pokračovaním výborného a kultového predchodcu The World Ends With You z Nintendo DS, vyjde aj na PC platformu, konkrétnie na Epic Store ako exkuzívita (pravdepodobne časová). S týmto novým poznatkom Square tiež ohlásilo aj dátum vydania. Ten bol stanovený na 27. júl, kedy vyjde na Switch a PS4. PC verzia vyjde o trochu neskôr, hoci stále počas tohtoročného leta. Tvorcovia odhalili aj jedno veľké prekvapenie pre všetkých milovníkov pôvodnej hry. V Neo sa totiž objaví aj hlavný predstaviteľ prvého dielu – Neku. Zatiaľ sa nevie, či bude hráči nou postavou a ani to, akú veľkú úlohu v tomto novom príbehu zohrá, no predpokladáme, že to bude opäť patrične prepletené, ako sa na poriadnu japonskú hru patrí.

Konami na požiadanie?



© Konami Digital Entertainment

Objavili sa zaujímavé zvesti týkajúce sa jedných z najobľúbenejších herných sérií vôbec. Konami v súčasnosti prirodzene nepatrí medzi najväčších t'ahúňov a jediné hry, do ktorých sa púšt'a, sú predovšetkým tie s označením Pachinko. To je jeden z najviac odsudzovaných krokov hráčmi, keďže značky ako Metal Gear Solid, Silent Hill či Castlevania sú v rukách Konami prakticky mŕtve. Objavili sa však správy, že spoločnosť sa rozhodla tieto značky licencovať. Informácie priniesol YouTube kanál ACG Gaming, ktorý už zverejnil niekol'ko pravdivých leakov, napríklad o Deathloop. Ak by sa k týmto veľkým sériám dostali štúdiá ako Kojima Productions (Death Stranding) či Creative Assembly (Alien: Isolation), čakali by nás zaujímavé časy.

Solasta čoskoro mimo EA



Taktické D&D RPG Solasta: Crown of the Magister sa už čoskoro dostane medzi hráčov v plnej verzii, na ktorú sa čaká od októbra 2020, kedy vstúpila do modelu Early Access. Tento priamy konkurent neporovnatel'ne zvučnejšieho mena Baldurs Gate 3 rovnako ponúkne taktickú hráči'nost' zameranú na t'ahové súboje, prieskum dungeonov (ako inak) a taktiež sadu pravidiel Dungeons & Dragons 5th Edition. Solasta sa dostane z Early Access novým updatom, ktorého dátum vydania je ešte zahalený rúškom tajomstva. Vieme len, že to bude v príbehu jari. Hra pri vydani ponúkne level cap 10, kúzla do levelu 5, implementáciu Steam Workshop, orchestrálny soundtrack, nové sidequesty a v budúcnosti napríklad tiež bezplatné DLC, ktoré odomkne povolenie Sorcerer.

Age of Empires IV už tento rok



Počas veľkej prezentácie venovanej štvrtému Age of Empires Microsoft ohlásil, že hra vyjde v príbehu tohtoročnej jesene. O hre padlo viacero informácií. Pri vydaní hry bude hráčom dostupných osem civilizácií, z ktorých sa zatial' poznajú len štyri – Angličania, Mongoli, Číňania a Dilílsky sultanát, čiže Indovia. Samotná hra bude vychádzať predovšetkým z Age of Empires II: The Age of Kings, ktoré platí za tú najlepšiu hru súrie, príčom sa do štvorky dostanú aj nápady a elementy, ktoré boli pre druhý diel plánované, no nakoniec sa tam z rôznych dôvodov nedostali. Age of Empires IV vyjde presne 16 rokov po kontroverznom tret'om dieli, ktorý aj kvôli svojim nie príliš obľúbeným novinkám na dlhé roky zatarasil dvere d'alšiemu pokračovaniu.

3D All-Stars za tisíce dolárov



Ani netrvalo dlho a bohužiaľ sa udialo to, čo všetci očakávali. Po tom, čo Nintendo oficiálne (a dosť nezmyselne) prestalo predávať Super Mario 3D All-Stars, kolekcii pozostávajúcu zo Super Mario 64, Super Mario Sunshine a Super Mario Galaxy, ktorá vznikla pri príležitosti 35. výročia značky, sa na rôznych „second hand“ platformách ako eBay predáva až za nel'udskej závratné sumy. Prašul'ky milujúci špekulantí sa snažia využiť situáciu a hru predávajú do slova a do písma za niekol'ko tisíc dolárov. Zatiaľ nemáme informácie o tom, či nejakú kópiu už niekto za takú cenu aj kúpil. Predávať hru za 2 500 dolárov, to už je aj pre nás silná káva. Stačí však jediné – aby Nintendo vrátilo hru do obchodov. Týmto by sa skalperom klepllo po prstoch teda poriadne.

Super Mario Bros.

ŽEZLO JE V DOBRÝCH RUKÁCH



Nastal ten čas. Retro sekcia nášho magazínu, o ktorú sa starám už nejaký ten piatok, si stihla spravit' výlet do mnohých kútov interaktívneho softvéru, ale nech už môj výber tém bol v tejto sekcií akýkol'vek, nosným pilierom sa vždy stávali moje spomienky. Spomienky na detsstvo, teda čas, kedy jediné starosti spočívali v tom, ako d'aleko dokážem hodit' školskú tašku po príchode domov a zatiaľ' čo sa chodbov niesol naliehavý hlas mojej mamičky v znení „čo bolo v škole?“, ja som so stoickou vážnosťou odpovedal jediným citoslovcom. Každý deň mi po príchode domov spadol kameň zo srdca a tešil som sa len a len na hranie. Útek do svetov virtuálnej poézie lemuje moje spomienky dodnes, avšak s tým rozdielom, že samotnú lásku k hrám (a je to viac než len o chuti zabíjať čas) začínam vídat' aj v očiach mojej milovanej a nádhernej dcéry. Nelka dokáže už vo svojom rannom veku doceniť mnohé

herné značky a určite vás neprekvapí výberom jej prvého srdcového esa.

Nastal ten čas, ako píšem vyššie, aby sme si spoločne zaspomínali na legendu, bez ktorej by dnes herný svet sotva dokázal stavať' na pilieroch vlastnej histórie. Leto roku 1985 bolo akousi jamkou určenou na zasadenie semienka budúcnosti zábavného softvéru. Toho času totižto v krajinе vychádzajúceho slinca prichádza na scénu premiérová hra z dnes už nekonečnej sérií Super Mario Bros., a to na hardvér s rovnako ikonickej názvom Nintendo Entertainment System (d'alej už len ako NES). Mario, fúzatý inštalatér v montérkach, ktorého samotné Nintendo stvorilo na základe reálnej osoby s talianskymi koreňmi, vstúpil do veľkej hry s nejasným koncom. Mimochodom, ak ste si doteraz mysleli, že ide vyložene len o fiktívnu postavičku zloženú z pixelov, nasledujúci text vás vyvedie z omylu. Americká pobočka

pomaly sa presadzujúceho Nintenda si totižto v osemdesiatych rokoch prenajala obrovský sklad priamo v oblasti Washingtonu a ústrednou osobou tohto obchodu bol istý Mario Segale. Tento úspešný developer a rodák z krajiny slaného koláča sa Nintendu tak zapáčil, že po ňom okamžite pomenovali hernú postavu dovtedy známu len ako Jumpman (z prvého vydania arkády Donkey Kong). Na svete bol odzrazu Mario, ktorý je vraj viac než iba super. Sám Mario Segale v rozhovoroch pre médiá často žartoval ohľadom svojich nevyplatených autorských honorárov, na aké samozrejme neboli vedené žiadne reálne dokumenty. Skutočný Mario opustil tento svet vo veku 84 rokov, pred necelými 3 rokmi.

Najúspešnejšia herná značka

Od nekrológu skutočného Maria sa teraz presuňme späť do prostredia



jeho virtuálnej verzie. NES konzola sa stala hitom práve vd'aka úspechu 2D plošinovky Super Mario Bros., ktoréj dušu vdýchla ďalšia legenda, autor a vývojár Shigeru Miyamoto (naša retro sekcia o ňom už viackrát spievala ódy).

Tento nesmierne talentovaný, a dnes už právom uznaný génius dokázal stvorit' prvú skutočne komplexnú videohru, kde gro zábavy nekončilo predpokladaným neúspechom, ale naopak sa stupňovalo pri posúvaní vpred. Pohyb hlavného hrdinu nepôsobil nijako strnulo a bol dokonca podporený efektom zotrvačnosti, aký by ste z pohl'adu fyziky vo videohrách v tej dobe hľadali len märne. Samotný Mario musel prebehnuť cez osem dizajnovovo odlišných svetov, kde každý jeden z nich ponúkal štvoricu

specifických, náročných úrovní. Jediná pomoc spočívala v možnosti prevzatia pomocného predmetu (muchotrávky, kvetiny, či hviezdy nesmrtel'nosti), samozrejme však predovšetkým znalost'ou terénu. Spomínam si na dve verzie hrania pôvodného Maria. Tá jedna sa spája s čínskou napodobeninou pôvodného NES, ktorú moji rodičia v tej dobe zohrali aj na našom území – to boli tie malé žlté kazetky, ktorých obsah pred kúpou znamenal jednu vel'kú lotériu. Naopak, druhá a ovel'a bohatšia porcia spomienok je v mojom prípade ukotvená na stovky čiastočných portov Super Mario Bros., ktoré fakticky mapujú môj prerod z decka na muža a rovnako tak aj novinára. Nintendo je často kritizované na základe skutočnosti, že dokáže rok čo rok recyklovať jednu a tú istú značku, len



aby si nahrabali zlaté mince niečím, čo si datuje zrod do polovice osemdesiatych rokov. Avšak tu sa s radost'ou sám staviam na ich obranu, keďže drívivú väčšinu inak početnej série Super Mario definuje pokrok v obsahu, ako aj forme. Vy by ste snáď zahodili diamant len preto, že je starý a poznáte každý jeho záhyb až do posledného detailu?

Hudbu z tejto hry pozná každý

Obzerat' sa cez rameno do minulosti a v periférnom videní registrovať svoju malú dcérku je pre mňa skutočnou a nefalšovanou radost'ou. Náš spoločný čas často trávime tak, že ja som Bowser a ona je princezná Peach. Pointou je, aby som ju pevne chytil do náručia a nedovolil jej odísť preč z môjho hradu. Ked'že však na jej záchrannu nevyrazil žiadny skutočný Mario, vnímam to ako ekvivalent snahy vyvolat' v sebe absolútny pocit bezpečia a súčasne mi prejavit' lásku, čo je pochopiteľne vzájomné. Nelkine sympatie voči univerzu Super Maria však nekončia len pri objímaní, druhou hrou sa pre nás stalo vymýšľanie príbehov, či, ak chcete, rozprávok, v ktorých vystupujú všetky známe, ako aj menej známe postavičky zo sveta najslávnejšej videohernej súrie všetkých čias. Ak tento text niekedy budeš čítať práve ty, Nelka, vedz, že si mi svoju úprimnosťou a rýdzou láskou dokázala vždy zlepšiť' náladu, nech už sa všetko navôkol zdalo akokoľvek postavené na hlavu, či často možno aj beznádejně. Zatial' čo si teraz rukou nahmatávam pokrčenú vreckovku v zadnom vrecku nohavíc a nechávam vám priestor na to utriť' si tú slanú vodu na tvári, rád by som tento retro obraz ukončil poslednou vetou. Videoherná kultúra sa raz dozaista stane pevnou súčasťou klasického ponímania umenia a práve hry formátu Super Mario Bros. budú stavebným materiálom tohto aktu.

Verdikt

Návyková zábava bez konca.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
plošinovka	Nintendo	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

- + Komplexnosť'
- + Náročnosť'
- + Zvuk
- + Znovuhrateľnosť'
- + Fyzika
- nič

HODNOTENIE:



Puyo Puyo™ Tetris® 2

TEN PRAVÝ ODDYCH, KTORÝ TERAZ POTREBUJETE



Puzzle a Tetris vládnú vo videohernom svete už nejaký ten rôčik a tak sa nemôžeme čudovať, že obmeny týchto kúskov vychádzajú neustále. Či už je to SEGA alebo Nintendo, každý príde so svojou vlastnou puzzle hrou. A práve SEGA do boja vyráža s kombináciou s názvom Puyo Puyo Tetris 2.

Otázkou je asi – kde začať? Hoci by sa mohlo zdáť, že na takejto hre sa toho „porobiť“ veľa nedá, opak je pravdom. Puyo Puyo Tetris 2 obsahuje tol'ko možností, tol'ko herných režimov, že by sa jeden zbláznil. A to umocňuje ešte fakt, že táto hra v sebe hostí v podstate dvojicu puzzle hier, ktorými sú klasický Tetris, a ako môžete z názvu hádať, aj Puyo Puyo. Tento milý názov v sebe zahŕňa jednoduchú, no zato chytlavú hru,

v ktorej skladáte vždy dvojicu guľôčok, ktoré môžu byť až v štyroch farbách. Ak spojíte štyri, bum! Zmiznú. No a Tetris? Ten azda predstavovať nemusím. Príbehový režim je pre nováčika najzaujímavejší. Ten si navyše užije aj Solo mód

Čo by to bolo v tomto storčí za hru, ktorá by neobsahovala príbehový režim? Ten vás prevedie čudesným, no za to milým svetom, v ktorom medzi sebou bojujú rôzne postavy a vznikajú rôzne kamarátstva. Nebojujú však päťami ani zbraňami, ale svoje sily si merajú v puzzle. A to konkrétnie v Puyo Puyo a Tetrise.

Počas hrania môžete so svojím súperom „bojovať“ v rovnakej hre, ale

aj jeden v tej a druhý v onakej. Vy totiž začíname hraním Puyo Puyo a on začína v Tetrise. A to sa časom obmieňa a záleží len na jednotlivej úrovni, čo má pre vás nachystané. Niekedy je navyše pomerne náročné preskakovovať medzi jednotlivými úrovňami. Ak začnete svoj prvý level napríklad v Puyo Puyo a následne o pár levelov preskočíte na Tetris, chvíľu vám potrvá, kým sa zorientujete. A potom sa môže zdať, že Tetris je v podstate prechádzka peklom. Keď vy sa trápate skladaním kociek, váš súper si jednoducho skladá dvojicu „Puyov“ a škerí sa na vás.

Navýše, v hre sa objavuje nešvár v podobe input lagu. A oneskorená odozva je značne citel'ná! Práve z tohto dôvodu niekedy svoj „tvar“ umiestnite tam, kam



nechcete. Ide pravdepodobne o akýsi softvérový problém, keďže som si všimol, že aj „vyštavenie“ grafickej karty je na tento typ hry pomerne veľké a to najmä vo „Windowed Fullscreen“ režime.

Úrovne sú pekne porozmiestňované na mape, akú môžeme poznáť napríklad z mobilných Candy Crush hier. A verte či nie, mne sa to náramne páči. Úrovňi je dostačujúce množstvo a prejdenie celého príbehu vám zaberie zhruba deväť až desať hodín. Samozrejme, záleží na vašej šikovnosti. Dej je zábavný a zaujímavý spôsobom vyplní medzierky medzi hraním. Nejeden by sa divil, že sa tu práve takýto režim doslova pýta.

A keďže je v konečnom dôsledku nadizajnovaný, tí bystrejší si ihned všimnú, že kocky sa v prvých úrovniach na seba akosi podobajú. Ich prvotné poradie v podstate nie je náhodné, preto sa ihned naučíte robiť rôzne „kombinácie“, ale aj to, ako súperovi zavaríť tým, že mu „pošlete“ jeden riadok prázdnych krabíc do jeho pola navyše.

Ak sa vám príbeh podarí prejsť, môžete sa vrhnúť do Solo režimu. A že tu je toho tiež požehnanie – Versus, Skill Battle, Swap, Party, Fusion, Big Bang, či Challenge. Každý z týchto módov

prinesie zaujímavý zážitok a udrží vás na dlhé hodiny. Taktiež tu nájdeme aj množstvo výukových lekcii. Tie sú však mnohokrát smiešne, inokedy budete zas potrebovať vyvolať pomocníka. Ale čo už – človek sa jednoducho neustále učí.

Multiplayer je už teraz pravdepodobne mŕtvy

Ked' hra v decembri minulého roku vyšla na konzoly, už po pár mesiacoch množstvo ľudí hlásilo, že sa vlastne nemajú s kým hrať. A tento nešvár sa v PC verzii vyskytuje, žial, rovnako.

Nájdeme tu hodnotené zápasy, raid na bossov či režimy zo Solo módu. No ak si v nejakej komunite nenájdete spoluhráča, prípadne si hru nekúpite spoločne s kamarátom, budete mať problém. Je veľká šanca, že si multiplayer bud' nezahráte, lebo stratíte nervy pri čakaní na súpera, alebo budete naňo čakat' dlhočizne minúty. A to je škoda.

A lokálny multiplayer? Ten je fajn, ak sa rozhodnete stráviť večer v dvojici až štvorici pri televízore. Problém je však ten, že na jednej klávesnici si, žial, nezahráte. Hra vás dokonca ani nepustí do tohto menu a vysvetlenia sa nedočkáte. Jediným riešením je

pripojiť gamepad a vstupenka do lokálnej hry pre viac hráčov je tu.

Vizuál hre výborné pomáha

Na Puyo Puyo™ Tetris® 2 musíme skutočne vyzdvihnuť vizuál. Graficky je na vysokej úrovni, všetko sa tu hýbe a pôsobí krásnym „arkádovým“ štýlom. A viem si predstaviť, že keby sa táto hra niekde nachádzala na videoherných automatoch, určite by bola veľmi obľúbená. A ak sa v konečnom dôsledku vydáte napríklad do Japonska, také Puyo Puyo by ste tam istotne našli, keďže v 90. rokoch na arkádových mašinkách bola. Mimochodom, v Yakuza 6 práve takéto automaty môžete nájsť ako „easter egg“. K tomu hra obsahuje krásne „bojové animácie“ postáv, ktoré si, žial, v zápale boja príliš nevšímate. No ak vám tam oči ubehnú, je sa na čo pozerať.

Hudobne a zvukovo je to taktiež naozaj skvost. Počas testovania som si dal na hlavu slúchadlá a nechal som sa do hry pomerne vtiahnut'. A bol som očarený!

Záverečné hodnotenie

Ak milujete Tetris a hry podobné tomuto vizuálnemu štýlu, na nič nečakajte. Puyo Puyo™ Tetris® 2 je naozaj skvelým titulom, ktorý vás zabaví, i keď má svoje muchy. Graficky vás pohltí a vy si budete počas nočného hrania hovoriť – ešte túto hru a idem späť.

L'ubomír Čelárik



ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
Puzzle	SEGA	Cenega

PLUSY A MÍNUŠY:

- + puzzle ako Tetris nikdy neomrzia
- + obrovské množstvo režimov
- + podarená grafika a hudba
- takmer nefunkčný multiplayer
- odozva je pomerne veľká a je cítiť

HODNOTENIE:



Returnal

RETURNAL, RETURNAL, PREČO SI RETURNAL?



Na tento titul zo stajne Sony som sa naozaj tešíl. Nové IP ja môžem a ked' do misky zamiešate aj fakt, že hra bola robená priamo na PS5... Čo vám budem hovoriť, konečne je tu dôvod, prečo konzolu vlastnít', ked'že doteraz mi fungovala iba ako PS4 emulátor. Ako obstála (ak sa nemýlim) prvá AAA exkluzivita na novú generáciu PlayStation?

Už len fakt, že hra nevyjde na PS4, dáva nádej. Prečo? Pretože to znamená len jedno – vývoj sa sústredil na nový stroj. Tým myslím, že bol naladený tak, aby využíval všetko, čo PS5 ponúka. To som si teda aspoň myslel ešte predtým, ako som tento kúsok dostal do rúk.

Po prejdení mnoho hodín môžem skonštatovať fakt, že to tak aj je. Tiež však musím dodat', že titul sa inšpiroval hned' niekol'kými hrami a filmami a počas recenzie ich spomeniem. Schválne, som zvedavý, či tú podobnosť nájdete pri hraní Returnal aj vy.

Konečne PS5 hra

Ale pod'me pekne od začiatku. Ako prvé hre vytknem, že nemá českú lokalizáciu. Od titulu, kde treba čítať, aby ste vôbec porozumeli čo, kde a prečo máte robiť, by som čakal, že aspoň titulky bude mať'. Je to škoda a po Horizon Zero Dawn je to len druhý titul od Japoncov, kde som sa s týmto stretol.

Čo sa týka technického stavu, ten je výborný. Returnal vyzerá úžasne a čo je asi najdôležitejšie zo všetkého, výborne sa hrá. Mechanizmy pracujú na jednotku, mierenie, ovládanie postavy, zbieranie predmetov, to všetko funguje tak, ako má.

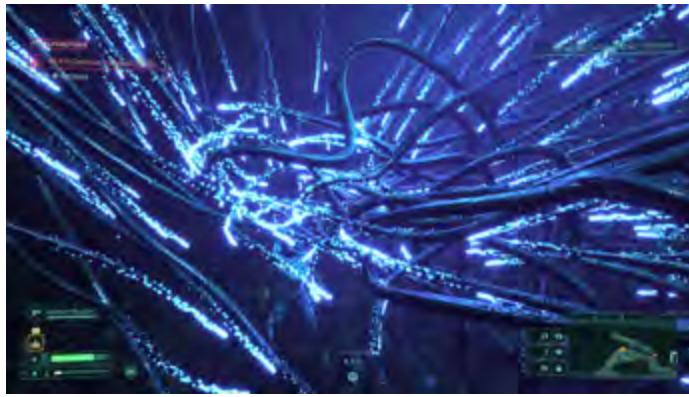
Ani na sekundu som nemal pocit, že niečo nemám pod kontrolou. Málokde som zažil práve takéto niečo. Pokial' nejaký skok alebo pohyb pokazíte, nadávateľ' môžete iba na seba. To len na začiatok, aby ste vedeli, že nasledujúce riadky píšem s vedomím tohto faktu. Sony nenechalo nič na náhodu. Vizuál patrí medzi špičku.

Konečne mám pocit, že hrám skutočný PS5 titul. Nehovorím, že posledné hry na PS4 vyzerali zle, to ani náhodou, najmä The Last of Us Part II patrí na vrchol.

Tu si však dovolím tvrdiť', že sme sa zas o kúsok posunuli. Je pravda, že vývojári to mali jednoduchšie, ked'že nemuseli pracovať s tol'kými cut-scénami a postavami, no zvyšnú energiu zamerali na prostredie, nepriateľov a samotné menu, ktorému som síce na začiatku nevedel prísť' na chut', ale neskôr som si ho nevedel vynachváliť'.

Úvodné prostredie dáva hned' nádych zmesi temna, tajomna, hororu a akcie (toto všetko veľmi môžem) a znamenalo to tiež opatrny postup. Nikto vás tu nevedie za ručičku.

Idete, kam vidíte, že môžete ísť', a učíte sa čo a ako. Prvé minúty sú napínavé a pomalé, ked'že nemáte zbraň, opatrne pátrate a zoznamujete sa s mechanizmami. V momente,



ked' sa dostanete k základnej pištoľi, začína nekonečné rodeo a spoznávate, čo je hra vlastne zač.

Titul naplno využíva aj haptickú odozvu a adaptívne triggers, ked' l'avý trigger stláčate len veľmi jemne na mierenie a silno na alternatívnu pal'bu. Chce to zvyk, lebo sekundárne strielanie sa musí nabíjať, pričom pokial' sa nabíja a vy chcete strieľať normálne, nedá sa, ak nepovolíte trošku prstom do úrovne, kde sa aktivuje primárna strielba.

Na hrane zajtrajška

Poznáte film Na hrane zajtrajška s Tomom Crisom? Ak nie, pozrite si ho, ked'že mi prišlo, že gro hry je inšpirované práve touto snímkou. Pozor, to nemyslím v zlom (možno aj preto, že film sa mi páčil). V každom prípade, niektorí nepriatelia majú niektoré črty monštier z filmu a ak zomriete, reštartuje sa deň. V praxi to znamená, že idete od začiatku a stratíte celý inventár, teda okrem niektorých stálych predmetov. Pištol', našťastie, patrí medzi ne. Okrem toho je tu len málo vecí, ktoré si ponecháte. Niektoré vylepšenia a neskôr aj meč na útok nabízko.

Okrem tohto filmu sú tú iné veci – napríklad zvláštne kvety, ktoré sa v niektorých miestnostiach nachádzajú ako vajcia z Votrelca. Ak ich rozobjete, môžete sa dostať k zaujímavým predmetom. Tie sa delia do niekol'kých kategórií a tu to začne byť veľmi komplikované, no budem sa to snažiť zjednodušiť najlepšie, ako viem, a zároveň vám bez spoilerov poradiť, čo robíť, aby bolo hranie znesiteľnejšie.

Frustrácia raz príde...

Ludia dobrí, ak ste nerváci a radi ničíte niečo, čo vás naštve, odporúčam fyzickú kópiu hry, ked'že inak si to odnesú drahšie veci (napríklad konzola alebo televízor). Ako som vyššie spomíнал, Returnal vás nevedie za ručičku a



smrť znamená reštart. Aby toho nebolo málo, svet sa zmení. Zmení sa tak, že mapa sa poprehadzuje úplne náhodným systémom. Dvere nikdy nevedú do tej istej lokality ako predtým. Naštastie, ako budete postupovať a umierat', naučíte sa konkrétnie časti poznať a budete tak lepšie vedieť čeliť nepriateľom, na ktorých sa nešetrilo.

Vývojári sa snažili hráčom ponúknut' aj veci na ulahčenie, napríklad teleporty, ktoré však môžete používať až po nájdení technológie, ktorá to umožňuje (po smrti vám zostane). Môžete tak cestovať na miesta, kde by ste inak nemohli, ale tie sú vždy späťované a ciele pevne dané. Alebo ako prechádzate mapou, odomykajú sa aj iné, ktoré fungujú ako rýchle cestovanie. Tie prvé sú niekedy povinné, tie na rýchle cestovanie môžete ignorovať, je to na vás. Netreba sa však báť použiť ich, ked'že tu nie sú žiadne loadingy. Naozaj žiadne. Konečne na to prišlo, všetko je takmer okamžite dostupné. Krátka animácia prechodu slúži namiesto nahŕávacej obrazovky, ale tu sa bavíme o sekundách, ktoré neprekročia číslo 5. Vďaka ti, Direct Access a SSD disk!

Bohužiaľ, nie je to nič platné, ak zomriete. Začnete zas odnova. Po niekol'kých smrtiach som sa rozhadol

viac skúmať svet a nesústredit' sa len na hlavnú misiu. Na minimape viete rozlíšiť, ktoré dvere sú hlavný príbeh, ktoré sú vedľajšie a ktoré sú arény (o tých si povieme neskôr). Vďaka tomu, že som sa vyhýbal hlavnej linke, som dokázal odhaliť rôzne tajomstvá.

Ak by som to neurobil, stalo by sa, že ak by ma druhý boss (cesta k nemu trvá aj 2-3 hodiny, ak vás dovtedy nedostanú) zabil, idem úplne od začiatku – ale naozaj úplne. Ja som však objavil spôsob, ako získať jeden život, ako nosiť lekárničky, ale aj používať checkointy. Hru to zjednoduší, no len krátkodobo. Dvakrát sa mi stalo, že som od druhého bossa išiel od začiatku...

Nič nie je zadarmo

Returnal vám jednoducho nič nedaruje. Neskôr natrafíte na parazitov, ktorí vám pridávajú rôzne pasívne schopnosti, no na oplátku vám degradujú niečo iné. Napríklad integrita vášho obleku je zvýšená o 15%, no čokol'vek, čo zdvihnete zo zeme, vám uberie zdravie. Chcete sa vôbec niekam dostať? Áno, teoreticky by ste mohli mnohé miestnosti prebehnuť a len sa vynhnúť nepriateľom, prídeť však k bossovi a ten vás naseká na šalát. Prečo? Pretože čím viac nepriateľov zabijete, čím

viac vecí pozbierate, tým silnejší budete. Lepšie zbrane a lepšie predmety získate bojom a zabíjaním minibossov, ktorí sú obklopení základným typom nepriatelia. Tých je hned' niekol'ko druhov, pozemných aj vzdušných (niektorých pasívne inšpirovaných sériou Half-Life).

Na tom je celá hra postavená. Súbojový systém. Preto je ovládanie také skvelé a nečítite žiadnu t'ažkopádnosť'. Bojovať musíte a nie málo. Spomínal som arény – to sú lokality, ktoré sa po vstupe uzavrhú a vy vtedy musíte poraziť' všetko, čo na vás pošľú. Býva to niekol'ko vĺn, no ak sa vám to podarí, odmena býva veľmi štredá.

Ak sa budete úspešne využíbať projektilom alebo útokom ako takým a dokážete zároveň likvidovať' príšery, začne sa vám nabíjať' adrenalín, ktorý pri každej z piatich úrovni urobí dočasné vylepšenie a pasívne útoky. Ked' vás však trafia, adrenalín sa vynuluje. Tiež je dôležité, zbierať Obilionsy, čo sú zlaté gul'ky, ktoré padajú z nepriatelia, ked' ich zabijete.

Neskôr si za to môžete vo fabrikátore vyrobiť' zaujímavé predmety. Obilionsy patria medzi tri hlavné veci na zbieranie. Okrem nich sa treba sústredit' na kl'úče, ktoré odomykajú niektoré truhlice a dvere so zaujímavým obsahom, a posledný je ether, na ktorého funkčnosť' musíte príšť' sami, no ak nájdete správne využitie, ušetrí vám to možno kúpu nového televízora alebo ovládača.

Ked' sme pri tých truhliciach, niektoré (vrátane collectables) sú napadnuté a ich odomknutie vás stojí bud' ether (ktorý by som ja šetril na niečo iné), alebo vám znefunkční či poškodí nejakú časť' výzbroje. Vl'avo hore vám aj vypíše, čo treba urobiť', aby ste sa opravili. Našt'astie, s mnohými vecami sa dá fungovať' d'alej, no ak sa vám znefunkční minimapa, je to otrava.

Nervy v kýbli

Skúmanie sveta je alfou a omegou hry. Odomykáte si nové možnosti a zároveň sa posúvate v príbehu. Po celej mape sú pohodené datalogy, hlasové schránky, ktoré zanechala Selene sama sebe. Hlavná hrdinka toho sama o sebe veľa nenahovorí.

Zrejme je flegmatik, pretože ona si uvedomuje, že zomrela a občas prostre len zahľásí, že sa musí snažiť' viac. Ja by som zošaľel. Príbeh je pekne priamočiary a absolútne mu nebudeť rozumiet', teda minimálne v prvej



polovici. Čím viac hlasových schránek pozbierate, tým viac sa dozviete. Okrem toho je tu aj samotná časť domom (poznáte z traileru) a poviem len tol'ko, že pozerať' doň sa nemusíte, no ak to urobíte, nebudeťe l'utovať'.

Možno však budete l'utovať', že ste si nevzali pred hraním lexaurin. Pripravte sa na umieranie. Pripravte sa na to, že bez ohľadu na to, ako vás to bude baviť', raz vám tie nervy povolia. Po 12 hodinách hrania (dá sa to skontrolovať v lodi, v ktorej pristanete) som nebol ani za druhým bossem, pri ľom som dvakrát zomrel. Viete, čo ma to stalo skúmania a zabíjania? 1400 nepriatelia padlo, kým som sa k nemu dostať druhýkrát... a on ma zabil. Reštart. Úplne odznova. Už prvého som opakoval trikrát, kým som sa rozhadol, že najskôr idem skúmať svet.

Naozaj, čítajte lore. Čítajte, čo je k predmetom napísané predtým, ako ich zdvihnete. Dozviete sa veľa vecí a hlavne ako, čo, kedy, kde, a prečo používať – to vám môže zachrániť' život (a ušetriť' nervy).

Zmena je život

Sony malo vždy exkluzivity zamerané hlavne na príbeh. Tu je to trošku iné. Príbeh sa nerozpráva sám, hľadáte ho a ide to veľmi pomaly. Musíte chcieť', musíte hľadat', musíte jednoducho chcieť hľadat' a byť' pripravený ísť' odznova, ked' sa niečo pokazí. Táto časť' sa mi hodnotí najhoršie a bez spoilerov ju ani neviem popísať, musíte na to príšť' sami, musíte chcieť' na to príšť' sami.

Ak Returnal narazí na zlé hodnotenia, nebudem sa čudovať. Je iný. Je temný a nič vám nedaruje. Pripravte sa na frustráciu, nervy a veľa zabíjania. Mňa však oslovil. Možno som v tomto

smere masochista, no užíval som si to. Zo začiatku to je obrovský zmätok. Všetky predmety sa zdajú rovnaké a mnogé sa skutočne podobajú. Ked' ale budete poctivo študovať' v menu, naučíte sa prežiť a hlavne využívať prostredie vo vás prospech.

Chýba však nejaký motor, ktorý by vás hnal dopredu. Ak pozerať mapu a idete priamo po hlavnej linke, nič nezbierate a neodhalujete, áno, máte šancu hru prejsť'. Mimoriadne nadaný hráč by to dokázal. Problém je, že z príbehu by nemal nič. Bola by to bohapustá strieľačka príšer v zaujímavých lokalitách, nič viac. Toto je vec, ktorá bude mnohým prekážať a ktorá možno uberie na popularite tomuto mimoriadne podarenému titulu.

Verdikt

Returnal je iný. Či je lepší? To sa t'ažko hodnotí. Má svoje kvality a vyžaduje si váš čas napriek tomu, že vám nič nedaruje. Ba naopak, rozzúri vás, rozdupe a budete ho chcieť' využiť. Je však mimoriadne návykový. Pokial' sa mu dostanete pod hrubú škrupinu, nebudeťe chcieť' prestat', lebo budete vediet', ako d'alej – len to dokázať'.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
akcia	Housemarque	SONY

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|---------------|-----------------------------------|
| + vizuál | - zo začiatku zmätok |
| + atmosféra | - skôr či neskôr príde frustrácia |
| + súboje | - hra vám v ničom nepomôže |
| + nápaditosť' | - chýba česká lokalizácia |
| + hudba | |

HODNOTENIE:



Outriders

NOVÝ LOOTER-SHOOTER, KTORÝ NAHRADÍ OSTATNÉ?



Po dlhšom období bez nejakých významnejších releasov prichádza divoká karta od Square Enix a pol'ského štúdia People Can Fly, ktoré stálo aj za vývojom Gears of War: Judgment. Od vydania dema si Outriders získali obrovskú fanúšikovskú základňu, pričom to vyzerá to na prekvapenie roka a konečne niečo nové v looter-shooter žánri. Naplnilo vydanie očakávania?

Aj vd'aka skúsenostiam vývojárov sa od fanúšikov do vydania Outriders vkladali nemalé očakávania. Ak k tomu ešte pridáte fakt, že za maličkým štúdiom stojí gigant ako Square Enix, tak sa šance na kvalitu hry ešte zväčšujú. No ako vieme, v dnešnej dobe nie je všetko tak, ako sa na prvý pohľad zdá.

Outriders vložil svoje nádeje do looter-shooter žánru, ktorý je v hernom svete masívne oblúbený, no často ho, bohužiaľ, sprevádza vlna problémov, zlých rozhodnutí vývojárov a následná nespokojnosť a frustrácia komunity.

Ako príklad si môžeme zobrať hlavných predstaviteľov žánru, ako sú Destiny či The Division - všetci vieme, čo sa okolo týchto hier diaľo.

Preto bolo dosť prekvapujúce, keď sa z ničoho nič objavil titul Outriders, o ktorom vel'a l'udí ledva počulo. A čuduj sa svete, hra vyzerala naozaj výborne. Celému dojmu dopomohol aj fakt, že štúdio viac ako mesiac pred vydaním pripravilo demo, v ktorom ste vedeli dosiahnuť level 7, vyskúšať si všetky dôležité mechanizmy a ako bonus sa vaša postava po vydaní plnej hry prenesla so všetkým, čo ste v deme získali.

Nebudem klamat', demo ma očarilo, looter-shooter žáner milujem a spoločne s mnohými ďalšími hráčmi som v skúšobnej verzii, ktorá mala reálne 2 až 4 hodiny hratel'nosti, nabral skoro 100 hodín. Šialené, však? No, hralo sa to naozaj skvele a hnala nás honba za legendárnymi zbraňami, ktoré sa dali v deme získat' a následne

preniesť do plnej hry. Demo malo, samozrejme, aj svoje problémy, od toho demá predsa existujú, no nebolo to nič strašné. Odhliadnuc od týchto problémov išlo o výborný zážitok, ktorý bol predzvestou ešte lepšej plnej hry.

A tak prišiel deň vydania...

Vitajte na planéte Enoch. Zem sa stala neobývateľnou, l'udstvo sa preto rozhodlo odísť k d'alekým hviezdam. Cesta bola dlhá a prvých kolonistov čakalo po pristátí na ciel'ovej planéte nemilé prekvapenie. Počas ich cesty sa totiž výrazne zmenila a vládne jej neznáma Anomália, ktorá hned' na začiatku hry skoro zlikviduje kolonizačný tím vrátane vás.

Väčšina prvej skupiny zahynie v búrke spôsobenej anomálou a zasiahne aj vás, no ako poslednú šancu na prežitie ste vložený späť do kryospánsku a zobúdzate sa o 30 rokov neskôr. Vtedy už ale nič nie je, ako si pamätáte. Všade naokolo



vládne chaos a vojna a vy tiež nie ste tým, kým ste boli, čo sa pre vás zdá akoby včera. Búrka vás nezabilá, ale zmenila a dala vám schopnosti. Stal sa z vás tzv. „Altered“, čím sa začína váš príbeh za nájdením dôvodu prečo a ako - no hlavne ste posledná šanca l'udstva na prežitie pôvodného plánu kolonizácie planéty, ktorá je teraz uprostred vojny medzi zvyškami l'udskej rasy, monštrami zmutovanými anomáliou a zapár d'alšími Altered, ktorých zvyšok l'udí pre ich schopnosti povážuje za bohov.

Ak ste už niekedy skúšali niektorú inú hru z looter-shooter žánru, bude vám veľ'a vecí povedomých a budete sa cítiť ako doma. Mechanizmy sú vyšperkovanej naozaj výborne a samotná hratel'nosť je na rovnako skvelej úrovni ako aj v deme, resp. je na ovel'a vyššej, keďže v plnej hre sa vám odomkne more nových možností, taktik a arzenálu, takže vaše možnosti sú limitované len vašou fantáziou.

Outriders sa však viacerými spôsobmi odlišujú od svojej konkurencie a poskytujú úplne nový a výnimočný herný štýl. Každá zo štyroch hratel'ných postáv ma veľ'mi unikátny štýl, no zároveň ich jedno spája - aby ste ostali nažive, musíte zabíjať. To v preklade často znamená, že najlepšia obrana je útok. Čo to ale znamená v realite? Na výber mate teda štyri hratel'né postavy - Devastator (Tank), Pyromancer (Mage), Trickster (Rogue) a Technomancer (Long Range Support/Engineer). A hoci som ku každému pridal poznámku, čo asi približne predstavuje, v prípade Outriders sú tieto pomenovania naozaj len symbolické, a to hlavne vďaka systému oživovania.

Ako som už spomíнал, aby ste ostali nažive, musíte zabíjať a byť agresívny, pretože každá z postáv sa lieči zabíjaním

nepriateľov. Zatiaľ čo Trickster dopĺňa svoj život usmrtením nepriateľov v jeho bezprostrednej blízkosti, Pyromancer svoj život získava spät', keď pošle na druhý svet tých, ktorých najprv podpálil.

Tento unikátny systém agresívneho heľovania vytvára ešte unikátnejší zážitok, keďže čím ste agresívnejší a úspešnejší, tým ste lepší a zostávate nažive. Žiadne sedenie za stenou a ostrel'vanie cez pol mapy, žiadne kempovanie, tieto herne štýly vás nikam nedostanú a hlavne ani nie sú zábavne. Outriders odmeňujú vašu agresivitu a šikovnosť skvelým zážitkom z hrania a súbojov.

Takýto herný štýl by ale, samozrejme, neboli možný bez správneho arzenálu. Tu prichádza na rad hlavný mechanizmus žánru, ktorým je loot, čiže vaša výbava. Musíme povedať, že ide o prijemne spracovaný a asi najpremyslenejší systém vytvárania postavy na základe toho, čo sa vám podarí z nepriateľov získať. Loot sa klasicky delí na common, rare, epic, a legendary. Každý kus výbavy

obsahuje náhodne generované mody, ktoré nejakým spôsobom upravujú alebo zlepšujú fungovanie skillov, pričom zároveň aj menia a zlepšujú bežné parametre, pripadne ponúkajú pasívne/aktívne efekty. Množstvo týchto modov je naozaj veľké a každý z nich je perfektne premyslený, no najpodstatnejšie je ich kombinovanie a možnosti, ktoré viete vytvoriť spojením niektorých z nich. Na internete sa už teraz objavujú všetkjaké šialené kombinácie a keď si čitate popisy niektorých modov, najradšej by ste si ich chceli dať všetky a neviete, čo použiť skôr. Niektoré kombinácie často vytvárajú úplne novú funklosť a objavovanie a testovanie týchto kombinácií je úplne skvele vymyslené.

Ako to ale v looter-shooter hráč býva, kampaň je väčšinou len úvodom a „skutočná hra“ začína po jej prejdení. To je tzv. „endgame“, kde vaša honba za legendárnu výbavou môže začať. A hoci je kampaň naozaj dobrá, svet a príbeh sú zaujímavé a pomerne dlhé, väčšina l'udí sa snaží titul prejsť čo najskôr. Na svoje si však určite prídu aj sólo hráči, ktorí si chcú užiť príbeh a hru naplno.

Endgame Outriders je tvorený tzv. expedíciami. Ak ste hrali Destiny, predstavte si Strikes. V podstate ide o unikátné misie, ktoré dokonca rozširujú príbeh, no s jedným veľkým rozdielom. Expedície majú časomieru a na základe toho, ako rýchlo sa vám podarí daný level prejsť, dostanete odmenu - zlatú, striebornú, a bronzovú, kde zlatá, samozrejme, dáva najväčšiu šancu na získanie legendárnej odmeny. Tu sa však začínajú veci trocha komplikovať a vynárajú sa problémy.

Zatiaľ čo v kampani si idete misie vlastným tempom a užívate si skilly a postavu, ako vás to baví, expedície





zmenia tento zážitok na nepoznanie a nie v úplne kladnom zmysle. Keďže ste odmeňovaný na základe času, je viac než pravdepodobné, že postava, ktorú ste si užívali v kampani, je súčasťou postavená a poskladaná, no nie dostatočne na to, aby ste dosiahli Gold tier, prípadne aspoň ten strieborný.

Časové limity sú nastavené naozaj natesno a nútia vás misiu len preletiet', čo znamená, že ak nerobíte maximálny možný damage, tak neuspejete. Problémom ale, bohužiaľ, je, že v aktuálnom stave je takýto damage dosiahnut' možno len 1-2 spôsobmi a malými variáciami. Ak teda chcete prejsť misie, musíte hrať postavu týmto spôsobom a nie tak, ako by ste chceli, prípadne ako vás baví, čo je veľ'mi, veľ'mi zlé.

Tu sa vynárajú d'alšie menšie problémy, ktorých vyriešenie bude hádam len otázkou času, rovnako ako aj úprava ostatných skillov postáv tak, aby hráči mohli hrať tak, ako chcú. Nepriatelia a ich schopnosti sú často úplne nelogické - skoro všetko dokáže prerušíť váš pohyb, nabíjanie, skilly, vo väčšine prípadov sa im neviete ani vyhnúť a ak áno, dokážu vám prerušíť dokonca aj úskok. Niektorí z nepriateľov vás ostrelujú cez celú

mapu s neludskou presnosťou, zatiaľ čo iní majú plošné skilly o veľkosti, z ktorej dosahu sa nedá uniknúť, ani keby ste sa veľmi snažili. Tieto situácie často vedú k nemalej frustrácii, zatiaľ čo pozeráte na časomieru, ktorá je naozaj neúprosná.

Veľká časť komunity už žiada o upravenie množstva vecí, no padli aj návrhy na úplne odstránenie časomieri. Dokonca sa vyskytujú aj prípady, ked' l'udia v multiplayeri automaticky z ich hry vyhodzujú Devastatorov, pretože vedia, že prosté nebudú schopní dosťatočne rýchlo zabíjať'. To úplne ničí myšlienku celej hry a spolupráce, ked' namiesto zohranej skupiny rozmanitých postáv majú všetci rovnaký „damage“ build.

Bohužiaľ, nie je to jediný problém, ktorý hra zažíva. Síce sme stále ešte len päť dní po vydaní a pri multiplayerových tituloch sú takéto problémy bežné, nič neospravedlňuje masívne problémy, ktoré stále pretrvávajú. Ludí trápia masívne lagy, neustále odpájanie, no hlavne padanie celej hry a dokonca aj glitche, ktoré vám vymažú celý inventár, čo sa, bohužiaľ, stalo počas recenzovania aj mne. Je viac než pravdepodobné, že toto všetko bude postupom času opravené, no aktuálne je hra v multiplayer/coop režime na tom naozaj biedne, a

to hlavne na staršej generácii konzol a PC. Sólo hranie funguje viac-menej bezproblémovo. Vývojári si však zaslúžia pochvalu, že od vydania a prvých problémov všetky nedostatky a dianie perfektne komunikujú s komunitou, sú veľmi aktívni a uvedomujú si, čo hráčov trápi. Preto je snáď len otázka času, kedy sa toto všetko dostane do normálu.

Hodnotenie

Či ste skôr sólo hráč, prípadne si chcete zahrať s kamošmi a inými hráčmi a milujete looter-shooter žánor, Outriders je prekvapenie roka. Tešiť sa môžete na perfektnú a návykovú hratelnosť, zábavné vyvýjanie postavy, unikátny svet a pomerne fajn príbeh - hra ponúkne hodiny a hodiny zábavy.

Len samotná kampaň zaberie niekol'ko dní bežného herného času a to nehovorím o endgame obsahu a honbe za legendárnym lootom. Je síce pravda, že hlavne multiplayerová stránka má momentálne dosť väčšie problémy, ale je naplánovaný patch, ktorý by mal veľkú časť z nich adresovať.

Štúdio veľmi aktívne komunikuje a reaguje na odozvu komunity, preto verím, že aj ostatné nedostatky v oblasti balansovania sa vyriešia a my si budete môcť užívať hru naplno tak, ako chceme, lebo v konečnom dôsledku je to skvelý a zábavný titul. Vidíme sa na Enochu!

Richard Mako



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Looter-Shooter	People Can Fly	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelá hratelnosť a combat systém
- + príbeh/svet kampaň aj pre sólo hráča
- + návykový a zábavný co-op
- aktuálne nestabilná hra pre viacerých hráčov
- padanie a glitche (hlavne v multiplayeri)

HODNOTENIE:



It Takes Two

IT TAKES TWO JE ORIGINÁLNOU HROU PLNOU ZASLÚŽENÝCH SUPERLATÍVOV



Unikátna hratel'nosť, pútavá audiovizuálna atmosféra a zaujímavý, l'udský príbeh; It Takes Two možno vsádza na hru dvoch hráčov, no až takmer dokonalé spojenie týchto troch prvkov robí z kooperatívnej novinky od Hazelightu jeden z najlepších titulov posledných rokov.

It Takes Two exceluje tam, kde nechýba komunikácia, podobne ako to platí aj pri vzt'ahu dvoch l'udí. Nie je preto náhoda, že práve partnerské nezhody sú ústredným motívom príbehu dvoch manželov, Codyho a May, ktorí prechádzajú rozvodom – no čarowné prianie ich dcéry spôsobí, že sa z dospelákov stanú bábiky, neschopné zmeniť sa jedna bez druhej späť do l'udskej podoby. Vo svete, kde je všetko obrovské a začarované, si musia dvaja toxicí rodičia, ktorí si navzájom vyčítajú chyby, pričom vlastné nevidia, pomáhať. Ich oficiálnym sprievodcom naprieč životným dobrodružstvom je akási kniha lásky, ktorá ich stavia pred neustále nové výzvy, ktorých prekonanie má nielen

zvrátiť' kúzlo premeny, ale vrátiť' do ich rozpadnutého manželstva čaro lásky.

Áno, príbeh je síce miernym klišé ako vystrhnutým z nejakej bláznevej romantickej komédie, no tam sa podobnosť' s béčkovými filmami končí. Niežeby v hre chýbali dojímavé či

vtipné momenty, no It Takes Two v tomto smere netlačí na pílu. V centre vašej pozornosti nie sú postavy ako samostatné prvky, ale to, čo musia spoločne dokázať, aby sa posunuli o krok bližšie k cielu. Spolupráca naberá v tejto hre úplne nový rozmer, aký vo videohrách nemá obdoby, no čo skutočne





odlišuje It Takes Two od konkurencie, nie je ani tak nápad, ako výsledná kvalita.

It Takes Two je, aspoň pre mňa, jedna z najlepších hier, aké som kedy hral, a to aj napriek nanajvýš iritujúcej, so španielskym prízvukom hovoriacej knihe, ktorá v hre predstavuje akéhosi „guru lásky“. Seriôzne, zničiť knihu je niečo otriasné, ale tohto nepodareného Antonia Banderasa budete mať po chvíľke chut' hodit' do krbu.

Jasne, Cody a May tiež nie sú práve vzorom sympatie, ale práve sebeckosť a egoizmus z nich robí postavičky, ktorých náture pôsobia uveritel'ne. Ani jeden z nich nie je zlý, no ako to už pri nefungujúcich vztahoch býva, každý hl'adá vinu na tej druhej strane, čo najďalej od seba.

To je presne aj tento prípad a je vašou úlohou, aby ste začarovaných manželov previedli čarokrásnym liliputánskym svetom, kde na každom kroku čaká nejaká prekážka. Logické hádanky a puzzle pritom tvoria len časť problémov, ktoré budete musieť spoločne vyriešiť. Čakajú vás aj súboje s nepriateľmi, podarené, hoci nie vždy úplne zrozumiteľ'né boss-súboje, a adrenalínové, dynamické útesy a niekol'ko d'alších vychytávok.

Ked' zistíte, že vás hry stále dokážu prekvapíť

Kooperácia, to je všadeprítomná mantra, podstata celej hry, skrátka alfa a omega. Dvaja hráči musia spolupracovať, aby sa dostali d'alej, čo samo o sebe nie je vôbec prevratnou novinkou – no, to ako štúdio Hazelight túto ideu poňalo a spracovalo, až to je čisté zlato.

Hazelight má na konte len dve hry, prícom obe sú zamerané práve na vzájomnú pomoc a spoluprácu dvojice hráčov. Štúdio pod krídlami giganta Electronic Arts prvýkrát debutovalo v roku 2018 hrou A Way Out z väzenského



prostredia. Vtedy išlo o niečo naozaj originálne a nové, a história sa pri It Takes Two do istej miery opakuje. Tentoraz autori neprekvapili ani tak nápadom, ako jeho špičkovým prevedením.

To, že je hra oproti jej staršiemu súrodcovi z roku 2018 podstatne dlhšia, je len bonusom, no skutočný pokrok nastáva v kreativite vývojárov, ktorú tentoraz mohli, vzhľadom na fantasy prostredie, rozvinúť naplno. A veruže sa im to aj podarilo. It Takes Two je oproti A Way Out nielen akčnejšie, ale hlavne rozmanitejšie.

Len máloktoľa hra dnes dokáže nadchnúť a ohúriť – povedzme si úprimne, že pri väčšine hier – aj tých skutočne dobrých – máme pocit, že „to“ či „tamto“ sme už niekde videli. Hranie vás môže bavit, ale kedy ste naposledy žasli nad tým, čo vám obrazovka ponúka?

Mne sa to stalo teraz, po veľmi, veľmi dlhom čase. Je to úžasný pocit, zistit, že ešte vždy vás dokážu hry prekvapíť, ukázať vám niečo nové, zaujímavé, prudko kreatívne, no nie šialene či šokujúco, ale všakne a krásne.

It Takes Two miestami kombinuje takmer až detskú kreativitu so skúsenosťami a

zmýšľaním dlhorčných profesionálnych vývojárov – akoby ste dali dierať ceruzky a farbičky a to, čo nakreslí, použili ako základ d'alšej práce.

Jedna hra, dve postavy a mnoho svetov

V hre tak napríklad nechýbajú mikrofóny, ktoré vás chcú ako nenásytné hady zožrať a vy ich musíte uspávať piesňou či jazda na rôznych druhoch zvierat či predmetov. Variabilita aktivít je úžasná, rovnako ako pestrosť jednotlivých úrovní, ktorými predchádzate. Hoci Cody a May v podstate nikdy neopustia areál ich rodinného domu v prírode, vývojári vás vrhnú do fantastického rozprávkového sveta mágie, kde sa zo všedných vecí stáva niečo neskutočné. Od podzemného plachtenia na prízračnej, fosforeskujúcej rybe, cez lietanie na steampunkových mechanických holuboch, až po zimný level v snežnej guli, kde nechýba potápanie sa či kraskorčulovanie... každá jedna kapitola je unikátna, má osobitné čaro a vy tak ani na chvíľu nebudeš mať pocit, že niečo vidíte alebo robíte dvakrát.

Spolu s prostredím sa totiž menia aj vaše pomôcky, ktoré máte k dispozícii, a rovnako aj hádanky a puzzle, ktoré musíte rozlúštiť. Raz budete mať k

dispozíciu ohnivý meč a čarodejnícke schopnosti, inokedy zasa magnet či schopnosť l'ubovol'ne sa zväčšovať či zmenšovať'. Samotné prekážky sú teda monotónne len v rámci samotných úrovní, no je vidno, že vývojári si dávali veľký pozor, aby vás neunavovali stále tou istou činnosťou. Miekorté časti hry vo mne sice vzbudzovali dojem, že sú trochu natiahnutejšie než by mi bolo milé, no ani raz som nemal pocit, že niektorá aktivita je akousi nudnou povinnosťou, balastom, ktorý má zaplniť hluché miesto. Nič nepôsobilo nútene, ale všetko bolo, naopak, plné kreatívnej energie.

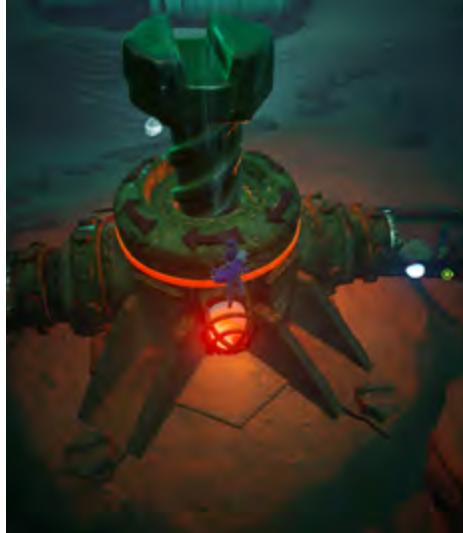
It Takes Two vo mne vzbudzuje dojem ručnej kresleného umeleckého diela, niečoho, do čoho autori investovali množstvo umeleckého talentu a vývojárskych znalostí. Ide naozaj o perfektnú súhru umeleckých prvkov a akejsi videohernej efektívnosti; niečo, na čo sa nielen dobre pozerá, ale aj sa to výborne hrá.

Všetko, o čo sa autori pokúšali, vyšlo na výbornú

Hra je navyše popretkávaná rôznymi minihrami, v ktorých si môžete s vaším herným partnerom zasúťažiť a ešte viac si tak spestit' aktivitu. Tieto minihry vám sice nič okrem dobrého pocitu či zábavy nedajú, no absolútne mi to neprekážalo. Naopak, išlo o výborný t'ah zo strany autorského tímu. Po celý čas totiž musíte spolupracovať, to je gro celej hry; dobre preto padne, ked' si sem-tam môžete po všetkej tej kooperácii s hráčom číslo dva zmerať sily. Ide zavše o jednoduché aktivity, ovel'a jednoduchejšie než spoločné riešenie a prekonávanie prekážok, no stále je to celkom fajn zábava, ku ktorej sa navyše môžete neskôr vrátiť.

Okrem takýchto minihier jednotlivé pasáže ukrývajú aj drobné, skôr úsmevné aktivity komentované vašimi postavami, pričom niektoré nie sú na prvý pohľad zrejmé. V hre sa, napríklad, ukrývajú akčné figúrky hlavných hrdinov predchádzajúcej hry Hazelightu či iné drobné potešenia, ktoré vás príležitosti odmenia nielen dobrým pocitom z ich objavenia, ale aj trofejou do vašej zbierky „achievementov“.

It Takes Two nadovšetko exceluje, ak ho hráte na gauči s inou osobou. Niežeby som si nevedel predstaviť, že by som si hru zahrál s kamarátom cez internet, no diskutovať o tom, čo sa dialo na televíznej obrazovke, s manželkou naživo, to hre takpovediac



dodalo „korunku“. Sociálny aspekt je totiž d'alšou z dôležitých stránok – inak to, koniec koncov, pri hre zameranej čisto na kooperatívny režim ani byť nemôže.

Nie každá hra je umeleckým dielom, no táto áno

V úvode som sice načrtol, že zápletka hry a príbeh je miernym klišé, no problémy vyobrazené v hre, to je niečo, s čím sa podl'a mňa dokáže stotožniť väčšina partnerov. Netvrďim, že hra má nejaký hlboký zmysel alebo že vás donúti prehodnotiť priority – to by som naozaj preháňal. Scénár a postavy sú však spracované tak, že si k vám nájdú cestu. Vôbec nie sú dokonalé a miestami spadajú do akýchsi stereotypov a zjednodušení, no Cody aj May sa postupne, ako spolupracujú čoraz viac, menia – nie náhle, ale jemne, elegantne.

It Takes Two je cestou naprieč nefungujúcim vztahom a životom dvoch l'udí, a hoci nejde o príliš psychologické poňatie takejto problematiky, hra vám bude túto líniu neustále pripomínať. Väčšina prekážok, pred ktoré vás dej postaví, totiž predstavuje akúsi metaforu reprezentujúcu určitý nedostatok v manželstve hlavných predstaviteľov.

Prekážky tak vlastne nebudeť odstraňovať len naozaj, ale aj v prenesenom význame – a ak vám hra neposkytne možno aspoň trošku odlišnejšiu perspektívu na to, z čoho láska žije a na čom vztahy stroskotajú, tak sa aspoň zabavíte pri unikátnom spoločnom zážitku.

Ak teda ráitate s tým, že tentoraz nebudeť tým osamelým ultra-talentovaným hrdinom, na akých sme možno zvyknutí, ale len jednou polovicou celku, neexistuje dôvod, prečo

It Takes Two nevyskúšať. Obzvlášť nie, ked' aj tentoraz stačí, aby mal hru kúpenú len jeden z dvojice hráčov.

Jediné, čo vám môže mierne znepríjemniť radost' z tohto zážitku, je prípadná nešikovnosť druhého hráča pri náročnejších pasážach. Niektoré úseky predstavujú – hlavne pre neskúsených nováčikov – slušnú výzvu a vy obtiažnosť nemôžete nijako ovplyvniť; rovnako ako ojedinelé technické nedostatky napríklad v podobe zle vycentrovanej kamery.

Ak však nemáte t'ažkosti s trpežlivosťou alebo hráte s niekým na rovnakej úrovni ako vy, čakajú vás hodiny a hodiny zábavy, ktorá opäť raz redefinuje kooperatívny režim vo videohrách.

Verdikt

It Takes Two je ešte kooperatívnejšie, akčnejšie a kreatívnejšie ako A Way Out; ide o zlepšenie po každej stránke, nehovoriac o tom, že hra ponúka jeden z najlepších level-dizajnov vôbec. Vďaka kombinácii s unikátnymi hernými mechanikami ide o naozajstné dobrodružstvo a zážitok, a to sa dnes, vo svete plnom generických projektov bez nápaditosti, nedá povedať často.

Mário Lórenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
plošinovka	Hazelight Studios	ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

- + špičkový audiovizuálny dizajn
- + celková dĺžka hry
- + pozvánka do hry pre kamaráta
- + kooperatívne prvky
- niektoré pasáže sú pocitovo zbytočne zdĺhavé
- drobné a ojedinelé technické chyby

HODNOTENIE:





vaša cesta k zážitku z kávy

Kávoholik je platforma, ktorá spája kávových majstrov s milovníkmi kávy.

Ako jediná na Slovensku ponúka komplexné služby zo sveta kávy.

Spoluprácou s Kávoholikmi získate:

- Vždy čerstvú kávu Slovensko v srdci z vlastnej lokálnej pražiarne
- Profesionálne kávovary, mlynčeky a príslušenstvo
- Kávovary pre domácnosť
- Možnosť osobne si pozrieť tovar v predvádzacom priestore na Bajkalskej ulici v Bratislave
- Baristické školenia
- Výhodné partnerstvo v rámci hotelov, kaviarní a reštaurácií
- Kávu praženú srdcom pre vaše chute v sieti kaviarní Slovensko v srdci



Pridajte sa ku Kávoholikom

a spoznajte cestu k zážitku z kávy



TCL 20 Pro 5G

TCL 20 Pro 5G je určený tým, ktorí dbajú pri smartfóne na štýl a hľadajú pokročilé funkcie, či vynikajúci výkon. Okrem 5G konektivity ponúka telefón niekol'ko funkcií displeja a fotoaparátov navrhnutých tak, aby zásadne vylepšili užívateľský zážitok. Hladký výkon zaistuje procesor Qualcomm Snapdragon 750G v kombinácii so 6 GB operačnej pamäte. Elegantná sklenená zadná strana je celkom hladká a nenařúšajú ju ani fotoaparáty. Harmonické spojenie matných a lesklých materiálov zvýrazňuje hĺbku dopadajúceho svetla.

Vďaka zakrivenému 6,67-palcovému Full HD+ displeju typu AMOLED ponúka TCL 20 Pro 5G skvelý obraz, ktorý umocňuje druhá generácia technológie inteligentného displeja TCL NXTVISION 2.0. Patentovaná technológia poskytuje špičkovú presnosť farieb a vylepšenie

obrazu pomocou umelej inteligencie. Tá rozpozná obsah, resp. scénu na obrazovke a automaticky upravuje farbu, kontrast a ostrosť. TCL 20 Pro 5G podporuje prehrávanie v štandarde HDR10 na streamovanie televíznych seriálov, dokumentov a filmov na Netflix.

Displej má maximálny jas 700 nitov a minimálne 2 nity, takže obstojí na priamom slnku, ale aj v úplnej tme. Nezávislé testovacie laboratórium DXOMARK nedávno skúšalo smartfón TCL 20 Pro 5G a udelilo jeho displeju skôre 89, za čo vďačí práve technológií NXTVISION. To radí tento model medzi smartfóny s najlepším displejom na svete. Podobne vybavené zariadenia sa často predávajú za dvojnásobnú cenu.

Popri spomínamej obrazovej technológií a bezrámekového dizajnu sa TCL 20 Pro 5G

môže pochváliť štvornásobným zadným fotoaparátom, pozostávajúcim z hlavného senzora Sony IMX, širokouhlého objektívu, makro kamery a hĺbkového fotoaparátu. Zadnú zostavu šošoviek dopĺňa predný 32 Mpx fotoaparát s podporou HDR. Optická stabilizácia obrazu (OIS) zaistuje plynulé a ostré snímky plné detailov s vysokým rozlíšením.

Smartfón poskytuje, zásluhou 4500 mAh batérie, dostatok energie po celý deň. Pokial' zariadeniu dochádza energia, môžete ju okamžite doplniť, vďaka technológií rýchleho nabíjania. Telefón, okrem iného, podporuje aj bezdrôtové nabíjanie. K dispozícii je interná pamäť s kapacitou 256 GB, ktorú je možné s pomocou micro SD karty rozšíriť až o d'alší 1 TB.

TCL 20 Pro 5G je k dispozícii za 549 eur.



Trust GXT 635 Rumax



Naozaj masívny a bohatý zvukový dojem so silou 80 W prináša reprosústava Trust GXT 635 Rumax Multiplatform RGB 2.1 Speaker Set.

Dva reproduktory a subwoofer plnohodnotne doplnia nielen stolový, či prenosný počítač, ale aj televízor, set-top box, hernú konzolu, tablet alebo mobilný telefón. Širokému uplatneniu zodpovedajú príslušné porty na zadnej strane jedného z reproduktorov, kde je, okrem iného, vstup na USB kľúč, HDMI, 3,5 mm jack a optický vstup. S väčšinou zariadení možno sústavu prepojiť bezdrôtovo, cez Bluetooth. Oku neviditeľné zvukové vlny dopĺňa ambientné podsvietenie reproduktorov v RGB farebnosti.

Odporúčaná maloobchodná cena 119,99 eur.

Cooler Master MasterCase EG200



Cooler Master MasterCase EG200 ponúka kompletné riešenie pre transformáciu kancelárskeho notebooku v plne výkonnú pracovnú, či hernú stanicu.

Skriňa poskytuje dostatok priestoru pre grafické karty až do vel'kosti 330 x 51 x 156 mm. Jej napájanie zaistuje 550 W zdroj zo série V-Gold a maximálnu prieplustnosť zaistuje rozhranie Thunderbolt 3. Funkčnosť celej skrine podčiarkujú d'alšie dostupné USB porty oddelené od Thunderbolt 3 tak, aby grafická karta, alebo iné zariadenie pripojené cez PCIe, mali k dispozícii celú šírku pásma, pripravené pozície na HDD, či SSD a vertikálny stojan pre notebook.

Cooler Master MasterCase EG200 je k dispozícii za 349 eur.

Creative Sound Blaster GC7



Sound Blaster GC7 ponúka väčšie pohodlie a kontrolu nad hrou pomocou intuitívneho ovládania jednou rukou

a plne prispôsobiteľných tlačidiel, čo je užitočná funkcia pre streamerov aj tvorcov obsahu.

Sound Blaster GC7, od spoločnosti Creative a holografiou slúchadiel Super X-Fi, neprináša používateľovi iba na bojisko v hrách, rovnako im ponúka obrovskú výhodu oproti súperom.

Používateľia môžu prispôsobiť farbu osvetlenia RGB na ovládacích gombíkoch podľa svojich predstáv.

Sound Blaster GC7 je DAC audiofilnej triedy, ktorý ponúka nižšiu úroveň šumu, nižšie skreslenie a zreteľnejšie jednotlivé zvukové efekty.

Používateľia dokážu streamovať pri 24-bitovom / 192 kHz prehrávaní PCM a môžu podporovať až 7.1 virtuálny priestorový zvuk v slúchadlach aj reproduktordoch spolu s dekódovaním Dolby Digital pre zvukový zážitok pri hraní hier, ako aj pri filmoch a hudbe.

Creative Sound Blaster GC7 je k dispozícii za 149,99 eur.

HyperX Cloud II Wireless

TAKMER DOKONALÉ SLÚCHADLÁ TENTOKRÁT V BEZDRÔTOVOM PREVEDENÍ



Spoločnosť HyperX, ktorej materskou spoločnosťou je gigant na trhu počítačových komponentov Kingston, už roky vyrába herné periférie, doplnky a komponenty, ktoré doslova hýbu svetom počítačov. Ide tak o popredného výrobcu, ktorého produkty sú takmer vždy zárukou kvality. Ich asi najikonickejším kúskom sú herné slúchadlá modelovej rady Cloud, ktoré si vydobyli pevné miesto na poli hlavne svojím ikonickým spracovaním a rozsiahlym využitím v e-sportoch. V dnešnej recenzii sa pozrieme na model Cloud II Wireless.

Balenie

Slúchadlá mi prišli v červeno-bielej škatuli, ktorá na sebe mala logo spoločnosti, jej názov a taktiež aj názov modelu slúchadiel, ich obrázok a stručné špecifikácie. Vnútri som našiel všetky

potrebné papiere k produktu, USB-C nabíjací kábel, USB Typu A na pripojenie zariadenia k počítaču alebo ku konzolám, pripojiteľný mikrofón a s ním aj pop filter, no a nakoniec aj samotné slúchadlá.

Spracovanie a dizajn

Cloud II Wireless by som nazval, čo sa týka spracovania, veľmi kvalitným a vydareným kúskom. Poteší hlavne hliníkový rám, ktorý vás presvedčí o odolnosti produktu a nebudete sa tak báť o jeho prípadné zničenie či polámanie niektorých častí. Rám je doplnený o zopár plastových častí a taktiež aj o vysokokvalitnú kožu na náušníkoch a stredovej časti. Aj napriek tomu, že sa vám môžu jednotlivé materiály zdať na slúchadlá prít'ažké, nie je tomu celkom tak. Cloud II Wireless totiž nevážia viac než 309 gramov aj s mikrofónom, čo je vzhľadom na rozmery slúchadiel veľmi

slušné. Dizajnovu slúchadlá pôsobia presne tak ako majú, teda ako slúchadlá pre hráčov. Oceňujem hlavne kombináciu čiernej a červenej farby, keďže obe farby bude celkom jednoduché dopasovať k vášmu setup-u. Celkový dizajn je pre slúchadlá tejto značky už takmer štandardom, ktorý ničím neurazí.

Používanie

S používaním produktu som bol nadmieru spokojný. Hovoríme teda najmä o komforte, o ktorom môžem so stopercentnou istotou povedať, že je vynikajúci. Slúchadlá dokážete mať na hlave aj celý deň bez toho, aby vás nejakо tlačili a k tomu máte pocit, že vám sedia na hlave úplne perfektne. Po zvukovej stránke by som slúchadlá odporučil viac na hry ako na hudbu, a to hlavne pre skvelo zvládnutý priestorový zvuk a hlavne výrazné výšky a hlbky, vďaka ktorým vám počas hrania neujde ani jeden nepriateľov krok



alebo pohyb. Pri počúvaní hudby som bol mierne sklamaný. Nevravím, že slúchadlá zneli zle, práve naopak, čakal som ale popravde trochu viac. Zvuk mi pri viacerých žánroch prišiel celkom ostrý, výšky boli až príliš zosilnené a strácali sa tak basy. Pripojenie zariadenia k svojmu počítaču či konzole docielite tak, že jednoducho zapojíte určené USB Typu A do daného portu, zapnete slúchadlá a to je všetko. Nepotrebuje k tomu žiadny špeciálny softvér, no aj napriek tomu ponúka HyperX program, resp. aplikáciu

Ngenuity, ktorá je vol'ne stiahnutel'ná na Microsoft Store. Tento program ale neponúka doslova takmer nič. Po jeho stiahnutí som ostal mierne zarazený, pretože som čakal aspoň nejaký jednoduchý ekvalizér, no nič také tam k dispozícii nebolo. Dá sa tam nastaviť len niekol'ko profilov cez Gamelink a pári základných nastavení. Celý proces pripojenia zariadenia inak prebieha vel'mi rýchlo a bezproblémovo, a teda to dokáže spravit' absolútne každý. Čo sa týka výdrže batérie, bol som celkom spokojný. HyperX

sl'ubuje až 30 hodín, čo je viac-menej pravda. Osobne som sa dostal na výdrž približne 28 – 29 hodín pri 75 % hlasitosti so zapnutým priestorovým zvukom. Cloud II Wireless ponúka aj pripojiteľný mikrofón spolu s pop filtrom. Hlavným benefitom, ktorým disponuje, je potlačenie okolitého hluku. Účastníci hovoru nepočuli stláčanie kláves na klávesnici a pochvalovali si čistý zvuk, ktorý sa celkom príjemne počúval.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá HyperX Cloud II Wireless sú skvelými perifériami na hry a volania cez internet, pri ktorých je rozhodujúcim faktorom komfort a kvalita zvuku. Za cenu približne 110 eur si tak môžete dopriať štýlový herný headset, ktorý vás nesklame kvalitou spracovania, priestorovým zvukom a takisto aj výdržou batérie, ktorá je vel'mi slušná. Slúchadlá zaručene ocení každý, kto pri počítači potrebuje denne presiedieť dlhé hodiny, a to najmä pre vynikajúce pohodlné náušníky. Jediným naozaj malým minusom je podľa mňa trochu nižšia kvalita zvuku pri počúvaní hudby, s ktorou sa v spoločnosti mohli trochu viac vyhrat'.

Matúš Kuril'ák



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
HyperX	110€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + výdrž batérie
- + kvalita spracovania
- + priestorový zvuk
- + mikrofón
- trochu nižšia kvalita zvuku
- málo možností prispôsobenia v aplikácii

HODNOTENIE:



OMEN Spacer Wireless TKL

MONOLIT JE TO SPRÁVNE SLOVO



V poslednej dobe sa trendu zmenšovania nedokáže vyhnúť už ani sekcia herných klávesníc, s čím sa logicky spájajú výrazy ako TKL (Tenkeyless) bližšie špecifikované percentuálnym vyjadrením osekania jednotlivých kláves. Na scéne máme v súčasnosti nesmierne pestrú ponuku rozmerovo rozličného hardvéru, čo v prípade spomínaného prístroja určeného na hranie a písanie súčasne prináša rozostup od štyridsiatich percent až po klasické stopercentné. Možno by ste sa divili, kol'ko je medzi danou mierkou rôznych medzizastávok a čo všetko jednotliví výrobcovia skúšajú vymyslieť, len aby sa odlišili od konkurencie a priniesli niečo nové. My si v nasledujúcom teste spoločne zhodnotíme TKL klávesnicu z radu OMEN od Hewlett-Packard, ktorá by sa v percentuálnej definícii dala zaradiť na úroveň čísla osemdesiat.

Vedeli ste, že existujú aj päťpercentné klávesnice?

Spoločnosť HP sa sice v súčasnosti pripravuje na asimilovanie hernej divízie HyperX, ktorú nedávno odkúpili priamo od odborníkov na pamäte Kingston Technology, avšak ich vlastná herná sekcia OMEN nateraz nekončí, ba naopak. Do rúk sa mi totiž dostał poriadne nafúknutý balík nového hardvéru s rovnako pozmeneným logom OMEN, kam spadajú nielen po stránke výkonu upravené notebooky, ale samozrejme aj myši, slúchadlá či práve klávesnice.

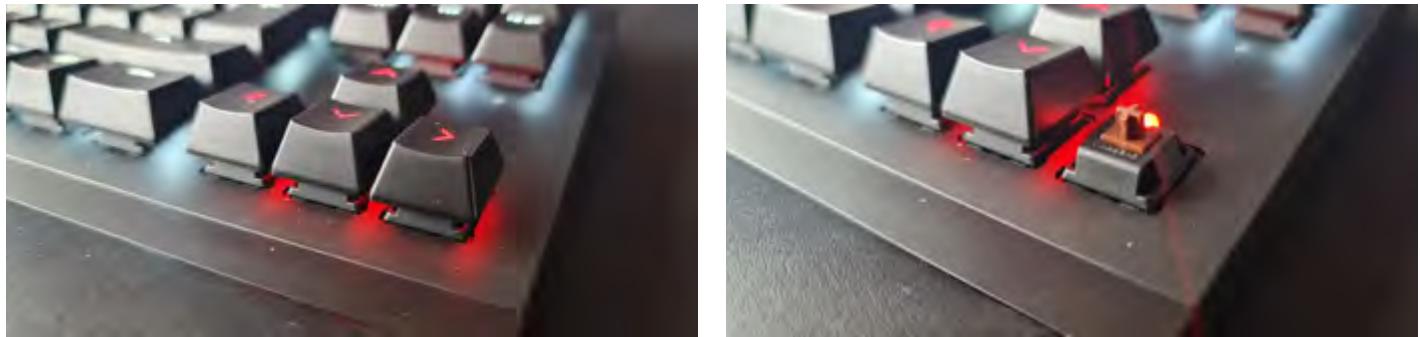
Postupne vás tak budem môcť zoznámiť s kvalitou jednotlivých kúskov uvedeného hardvéru a ako ste už asi pochopili z textu vyššie, začneme bezdrôtovou klaviatúrou OMEN Spacer Wireless TKL. Ešte než sa vôbec pustíme do rozboru samotného

zariadenia, určite chceme hodíť k nohám dizajnérov celej vynovenej línie OMEN jeden veľký klobúk plný rešpektu a uznania.

Málokedy sa totiž nejaká elektronika dokáže tak výrazne odlišiť od inak preplneného trhu, ako to zvláda práve porcia noviniek s tol'ko spomínaným logom.

Minimalizmus a ostré línie

Mohutnosť a ostrosť sú tu priam hlavným nosným prvkom celkového dizajnu, s čím sa môže v istom bode hodnotenia spájať aj jedno negatívum. V prípade testovanej vzorky, akej cena je momentálne stanovená na cca 120 eur, sa pri podložke pod západie nemôžem vyhnúť kritike. Koženka s pamäťovou penou zasadená do plastového šasi s magnetmi sa sice po estetickej stránke krásne hodí k samotnej klávesnici – ako



keby bola jej dokonalou súčasťou, avšak počas dlhodobého používania sa o jej ostré hrany môžete neraz nepríjemne odrať.

OMEN Spacer som testoval viac než mesiac a napísal na ňom tol'ko textu, že by to stačilo na pokračovanie Gogol'ovoho revízora, ale počas plného pracovného zápalu, kde sa za zvuku mechanického spínania v znamení CHERRY MX Brown ozývalo len výrazné klepanie, som sa neraz cítil nekomfortne práve pre uvedené hrany. V tomto bode preto estetika prevalcovala funkčnosť a aj keď dokáže konkrétna klávesnica vyniknúť počas fotografovania, z dlhodobého hľadiska v sebe skrýva isté problémy.

Aké sú pocity počas hrania, ale aj písania?

Celá klávesnica vyzerá ako monolit vytiesaný z mramoru a mne osobne sa tento koncept votrel do srdiečka až tak, že silno uvažujem o rozšírení svojej vlastnej zbierky (áno, mám takú úchylku v hromadení herných klávesníčkového druhu a zamerania). Nejaká tá odrenina ma určite nezastaví, keďže tento neduh prevalcuje kvalitu použitých materiálov, ako aj chirurgicky presné reakcie hnedých spínačov.

Aj keď tu absentuje možnosť zvýšenia náklonu hornej hrany pomocou klasických nožičiek, zariadenie má už v základe niekol' kostupňový sklon, a tak som tento fakt nepociťoval nejako negatívne. Síce ma trocha zaskočila skutočnosť, že USB modul (2,4 GHz) sa nedá reálne zasunúť do samotného tela klávesnice ak by ste ju napríklad chceli prenášať niekam mimo domova, ale to z môjho pohľadu rovnako nespadá pod fatalne nedostatky.

Oveľa dôležitejšia je celková spol'ahlivosť a pohodlie pri tvorbe textu, ako aj interakcia s hrou, ktorá je tu d'aleko nad priemerom. OMEN Spacer Wireless TKL d'alej ponúka štandardné RGB podsvietenie v jednotnom bielom štýle, kde sú červeno zvýraznené len smerové šípky a klávesy AWSD, čiže je určená skôr pre staré herné stalagmy ako som ja sám.



Priemerná softvérová podpora

Ked' už som vyššie nahryzol možnosti úprav podsvietenia (sú skutočne minimálne a jediné, čo v tomto prípade môžete regulovať), je intenzita svetla a výber zo štyroch efektov), určite by sme sa pri aplikácii OMEN Gaming Hub mali na moment pristaviť. Možnosťí úprav tu nie je nijako veľ'a a vôbec najväčším nedostatom sa stáva nepochopiteľ'ná absencia zmeny jednotlivých spínačov.

HP vám v tomto ohľade ponúka len päť skratiek, do ktorých môžete napasovať vlastné makrá, avšak to je dosť chabá náhrada. Pri hernej klávesnici s cenou presahujúcou sto eur by som takto zásadnú vec, akú majú výrobky ovel'a lacnejších značiek (Genesis napríklad), neočakával. Aby som však bol féravý, tak samotná aplikácia pôsobí celkovo prehľadne a môžete sa v nej orientovať bez nejakého tápania a blúdenia. Na úplný záver som si nechal dôležitý aspekt v podobe výdrže batérie.

Jej životnosť sa podľa papiera odhaduje na tri dni plného využitia, čo sa ale dô dosiahnut' len pri výraznom alebo úplnom eliminovaní podsvietenia. Osobne som sa dokázal zmestiti' pod hranicu 48 hodín, čo je na jedno nabitie určite prijateľ'ný a celkovo pozitívny čas.

Na dobíjanie energie slúži priložený USB-C kábel a oceňujem vstup umiestnený do pravého horného rohu klávesnice.

Je pre vás numerická časť dôležitá?

Pred prípadnou investíciou do bezdrôtovej mechanickej klávesnice OMEN Spacer Wireless TKL si treba ujasniť, čo všetko z vyššie vymenovaných negatív je pre vás podstatné a či vám osiemdesiatpercentná koncepcia, a teda aj strata numerického bloku pri hraní a kancelárskej práci, bude nejako zásadne prekážať.

V mojom prípade tie pozitíva prevážili misky vás smerom k spokojnosti a do popredia sa predral jedinečný dizajn a v závese za ním úžasný pocit pri písani a hraní. To, že nič nie je dokonalé, demonštruje tento výrobok možno až príliš dobre, a to bez akéhokoľvek maskovania.

Verdikt

Dizajnovovo jedinečný kus hardvéru s vysokým stupňom spol'ahlivosti.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:	Cena s DPH:
HP	120€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|------------|------------|
| + Dizajn | - Podložka |
| + Odolnosť | - Cena |
| + Softvér | - Makrá |
| + Batéria | |

HODNOTENIE:



Motorola Moto G30

SLUŠNÁ NIŽŠIA STREDNÁ TRIEDA



Spoločnosť Motorola, patriaca spoločnosti Lenovo, sa už dlhšie venuje výrobe mobilných telefónov. V ich portfóliu nájdete prevažne ponuky nižšej a strednej triedy, v ktorej sa radia medzi veľkých hráčov na trhu. Svoj výber však neustále rozširujú o nové zariadenia s najmodernejšími funkciami a výborným pomerom ceny a kvality. V dnešnej recenzii sa pozrieme na mobilný telefón označenia moto G30, ktorý na slovenský trh zavítal len nedávno, teda vo februári tohto roku.

Balenie

Telefón prišiel v štandardnej krabičke, ktorá ničím neprekvapí, ani neurazí. Skôr ma zaujímalo to, čo je v nej. Aby som bol konkrétny, vo vnútri som okrem telefónu našiel príručku na používanie, 20 Wattový adaptér na nabíjanie, USB-C kábel, nástroj na vyberanie SIM karty a taktiež aj priebehadné puzdro, ktoré ma

príjemne prekvapilo. Nebolo nejak výrazne kvalitné a nepôsobilo ani najdrahšie, no šlo o pekné gesto od spoločnosti, ktoré rozhodne stojí za zmienku.

Spracovanie a dizajn

Prvá vec, ktorá ma na tomto mobilnom telefóne zaujala, bol jeho výzor a kvalita spracovania. Tá bola skôr priemerná, nakol'ko bol pri konštrukcii použitý hladký plast. Plast ale má aj svoje výhody, medzi ktoré hlavne patrí nižšia hmotnosť. Takisto je potešujúce to, že plast nie je lesklý, a teda nevznikajú na kryte žiadne odtlačky. Čo sa týka náchylnosti na rozbitie, nemyslím si, žeby išlo o krehký telefón, práve naopak.

Z hľadiska dizajnu ma ale trochu zaskočili rozmery. Konkrétnie iba jeden rozmer, hrúbka. Myslím si, že v roku 2021 vyhotoviť až 9,1 mm hrubý mobil je už trochu privel'a,

no úprimne mi to až tak nevadilo a bol som ochotný tento menší dostatok ignorovať. Hmotnosťou sa takisto výrobca nemá čím chváliť, no nie je to vôbec nič, čo by vám malo prekážať, koniec koncov, približne 200 gramov zas nie je až tak veľ'a.

Výkon

Pri výkone by som rád na začiatku spomenul technické špecifikácie. Operačný systém Android 11 s dodatkom My UX beží na rozlítilom 128 GB úložisku, ktoré efektívne spravuje procesor Qualcomm Snapdragon 662 a 6 GB pamäte RAM.

Dôležité je spomenúť aj úpravu, takmer čistého Androidu, Moto akciami. Tie, aj keď ide iba o malý zásah do systému, poskytujú niektoré aplikácie, možnosti prispôsobenia a takisto aj funkcie, ktoré čistý Android nesprístupňuje, napríklad Náhľad obrazovky, ktorý možno poznáte

pod názvom Always-On Display alebo upravovanie rôznych tapiet a štýlov.

Teraz k veci. Telefón ma svojim výkonom milo prekvapil, v poriadku stíhal držať krok aj s náročnejšími hrami, ktoré ale už bohužiaľ častokrát nešli na najvyšších detailoch. S pokojnou myšľou vám ale môžem povedať, že ak patríte medzi low budget hráčov na mobiloch, toto pre vás môže byť práve správna vol'ba. Za celú dobu používania som nezachytil žiadne väčšie zaseknutie alebo výrazné spomalenie, čo len dosvedčuje funkčnosť a výkonnosť komponentov a takisto aj skvelé spracovanie operačného systému. Rád by som ešte spomenul, že v Antutu benchmarku dosiahlo zariadenie výkon približne 176 000, čo je na dnešnú dobu veľ'mi obstoné.

Fotoaparát

Fotoaparát býva častokrát rozhodujúcim faktorom pri výbere mobilného telefónu, netreba teda zdôrazňovať jeho dôležitosť. Tu ma ale Motorola, dá sa povedať, sklamala. Na zadnej strane je pýchou zariadenia až 64 Mpx hlavný fotoaparát s technológiou Quad Pixel. Pri názvom nájdeme aj 8 Mpx širokovahlý fotoaparát a dvojicu 2 Mpx senzorov slúžiacich na makro snímky a rozostrovanie pozadia napríklad pri portréte. Spomenút' je potrebné aj prítomnosť zadného videa v kvalite 1080p a 60 snímkach za sekundu. Na prednej strane mobilu je slušne fotiaci predný fotoaparát, resp. kamera s rozlíšením 13 Mpx.

Popravde, 64 Mpx fotoaparát znel naozaj lákavo a dobre, no výsledok mi prišiel skôr



ako šedý priemer v danej cenovej kategórii. Očakával som omnoho viac, a to hlavne z farebnej stránky. Farby totiž neboli dostatočne sýte a kvalita, aj keď na malom displeji vyzerala celkom v poriadku, bola v počítači mierne nedostačujúca. Za zmienku stojí aj makro fotoaparát, ktorý svoju prácu plní celkom v poriadku, no nefunguje práve najrýchlejšie. „Širokáč“ je celkom obstoný z hľadiska snímaných uhlov, no nič prekvapujúce po stránke farieb alebo kvality som tam nenašiel. Pochváliť musím nočný režim, ktorý fotí obstojne.

Batéria a zabezpečenie

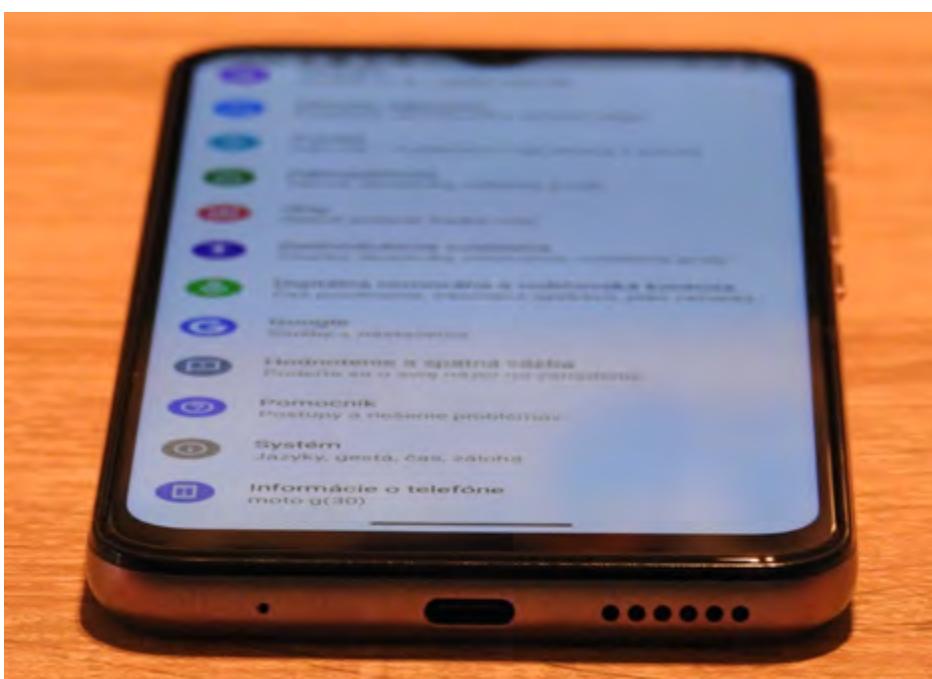
Čo sa týka batérie, v tomto ohľade je Moto G30 naozaj slušne vybavený telefón. Batéria o vel'kosti 5000 mAh vám vystačí pokojne aj na päť dní nie príliš náročného používania bez

potreby nabíjania. Na to, aby ste takúto batériu ale nabili, potrebujete celkom výkonný adaptér. Telefón dokáže nabíjať až 20 Wattmi, čo znie ako dosť, no vzhľadom na vel'kosť batérie vám nabíjanie zaberie takmer až 2 hodiny.

Na odomykanie telefónu máte viaceré možnosti. Prvou z nich sú klasické heslá a PIN kódy, druhou už klasicky, biometria. Čítačka odtlačkov prstov je umiestnená na zadnom kryte na logu spoločnosti, kde je pomerne príjemne a l'ahko prístupná. Potešila ma aj jej funkčnosť. Odtlačky snímalala vcelku rýchlo, teda aspoň vzhľadom na svoju cenovú kategóriu môžeme hovoriť aj o nadpriemere. Naopak tu zas máme biometriu tváre, ktorá funguje, no nie práve 100 %-ne a častokrát vašu tvár nezachytí, alebo to prosté trvá trochu dlhšie.

Displej

Ako prvá vec, ktorú by som rád spomenul ešte pred tým, než sa pustíme do opisu samotného displeja, je vel'kosť okrajov. Tie sú trochu väčšie ako je v dnešnej dobe zvykom a povedal by som, že sa s týmto spoločnosťou vrátila zopár rokov dozadu. Ide o 6,5-palcový displej, ktorý disponuje pomerom strán 20:9, čo oceníte pri pozeraní videí a filmov. Jediným výraznejším minusom je rozlíšenie. Tu Moto G30 ponúka len 1600 x 720, čo odborne nazývame HD+, ktoré je o niečo slabšie, ako FullHD+, ktoré bežne vidíme u telefónov nižzej strednej triedy. Veľ'mi potešujúcim detailom je až 90 Hz obnovovacia frekvencia displeja. Tú možno neucítite len tak, no v porovnaní s obyčajným telefónom so 60 Hz je to rozdiel naozaj markantný a používanie je tak oveľ'a príjemnejšie. Čo to v skratke znamená, je, že telefón a všetky animácie v ňom prebiehajú oveľ'a



Náhľad obrazovky

Zapnuté

Kym je obrazovka vypnuta, budete sa zobrazať interaktívne upozornenia a situčné informácie.



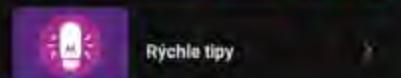
Dalšie informácie

Interaktívne tapety
Animované tapety, ktoré reagujú vaše akcie

Tapety zariadenia
Krajiny, vzory, mestské scenérie a ďalšie

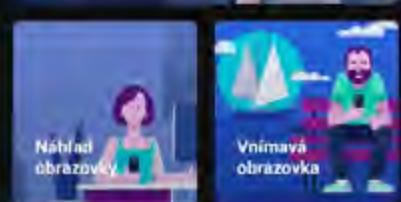
Získajte tipy a triky

Spoznaťte spôsob funkcie vašho telefónu



Zobrazenie podľa vás

Nastavte si lievo predvolby zobrazenia



plynulejšie a pozerá sa na to naozaj lepšie. Displej má celkom dobré farebné rozloženie a okrem rozlíšenia by som skonštoval, že displej je naozaj kvalitný.

Skúsenosti z používania

Čo sa týka mojich skúseností z používania smartfónu, bol som do značnej mieri spokojný. Ako som už spomíнал, telefón sa nijak nezasekával, bežal plynule, baterka mi prišla ako nevybitel'ná a hry,

ktoré som na ňom skúsil hrať, nesekali. Používateľov prekvapí aj podpora 5GHz WiFi siete a takisto aj dvoch SIM kariet alebo poprípade namiesto druhej SIM karty môžete použiť aj microSD kartu.

Dôležitým aspektom je aj kvalita reproduktoru, ktorý je súčasťou zariadenia len jeden, no hrá fakt nahlas a kvalitne. Miernym sklamáním bol pre mňa fotoaparát, no video bolo, na druhej strane, celkom slušné a nočný režim fotil

celkom obstojne. Prostredie Androidu 11 s miernou úpravou Motoroly (Moto Akcie) som naozaj spokojný. Potešia skvelé gestá na zjednodušenie ovládania a takisto aj jednoduchá orientácia v systéme.

Záverečné hodnotenie

Telefón Moto G30 od Motoroly považujem za priemer nižšej strednej triedy. V cenovke do 200 eur by ste dokázali zohnať lepší mobil, ak by vám išlo primárne o fotoaparát a kvalitu fotenia. Ak by ste sa zas pozerali na kvalitu displeja, G30 je skôr priemer, prípadne mierny nadpriemer, vďaka ktorému je toto zariadenie celkom obstojné. Na hry je v dnešnej dobe výkon dostačujúci, aj keď je niekedy nutné trochu ubrať z detailov, hlavne ak chcete pocítiť spomínanú vyššiu obnovovaciu frekvenciu, teda 90 Hz, ktorá stojí za to.

Matúš Kuril'ák

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Motorola	199€

PLUSY A MÍNUŠY:

- | | |
|--------------------|-----------------------|
| + kvalita displeja | - fotoaparát |
| + snímač | - pomalý snímač tváre |
| odtlačku prsta | |
| + velká batéria | |

HODNOTENIE:





intel.
CORE™
i9



MSI ARTYMIS 34EDQR
CURVED GAMING MONITOR

MSI TRIDENT X
GAMING DESKTOP PC

Poco X3

NOVÝ TREND



Sledovať rastúci počet mobilných telefónov z dielne spoločnosti Xiaomi je ako sledovať akcionársku krivku pol'ského CD Projektu RED ešte tesne pred vypustením nie práve podareného Cyberpunku. Spomínaný čínsky gigant súčasťou dnes už sotva spadá len pod jednu sekciu spotrebnej elektroniky, ale aj napriek tomu všetkému sám o sebe trend prenosných telefónov zásobuje s nevídaným nadšením a často nie úplne tradičnou formou. Značka Poco totiž v zmysle vývoja už nespadá priamo pod koncern Xiaomi, ale ide o nápad niekol'kých jeho skúsených členov, ktorým sa od roku 2018, keď prišiel na scénu prvy model, podarilo vytvoriť dostatočne silnú základňu nadšených záujemcov, čím sa takmer cez noc z Pocophone stal prístroj s vlastnou identitou. V tejto súvislosti sa preto pozrieme na jednu z jeho najnovších evolúcií s kódovým označením X3.

Podpora NFC

Začnime tým najpodstatnejším, čím je, čo si tu budeme nahovárať, cena. Poco X3 sa mi na stôl dostał v atraktívnom modrom prevedení a s interným úložiskom s vel'kostou 128GB (v predaji je ešte verzia s 64GB pamäte). Za sumu niečo málo nad 250 eur vám tak v rukách môže skončiť výkonom naplnený a cenovo dostupný mobil, ktorému výrobca nezabudol pribaliť neutrálny gumový prebal a nalepiť ochrannú fóliu už priamo v továrnici. V balení okrem USB-C kábla nájdete aj viac než cenéný nabíjací adaptér s 33W, vďaka ktoré môžete už v relatívne krátkej dobe doplniť šťavu na dlhé hodiny. V tejto súvislosti si neodpustím poznámku smerom k ovel'a drahším zariadeniam z prémiovej kategórie, kde dnes sledujeme trend akejsi segregácie základného vybavenia,

pripadne predaja adaptérov so slabým výkonom. Tu by sa od značky Poco mohli nemenované spoločnosti čo-to priučiť.

Zaujme

V momente, keď som si predmet recenzie poriadne pot'ažkal v ruke (váha na hranci 215 gramov je rozhodne poznat'), skôr mi zrak na celkový dizajn. Poco X3 so svojimi proporciami spadá skôr do kategórie objemnejších smartfónov so zaoblenými hranami (165,3 mm x 76,8 mm x 9,4 mm) a ak vás prekvapila už váha, nemenej zaujatý môžete ostat' aj jeho výraznou hrúbkou. V tejto súvislosti je tu však jedna zaujímavá výhoda, ktorá sa spája s výrazne vystúpeným fotoaparátom na zadnej strane, kde je váha prístroja prenesená na jeho vrchnú časť, čím sa pri držaní zlepšuje pocit istoty a na ňu



naviazaného pohodlia. Hlavne pri uchopení do jednej ruky, zatial' čo váš palec behá hore-dole po 6,67-palcovom paneli s Full HD+ rozlíšením, som mal z telefónu príjemný pocit. Jediné fyzické tlačidlá umiestnili dizajnéri na pravú stranu, a to vrátane interaktívnej čítačky odtlačku prstov. Jej zmysel pre presnosť by som vo svojej tradičnej škále zvanej pokus-omyl zaradil veľ'mi vysoko, hoci ani tu sa prístroj v niekol'kých prípadoch nevyhol menšej latencii a neochote tzv. otvorit' svoju bránu.

Vyššie som už naznačil rozlíšenie IPS displeja, ktorý tu ide na dostatočnej vlnie ostrosti s možno trochu nečakanou obnovovacou frekvenciou. Mat' 120 Hz v mobile za necelé tri stovky je podľa môjho názoru istý náznak blížiacich sa veľkých zmien v segmente predaja mobilných zariadení, keďže trend výrazných poklesov cien z prémiových modelov je na spadnutie. Poco vám tak vo svojej novej verzii ponúka šancu zapnúť si niečo, čo zariadenia v jeho triede len sotva kedy ponúkajú, čo je dozaista jeho veľké plus. Obrazovka vám navyše dáva krásnu svietivosť na úrovni 450 nits, čo doceníte hlavne pri používaní na priamom slnku, kde sa telefónu darí úspešne bojovať s ostrými slnečnými lúčmi celkovo uspokojivou prehl'adnosťou.

Pomer strán je v tomto prípade 20:9 a okraj rámikov sa dá definovať ako jeden z tých tenších, kde však istú symetriu trochu kazí hrubšia spodná hrana. Apropo, ak už tol'ko opakujem priateľ'nú cenovku, tak nesmiem zabudnúť ani na pevné a sčasti kovové šasi, do ktorého sa podarilo vtesnať dnes už archaickej 3,5 mm vstup pre slúchadlá, a to dokonca s odolnosťou IP53. Komu sa teda podarí si svoj nový telefón počas Silvestra obliat' lacným vínom, nemusí hned' strácať hlavu.

Hybridný slot je sklamaním

Nie som zástancom takzvaných hybridných slotov, kde sa konzument musí sám rozhodnúť, či chce v telefóne mať dve SIM karty súčasne, alebo jednu obetuje pre vloženie pamäťovej karty. Aj napriek tomu, že sám používam cloudové úložisko, si vol'bu v podobe microSD karty nechcem nechat' vziať. Aj preto tento druh slotov považujem v tomto prípade za menšie negatívum. V prípade Poco X3 je však tých negatívov naozaj poskromne. Stačí sa len pozrieť pod kaputu, kde úraduje Qualcomm Snapdragon 732G v kombinácii s grafikou

Adreno 618 a dostatočnou operačnou pamäťou 6GB. Tu jednoducho platí, že v nižšej strednej triede nepotrebuje žiadne prehnané číselné kombinácie, keďže konzument v tomto bode ide na istotu a snaží sa zaobstaráť si prístroj určený na bežné využívanie s občasnou odbočkou do sveta nenáročných hier. Je zbytočné, aby som vás teraz trápil stále sa opakujúcimi vecami ohľadom desiatky Androidu a jediné, čo v tejto súvislosti asi stojí za zmienku, je prítomnosť integrovaných programov ako rádio, záznam obrazovky alebo počasie. Inak operačný systém v spojení s vyššie definovaným výkonom





funguje nadmieru uspokojivo a počas viac než mesačného intenzívneho používania som nezaznamenal nič, čo by v tomto smere bolo nutné podotknúť".

Pomocou dnes už rovnako spomínaného a výkonného adaptéra ste schopný za hodinku nabit' mobil až po samotný okraj. Batéria disponuje kapacitou 5 160 mAh a mne to pri plnej záťaži dokázalo vydržať necelé dva dni. Je však, samozrejme, dôležité prihliadať na všetky spustené relácie na pozadí, ako aj na vašu osobnú úroveň pozornosti, akú venujete hrám.

Na záver som si tentokrát odložil názor na fotoaparát, ktorý bude asi jemne konfrontačný. Toho času som totiž po boku Poco X3 testoval aj Oneplus 8T, ktorý je v prípade cenovky jedným násobkom sumy, čo dáte za Poco. O to viac ma šokovalo, že výsledná kvalita snímkov (hlavne pri horšom osvetlení) je v prípade mobilu značky Poco niekol'konásobne lepšia. Na



zadnej strane a vo výrazne vystúpenej hrane sa skrývajú štyri snímače, z čoho ten hlavný disponuje rozlíšením 64 Mpx a druhý, ktorý je určený na ultraširoké

zábery, má 13 Mpx. Milovníkov selfie fotiek poteší predný snímač zabudovaný priamo do obrazovky s vysokým rozlíšením 20 Mpx. Nechcem teraz tvrdiť, že Poco X3 so svojím čipom dokáže z tmy výčiarovať zázačné fotografie plné jasných detailov, ale opäť opakujem, že v danej cenovej triede bol práve tento telefón schopný jedným ladným krokom preskočiť kvalitu fotiek u raz tak drahého konkurenta a ani sa pri tom nezapotil.

Verdikt

Poco X3 je v súčasnosti jeden z najlepších mobilov vo svojej triede.

Filip Vorzáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Xiaomi	260€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--------------|-----------------|
| + Cena | - Proporcie |
| + Výkon | - Hybridný slot |
| + Výbava | |
| + Fotoaparát | |
| + Batéria | |

HODNOTENIE:



Samsung Galaxy Buds Live

FAZUĽA DO UCHA



Ked' som pred viac než troma rokmi zafinancoval jeden zo svojich prvých Kickstarter projektov, šlo vtedy o pomaly sa rozbiehajúci biznis orientovaný na bezdrôtové slúchadlá do ucha, ktoré vo finále nemajú rozmery gauča pre škrečkov a na hlove ich reálne ani nevidieť. Toho času išlo o podarený výrobok firmy Anker – áno, to je ten aj u nás dobre známy špecialista na powerbanky, ktorý mi ešte donedávna spríjemňoval počúvanie hudby za akýchkol'vek podmienok. Dôvod nákupu takto ladeného hardvéru spočíval v istej forme intimity a aktívneho potlačenia okolitých ruchov v prospech kvalitnejreprodukovanej hudby. Všetko toto, plus s pridanou hodnotou v podobe odolnosti voči prachu a vode, som nakoniec dostal v technicky spol'ahlivom balíčku, a tak mimo pracovnej sféry nebolo z mojej strany vôbec nutné sa zaujímať o novinky v tejto oblasti. Nie snáď, že by sa ku mne vo frenetickom tempe nehrnuli všetky tie

PR správy okolo oznámení toho a onoho, avšak človek sa snaží určite technologické novinky selektovať a ak priamo nejde o niečo revolučné, čo mení zavedené pravidlá, sotva mám čas to pitvať do väčzej hľbky. Skrátene; bezdrôtové slúchadlá som v zmysle testov nejaký ten rok pekne flákal. O to viac som však bol prekvapený, ked' sa mi spolu s novým telefónom radu Galaxy Note dostal na recenziu do rúk aj pári ich malých fazuliek. Samsung si pre každého, kto si u vybraných predajcov stihol predobjednať mobil Note 20 Ultra, nachystal príjemné prekvapenie, a to priamo slúchadlá Buds Live, čo bolo podľa mojej mienky viac ako štredé rozhodnutie.

Prílastok Live je celkovo tret'ou verziou filozofie týchto fazuliek do ucha v podaní Samsungu a ak sa pozrieme na prvú verziu Buds (toho času išlo o partnera pre telefón S10), tak v tomto prípade výrazne badat' nielen dizajnérsky, ale aj silný

technologický progres. V mojom prebudení sa do moderného sveta, kde je čistota ušných potrubí rovnako samozrejmá ako tolerancia nespočetného množstva pohlaví, vyzerajú Buds Live ako niečo, čo sa hodí do roku 2077 – pozdravujem do Poľska.

Rozmerovo sa totižto rozprávame o sotva tri centimetre dlhej a necelé dva centimetre širokej strukovine, ktorú si jednoducho zasuniete do uška a vybavené. Nasadzovanie každej fazul'ky zvlášť chce spočiatku jemnú prax, avšak vďaka sofistikovanému softvéru v zariadeniach firmy Samsung vám to príslušná aplikácia ukáže a defacto vás to priamo naučí.

Prenosná dokovacia stanica, v ktorej sú niekol'kogramové slúchadielka uložené na spánok a súčasne automatické dobíjanie, našla u mňa rovnako veľ'ké pochopenie. Ide o malý zaoblený štvorec s hmotnosťou necelých päťdesiat



gramov, ktorý pripomína krabičku od zásnubného prsteňa, a tak je možné ho pohodlne prenášať v kapse nohavíc či kdekol'vek vám to pri pokuse vyhnúť sa súčasnej nákaze bude vyhovovať. Jeho napájanie zabezpečuje USB-C vstup na zadnej strane a o celkovej elegancii podajú asi najlepšiu správu moje vlastnoručne vyhotovené fotografia. Až som mal pri ich tvorbe dojem, že elegancia v tomto prípade dostala nový význam.

ANC

Zastrčíť si Buds Live do uší a vybehnút' za revu, s, pre okolie neropoznateľnou muzikou, bolo u mňa sprevádzané istým potmehúdskym úsmevom. Sotva totiž mohol niekto badať, že nie úplne vnímam okolité ruchy a idem si svojou hardbass cestou. Za tento efekt vd'ačíme funkcií aktívneho potlačenia hluku (ANC), ktorú séria Buds zažíva v trocha trpko-sladkej premiére. Je to ostatne pochopiteľné, keďže celkový dizajn neráta s pasívnym

tlmením hluku na základe absencie výrazných gumových redukcí (v balení jednu sice nájdete, ale ide o minimálny prechod medzi zariadením a uchom). Do boja na trhu sa teda Samsung vytiahol s elektronickou bariérou na izolovanie

našich často hlučných miest a obcí a na rovinu treba povedať; bude to chciet' ešte trocha vylepšíť'. Aj keď' je značný rozdiel medzi zapnutým ANC a naopak, vypnutým, pri výrazných ruchoch okolo vás sa istá časť tónov dokáže pretlačiť, a preto som siahol po maximalizácii úrovne hlasitosti.

Nechcem tu teraz tvrdiť, že by nové Buds nedokázali v tomto ohľade uspokojuť väčšinu z vás, treba však myslieť aj na situáciu, kedy sedíte v metre alebo stojíte pod žiarou červeného semaforu na preplnenej križovatke. Práve tam vám krútenie s imaginárnym kolieskom od volume sotva pomôže. Tu sa asi patrí povedať, že samotná nie práve spol'ahlivá funkcia ANC zlyháva na základe otvoreného dizajnu slúchadiel, ktorým chýba pasívne tlmenie ruchov a akési uzavorenie sluchov. Dizajn jednoducho



preskočil funkčnosť o pol metra a je na vás, čomu v tomto ohľade dáte prednosť'.

Strohost' celého balenia, kde niekoho môže zamrziet' absencia nabíjacieho adaptéra (kábel tu našťastie nájdete), podčiarkuje maximálne prístupné používateľské rozhranie. Kto má doma telefón alebo tablet od Samsungu, nestihne sa ani poškriabat' na nose a už sa ho virtuálny asistent opýta, či náhodou nechce spárovat' svoju novú hračku s tou starou.

Tu znova funguje vyššie spomenutá analógia na snubný prsteň, ked'že akonáhle v blízkosti nejakého zariadenia značky Samsung s BT funkciu otvoríte krabičku od Buds Live, vo vzduchu je cítiť kremíková láska a už sa nám to chce párovať krížom-krážom.

A že to je naozaj krásny vztah zistíte už pri prvom nasadení a dlhodobom testovaní. Slúchadlá ma v uchu vôbec neobt'ažovali ani pri niekol'kohodinovom intenzívnom používaní a sú tak ekvivalentom vaty do uší, ktorá neruší – och, to moje básnické črevko, zase má zápchu. Menšia otrava môže nastáť snáď pri pokuse prepojenia s iOS zariadením, ale ani v tomto prípade zase nejde o niečo vyložene používateľsky protivné či zdľhavé.

Ono íst' párovať dve odlišné náboženstvá nie je nikdy zábava, a to sa teraz, samozrejme, rozprávame s presahom aj do životných situácií mnohých z nás. Dobre. Z textu vyššie je vám jasné, že po stránke dizajnu sú nové Buds vydareným pokusom nechat' nás ochutnat' z toho Cyberpunku vo fyzickej forme a ak dáme bokom menšie nedostatky pri virtuálnom potláčaní zvuku, máme v ušiach zarazený kus spol'ahlivého kamaráta, čo vydrží vyhľávať takmer 30 hodín – samotné slúchadlá sú schopné hrať v kuse cca



osem hodín (silne to ovplyvňuje aktivácia ANC) a zvyšok zaobstará prenosná krabička so vstavaným akumulátorm. To však nie je zd'aleka všetko.

Tieto lesklé a poriadne tvrdé fazul'ky, ktoré sa na území Slovenska predávajú v troch farebných variantoch, sú navyše schopné prijímať hovory, a to len pomocou interakcie pri t'uknutí prsta na povrch jedného z dvoch slúchadiel. Kvalita telefonovania je viac ako obstoná a dokonca aj počas hovoru uprostred fyzického výkonu (nie, neboli som pri tom na toalete, ale sedel na rotopede a kmital nohami) dokáže softvér potláčať vibrácie a výsledná kvalita zvuku je preto výborná. Dotykom na telo slúchadla dokážete preskakovat' alebo posúvať skladby tak, ako vám to vyhovuje, kde každá jedna interakcia sprevádza zvukový signál. Tento efekt vás môže jemne otravovať

snáď len pri vkladanie slúchadiel do uší, prípadne krabičky, ale inak ide o viac ako užitočnú vec. Ked' už sme pri tej užitočnosti, tak nemôžem vyniechať prítomnosť hned' dvoj reproduktorov – konkrétnie určené pre výšky a basy. Aj vď'aka nim sa prostredníctvom šiestich prednastavených prezentácií zvuku a dostatočne výraznej maximálnej výšky hlasitosti stáva prehrávanie vašich obl'úbených skladieb zážitkom, kdekol'vek sa práve nachádzate. Menšia chrupavka, v inak chutnom koktaile, spočíva v absencii vlastného, a teda špecifického, profilu. Komu by napadla snáď taká hlúpost' ako spárovať slúchadlá s hernou konzolou formátu PlayStation 4 alebo Xbox One, rovno na to zabudnite. Buds Live nie sú na takéto pokusy dostatočne vyladené a čakala by vás latencia na štýl Arnolda J. Rimmera na diskotéke.

Verdikt

Samsung Galaxy Buds Live zoženiete za sumu pod hranicou dvesto eur, čo je maximálne adekvátnie k ich výslednej kvalite a celkovému spracovaniu.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Samsung	190€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-----------------|-----------------------------|
| + Dizajn | - Slabšie potláčanie ruchov |
| + Výdrž batérie | |
| + IPX2 ochrana | |
| + Kvalita zvuku | |

HODNOTENIE:



Panasonic RB-M700B

KONCERT NA CESTÁCH



Japonská spoločnosť Panasonic, ktorá pred dvomi rokmi oslávila úctyhodných sto rokov na scéne so spotrebou elektronikou, na mňa dnes už pôsobí ako akýsi zomierajúci dinosaurus. Nie snád', že by sa ich celkové obraty topili v červených číslach, toto dost' tvrdé prirovnanie k niečomu, čo stojí na pokraji výhynutia, som vytiahol v súvislosti s akousi dnes nie práve vysokou atraktívnosťou značky samotnej. Osobne už dávno nespadám do sorty mladého publiku, Kristove roky mám už za sebou, a cez to všetko pri názve Panasonic okamžite vidím skladky plné VHS prehrávačov a polámaných reproduktorov bez vnútorností, ktoré na nás ako synonymum l'udskej hlúposti budú už navždy pozerať svojimi prepadnutými očami, až kým zem neimploduje pod t'archou jednej veľkej kopy nestrávitelného bordelu. Za tých sto rokov existencie sa Panasonic, ako ostatne aj zástup d'alších jemu

podobných nadnárodných firiem, postaral o mnohé nočné mory ekológov, čo však pochopiteľne nebude predmetom nasledujúceho textu. Chcel som sa s vami len podeliť o ten špecifický pocit, ktorý ma prepadol krátko na to, ako som od nemenovaného distribútora firmy Panasonic dostal ponuku na recenziu ich najnovších bezdrôtových slúchadiel.

Dáme teraz bokom katastrofické vízie plné taviaceho sa čierneho plastu a prejdeme k meritu veci. Za modelovou skratkou RB-M700B stojí filozofia vytvorenia uzavorených bezdrôtových slúchadiel s aktívnym potlačením okolitých ruchov a obrovským dôrazom kladeným na basovú linku.

Ak by ste sa ma teraz opýtali, či som za tie roky niekedy dostal prenosné slúchadlá s takto razantnou basovou výbavou, sotva by som vám dokázal

kladne odpovedať. Táto novinka, primárne určená pre milovníkov rezonujúcich mušlí, je na tom však po tejto stránke zvuku tak dobre, že všetky ostatné negatíva, ktoré si dnes vyložíme na stôl, môžu nakoniec ostat' ležať v prachu nezáujmu.

Začnime rovno samotným balením, ktoré je asi tak strohé ako raňajky rachitickej blchy na tele sto rokov vyschnutého čuvača. Nie práve luxusne pôsobiaca krabica, ktorej vnútro tvorí lacná plastová vanička, skrýva, okrem samotných slúchadiel, kabeláz v zmysle dua USB C (0,5 metra) určeného na nabíjanie a 3,5 mm audio kábel (1,2 metra) na prípadné priame prepojenie.

Inak sa v krabici, až na hromadu zbytočnej dokumentácie, nenachádza nič také ako náhradné náušníky a už vôbec nie pocit výnimcočnosti. Ten by som pri výrobku v cenovej relácii na hranici dvoch stoviek eur tak nejako prirodzene očakával.



Dávajte pozor na manipuláciu

Tam, kde ma celkové balenie nezaujalo, som po rozbalení o to viac kriticky nazeral na hlavnú hviezdu obsahu. Samotné slúchadlá sú kompletne vyhotovené z na dotyk príjemného plastu (sledujte tú úprimnú silu v oku domorodého indiána), ak vyniecháme kovový lem spájajúci posuvný mechanizmus pri nastavovaní výšky. Vďaka tomu sa celková váha ustálila na hranici 316 gramov, čo je aj pri dlhodobom užívaní prijateľná záťaž, ktorú naše dennodenne skúšané krčné stavce musia zvládnuť. V tomto bode sa musím nakrátko pozastaviť, keďže z častého recenzovania herných headsetov dobre viem, aká je dôležitá odolnosť materiálu voči nešetrnému zaobchádzaniu. Hráči v zápale akcie/hnevú často hádzajú slúchadlá o stôl a tak nejako podvedome dúfajú, že sa im nič nemôže stať. Pri výrobku určenom hlavne na počúvanie muziky a príležitosťné vybavenie telefonátu sa logicky na nejaké rekordy v hode do dial'ky dizajnéri sústredit nemuseli, avšak rovnako sa vám môže stať, že takto konštruované slúchadlá vám vypadnú z

materiálov. A to som ešte neskončil. Všetky ovládacie prvky umiestnené na pravej mušli sú totiž tak isto z plastu a rovnako vo mne nevzbudzujú prílišné dôveru, zvlášť s ohľadom na dlhodobé užívanie. Počas celého testu som si nedokázal nájsť onú istotu pri interakcii s nimi a nie vždy som preto vedel, či sa práve snažím zvýšiť úroveň basov alebo celkovú hlasitosť, prípadne či práve idem prepínati skladbu. Pripíšme však tento aspekt na margo mojej začínajúcej sklerózy a prejdime k poslednému bodu pri charakteristike dizajnu, ktorým je celkom slušná variabilita pri otáčaní muší, pri prenose v ruksaku alebo priamo na krku. V tomto ohľade nemám voči produktu väčšie výhrady a aj keď sa po stránke



rúk niekde na ulici a pri tvrdom dopade na zem sa väzne poškodia. Panasonic pri výrobe RB-M700B ale evidentne vsádzia na vašu opatrnosť a nechcem vedieť, čo sa s týmito slúchadlami stane v situácii, kedy opatrní nebudeš. Ak som preto výšie spomíнал absenciu akéhosi pocitu luxusu z balenia výrobku, ktorý pri uvedenej cenovke vidím ako adekvátny, tak podobný problém mám aj pri opise použitých

rozmerov rozprávame o poriadnom kuse hardvéru, tieto klapky na uši sú uspokojivo skladné a rovnako tak aj prenosné.

Dost' bol negatívnej polievky, je načase začať aj chvíliť'. V tejto súvislosti musím uspokojiť každého, kto si na svoj pár uší dáva nesmierny pozor a kto vyžaduje pohodlie idúce ruka v ruke s kvalitou reprodukowanej hudby a zvuku. Panasonic dokázal vyrobiť výborne polstrované náušníky, ktoré môžete aktívne nosiť od rána až do večera bez toho, aby ste si následne museli strčiť uši do misy plnej l'adu. Mušle ucho skôr jemne prikryjú a nesnažia sa naň vyvýjať žiadny tlak, čoho výsledkom je dodržanie efektu uzavorennej konštrukcie a zároveň aj príjemný pocit z používania. Apropo, používanie je tu v bezdrôtovej podobe postavené na technológii Bluetooth 5.0 a nech už si slúchadlá prepojite priamo s telefónom alebo iným zdrojom signálu, výsledná kvalita je vynikajúca. To však nie je všetko, keďže v dnešnej dobe často využívame jeden výrobok spárovaný s viacerými prístrojmi, túto funkciu som chcel overiť aj na RB-M700B. Slúchadlá som prepojil s mobilným telefónom a





zároveň ich previazať aj s práve testovaným notebookom. Softvér Panasoniku si s týmto dvojitým životom dokázal krásne poradiť a bez akýchkol' veľk obštrukcií bol schopný plne autonómne detegovať, z ktorého zdroja práve vychádza zvuk pesničky/videa. Nebolo nutné nič prepínať alebo naopak vypínať, čo považujem za užívateľskú príhodnosť. A ak už spomínam užívateľskú prístupnosť, určite vás bude zaujímať dĺžka výdrže batérie, ktorú v papierovej forme výrobca vyhodnotil na dvadsať hodín čistého času. Tento údaj je vraj reálny aj pri aktívnom potláčaní okolitých ruchov, čo som pochopiteľne chcel okamžite overiť.

Akumulátor pri stave vypnutého „basového reaktoru“ (takto si sám výrobca pomenoval onen dôraz kladený na zvlášť regulovateľnú reprodukciu basovej linky) dokázal podržať slúchadlá viac než stanovených dvadsať hodín a dokonca tento údaj v mojom prípade prekročil o celé tri hodiny. Ten istý postup, len s aktiváciou výborne fungujúcej basovej rezonancie, zastavil merané hodnoty na necelých desiatich hodinách, čo je rovnako slušné, zvlášť ak si uvedomíme, že rýchlym nabíjom počas 15 minút si môžete slúchadlá dotankovať o celých 90 minút! Batéria aj preto spadá do silných pozitív záverečného hodnotenia. K nemu môžeme pricvaknúť aj obstojne fungujúce a v tomto texte už neraz spomínané aktívne potláčanie zvukov z vášho okolia, ktoré sice nedokáže eliminovať hluk



rušnej križovatky, avšak na menšie vlny formátu vyprážania rezňov a nadávajúceho suseda spoza steny to bude dostačujúce. Ked' už si ideme na vlny slovíčok ako obstojný a dostačujúci, určite treba uviesť aj prítomnosť mikrofónu. Pri recenzovaní RB-M700B som stihol prijať hned niekol'ko telefonátov a ani raz sa druhá strana nest'ažovala na kvalitu prenosu, čo som neskôr preveril aj pri separátnom nahrávaní zvuku priamo do PC. Kto si jednoducho bude potrebovať vybavit hovor v situácii, kedy by bolo komplikované hľadat vzdialený telefón, s týmto čiastočným headsetom v tom nevidím problém.

Na úplný záver článku by bolo asi vhodné sa konečne vyjadriť k tomu najdôležitejšiemu, a tým je reprodukcia hudby a s ním spojený „basový reaktor“. Výrazná basová prezentácia, ktorú si

užívateľ môže regulať separátnym duom tlačidiel, je možno z pohl'adu audiofilov len tradičným PR t'ahákom, avšak treba uznať, že sila basov tu je dostatočná aj bez aktivácie onoho reaktoru. Čo ostatne očakávať od produktu, ktorý sa už na svojom prebale jasne stavia do pozície nástroja na produkovanie poriadneho dunenia? A toto dunenie pri celkovom hodnotení zvuku ako takého preskakuje hlavy všetkým ostatným aspektom, čo treba bráť do úvahy v momente, kedy začnete o kúpe samotného výrobku prípadne uvažovať. Preferencie vášho vkusu, za predpokladu že basy víte s otvorenou náručou, musia padat k nohám firmy, ktorú som hned v úvodnom odstavci prirovnal k zomierajúcemu dinosaurovi. Pre všetkých ostatných, ktorým naopak využuje istú využávanosť, sa na scéne dozaista nájde hromada d'alších príležitostí na investíciu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:	Cena s DPH:
Panasonic	190€

PLUSY A MÍNUŠY:

- | | |
|------------------|------------|
| + Pohodlie | - Materiál |
| + Batéria | - Balenie |
| + Basový reaktor | - Cena |
| + Mikrofón | |

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás
nepotrebuje
vidieť,

protože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Bang & Olufsen Beosound Level

NEMECKÁ PRECÍZNOSŤ PRIAMO DO VAŠICH UŠÍ



Svetoznámu dánsku spoločnosti Bang & Olufsen, ktorá sa na scéne s exkluzívou elektronikou už vyhrieva takmer sto rokov, profiluje istá latka štandardu, za aký sa musí priplácať možno viac, než by bolo zdravé. Tam, kde je dopyt a ochota koncových spotrebiteľov, však existuje stabilná cenová úroveň a tá je o to pevnejšia, ak sa samotné výrobky držia špičkových technológií a rovnako tak kvalitného prevedenia. Spoločnosť Bang & Olufsen, založená v roku 1925 dvoma nadšencami do rádiových technológií, tu ostatne nie je tak dlho len na základe nejakej hlúpej náhody a každý jeden ich výrobok, čo vybehne z toho potenciálneho továrenského pásu so zamatovalými kobercom pred vchodom, si so sebou odnáša spojenie s tradíciou značky samotnej, ako aj priamu linku do sveta moderny – nech už si teraz pod tým predstavujete čokoľvek. Ja osobne

som mal pred nejakou dobou to šťastie a po tom, čo som bol oslovený ohľadom testu ich najnovšieho bezdrôtového reproduktoru s označením Beosound Level, dostalo sa mi príležitosť ochutnať výšie vylebenú storočnicu skúseností s audioteknikou, akú si tunajší priemerne zarábajúci spotrebiteľ môže len sotva dovoliť. V súvislosti s cenou a celkovými ambíciami daného produktu ma v prvom rade logicky zaujímalo, či to naozaj stojí za tie peniaze, a čo všetko si ako majiteľ know-how Bang & Olufsen vlastne domov prinášam.

Odštartovať súhrn dojmov, ako aj porciu názorov na tento viac než tri kilogramy väžiaci reproduktor môžeme rovno opisom jeho dizajnu, ktorého autorom je v tomto prípade Torsten Valeur. Beosound Level prichádza na trh v dvoch materiálových výhotoveniach, kde mne osobne do rúk

padla verzia s krytom reproduktoru z pleteného textilu Kvadrat v tmavošedom spracovaní a bez jediného viditeľného švu. Samotné šasi je v oboch verziách plne kovové a na vrchnej časti ponúka praktický úchyt pre prenos. Za identickú sumu, čo je cca 1250 Eur, si môžete zvoliť variant s prírodnou dubovou dýhou, ktorý je svojim prevedením vhodnejší skôr ako doplnok retro nábytku, a pochopiteľne väži o niečo viac.

Tak či onak, mnou testovaná vzorka nenechávala čo i len štipku priestoru na nejakú kritiku celkového spracovania, keďže už od prvého odtrhnutia plomby na balení až po samotné spustenie úvodnej skladby z osobného výberu mnou prestupoval silný pocit luxusu. Počas svojej nemalej kariéry novinára som už mal možnosť držať v ruke hardvér v hodnote tisícok eur a často som okamžite zistil, že



finálna cena nezodpovedá výsledku už len v zmysle použitých materiálov. Takéto niečo sa však s Beosound Level ani náhodou nestalo a, ak si môžem dovoliť jemné zveličenie, tak práve tento bezdrôtový výrobok je jedným z najluxusnejších zariadení, aké sa mi doteraz vôbec dostali na stôl. A že som tu už mal veci niekol'konásobne drahšie. Dobre, dost' však bolo snobského poklonkovania, pod'me späť k účelnej praktickosti.

Leží, stojí a visí

Bang & Olufsen vám dáva možnosť samotný reproduktor umiestniť do priestoru hned' v troch rovinách. Bud' ako ležiaci zdroj zvuku, sediaci na hrane, alebo dokonca zavesený na stene (v tret'om prípade však treba za necelých sto eur dokúpiť špeciálnu konzolu). Vo všetkých troch spôsoboch vyzerá výrobok trochu ako starší tranzistor a je možné ho používať v bezdrôtovej forme s výdržou batérie na hranici šestnástich hodín (overený fakt) alebo pomocou magnetickej prípojky na zadnej strane zvolať priame napájanie pomocou elektriny.

Oсобne som skúšal onen špecifický dizajn spojiť s niekol'kými prostrediami v dome aj mimo neho. Nech už som ho posadil na policu medzi kvetináče, strčil do stredu pracovnej dosky alebo posadil na pník v lese, vo všetkých prípadoch pôsobil nesmierne majestátne a priam prosil každého o nejaký ten komentár.

Celá schéma interakcie, ak nerátam prepojenie so spol'ahlivým softvérom prostredníctvom aplikácie v telefóne, sa realizuje pomocou dotykovej lišty na hrane reproduktora. Jej osvetlenie reaguje na blízkosť vašich prstov, čo pôsobí priam futuristicky a okrem základnej schémy regulovania zvuku a posúvania skladieb tu máte možnosť uloženia štvorice

internetových rádiostaníc. Beosound Level je plne prepojiteľný s Chromecastom a ja sám som zvuk prenášal cez Google Home, kde som mal reproduktor zaradený pod sekciu prenosných. Celé párovanie, nech už využívate zariadenia na Androide alebo iOS, sa realizuje intuitívne a bez väčších problémov, a to na báze Bluetooth alebo WiFi. Ked' už však spomínam Chromecast, určite je fakticky nutné dodat', že okrem neho je vám plne k dispozícii aj priama podpora Spotify Connect, Google Assistant a Apple AirPlay 2.

Za textilným krytom nájdete duo štvorpalcových basových reproduktorov, rovnako tak dvojicu výškových reproduktorov, jeden dvojpalcový reproduktor s plným rozsahom a zosilňovače s nízkym skreslením. Prostredníctvom už spomínanej aplikácie priamo od výrobcu je možné nastaviť ideálny zvuk pomocou testovacej sekvencie, kde reproduktor na krátky čas vyše echo pre zmeranie akustiky a podl'a neho vám ponúkne ideálnu zmes atribútov pre počúvanie v danej oblasti.

Toto meranie je možné vykonať len pri priamom napojení na elektrickú energiu a užívateľ ho môže porovnať so svojím vlastným nastavením, či mu náhodou jeho odhad nebude vyhovovať o niečo viac. Všeobecne som s úsudkom prístroja bol spokojný, aj keď pri oveľa väčších izbách bolo badať úmyselné zrazenie basových liniek. Kto je ale rýdzi audioznaalec a chce sa v možnosti nastavení hrabat' viac než len päť minút, už uvedená aplikácia mu v tom plne vyhovie.

Zmena prístupu

Ďalšia zaujímavá novinka produktov firmy Bang & Olufsen sa sústredí na tému celkovej udržateľnosti kvalít ich výrobkov. Je to ostatne pochopiteľné, že ak už za

niečo dám vyššiu sumu peňazí, očakávam, že daný produkt vydrží oveľa viac než len onen cyklus dvoch rokov. V prípade tohto bezdrôtového reproduktoru máte napríklad možnosť vymeniť priamo modul určený na prenos signálu, ale to nie je vôbec všetko.

Bang & Olufsen chce tak isto zabezpečiť dostupnosť náhradných krytov a aj pre ďalšie modely prísť s ēste variabilnejšou otvorenosťou konštrukcie tak, aby ste si mohli jednoducho vymeniť akumulátor a podobne.

Cez to všetko, ako je tento prenosný reproduktor opradený silnou aurou luxusu a praktických variant umiestnenia, stále ide o samostatnú zvukovú jednotku so 105 wattovým výkonom, aká vám sotva dokáže zastúpiť autentický zážitok zo živej hudby.

Ale aj napriek tomu ide o jeden z vôbec najdokonalejších pomocníkov na reprodukovanie hudby v prenosnej podobe, kde sa ale pripláca za kvalitu prevedenia a rovnako tak aj bohatú história značky samotnej.

Verdikt

Jeden z najlepších bezdrôtových reproduktorov na trhu.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Bang & Olufsen	1 250€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Luxusné prevedenie
- + Zvuk
- + Výdrž batérie
- Vyššia cenovka
- Pre inštaláciu na stenu treba doplatiť

HODNOTENIE:



MSI MPG Artymis 343CQR

TEN NAJVYŠší ŠTANDARD PRE KAŽDÉHO NAOZAJSTNÉHO HRÁČA



Ideálna vol'ba pre tých najnáročnejších bez ohľadu na to, či potrebujete monitor na hranie, prácu alebo oboje.

Zakrivené, širokouhlé monitory sú s nami už nejaký ten piatok, no až posledných pár rokov sa z nich stal štandard v hernom, ale aj pracovnom prostredí. Technológia výroby sa neustále posúva vpred a cenový rozdiel medzi bežnými a zakrivenými monitormi sa preto znižuje. Táto vlna pochopiteľne strhla aj Taiwanského výrobcu herných zariadení – MSI. Firma má vo svojom portfóliu zakrivené monitory už niekol'ko rokov, no nami testovaný model je úplne prvý monitor od spoločnosti MSI s hodnotou zakrivenia 1000 R, ktorá je pre ludske oko údajne tou najprirodzenejšou.

Zariadenie spravilo dojem už pri preberaní od kuriéra. Krabica so šírkou takmer 1 m a s váhou skoro 13 kg doslova kričala, že to bude niečo veľ'ké. Popri kvalite balenia nás po otvorení potešila aj plná výbava.

Okrem napájacieho kábla sme tam totiž našli aj Display Port kábel, HDMI kábel, USB kábel a úchytky pre ramenný držiak. Ak by k nim bol príbalený ešte skrutkovač, mohli by sme hovorit' o absolútnej dokonalosti.

Monitor sa skladá z troch častí, samotnej obrazovky a dvoch častí stojana. Inštalačia nie je vôbec zložitá, hlavná časť' pekne zapadne do stojana, a teda nemusia byť' na ňu dvaja, aby jeden istil monitor, kým druhý dot'ahuje skrutky.

Samotný monitor disponuje rozmermi 795,3 x 422,5 x 315,6 mm a ako prvé nám na ňom do očí udrela takmer bezrámová konštrukcia. Na vrchu a po stranach nie je rám v podstate vôbec, akurát na spodnej strane sa nachádza približne 20 mm dlhý rám s logom MSI. Na prednej časti, vpravo dole sa takisto nachádza dióda signalizujúca stav monitora. Zadnú časť' monitora pokrýva unikátna textúra spolu s RGB logom, pásom a troma tlačidlami.

Samozrejme nechýbajú ani vstupy pre Display Port, HDMI, USB-C a tri USB porty.

Po zapojení sme sa pustili do kalibrácie. Evidentne niekto už mal monitor na testovanie pred nami, a teda samotné nastavenie dalo trochu zabrat', pretože zariadenie má naozaj širokú škálu možností. V prvom rade ponúka štyri prednastavené režimy podl'a typu hier, ktoré preferujete, resp. práve hráte – Racing, FPS, TPS, RTS. Poslednou možnosťou je tzv. User nastavenie, v ktorom si môžete všetky dostupné hodnoty nastaviť' podl'a seba. Ďalšou možnosťou, bez ohľadu na režim, ktorý ste si zvolili, je možnosť' nočného módu. Monitor má však mimoriadne dobré vyobrazenie farieb (HDR400 + True Colour Sync) a tento mód vo väčšine prípadov nie je vôbec potrebný, dokonca bol miestami viac na škodu ako úžitok. V niektorých prípadoch, pri obzvlášť tmavých pasážach, dokázal hre pomôcť'. Každopádne, je t'ažké predstaviť' si, že by



nieko neustále zapínal a vypínať nočný mód podľa aktuálnej situácie v hre.

Prvotné nastavenie sme robili priamo na monitore a aj keď to súčasne nie je žiadna tragédia, tak joystick predsa len niekedy spolupracoval a pár nastavení sme museli robiť opakovane. Našťastie ale firma ponúka zadarmo software s názvom MSI Gaming OSD so všetkými nastaveniami, ktoré nájdeme priamo v monitore, akurát v používateľskom podstatne prijatel'nejšom prostredí. Aby to celé fungovalo, zariadenie musí byť s PC prepojené aj pomocou USB kábla, ktorý nájdete v balení.

Po úvodnej kalibrácii a vyriešení niekol'kých drobných problémov sme sa konečne pustili do samotného testovania hier. Rozlíšenie 3 440 x 1 440 (UWQHD), obnovovacia frekvencia 165 Hz, pomer strán 21:9, omeškanie do 1 ms a hodnota zakrivenia 1000 R. Všetky tieto parametre

sl'ubovali dokonalý herný zážitok a naše vysoké očakávania sa nakoniec veruže naplnili. Vyskúšali sme celú škálu hier rôznych žánrov a v druhej väčšine monitor povýšil herný zážitok na úplne inú úroveň. Najväčší prínos sme zaznamenali hlavne u závodných, športových, ale aj strategických hier. Preteky Formuly 1, ale aj futbalové zápasy v hre eFootball PES 21 dostali pri pomere strán 21:9 nový nádych. Potešila hra Rise of Nations, ktorá aj napriek svojmu veku podporuje súčasné grafické štandardy. Na opačnej strane barikády boli zase MOBA hry, pri ktorých sme sa na tej veľkej obrazovke doslova strácali. Každopäťne, stále sme sa dočkali dokonalého vyobrazenia farieb, nulového trhania a omeškania. Pochopiteľne sme boli zvedaví aj na to, ako si monitor poradí s pracovným prostredím. Predstava, že naň napojíme firemný laptop s integrovanou grafikou predsa len spôsobovala menšie obavy. Našťastie



bol opak pravdou a aj slabšie zariadenie si s takým výkonným monitorm hravo poradilo. Bolo príjemné sledovať, ako sa na jednu obrazovku zmestí Toad, niekol'ko Linuxových okien prostredníctvom Putty, Excel a MS Teams. Absolútnej čerešničkou na torte bolo zrkadlenie telefónu na monitore. Z doterajších skúseností môžeme s pokojným svedomím povedať, že ak vyslovene nepotrebujeťe mať jeden z monitorov orientovaný na výšku, tak je lepšia možnosť jeden zakrivený ultra-wide monitor ako viac bežných monitorov vedľa seba.

Nanešťastie ešte stále nevieme cenu, za ktorú sa monitor bude u nás predávať a hlavne, kedy sa dostane do samotného predaja. Zahraničné weby udávajú, že zariadenie malo byť dostupné už v decembri minulého roka. Dôvody, prečo ešte stále nie je v predaji si môžeme len domýšľať. Druhým problémom je cena. Starší model MPG341C sa predáva za cenu približne 770 eur, pričom ho testovaný model parametrami prevyšuje takmer vo všetkom. Je teda viac než isté, že cena bude o niečo vyššia. Monitor je momentálne v ponuke len na amerických stránkach s cenovkou 899 USD , pričom podľa dostupných informácií ani nie je na skla. Po zarátaní dane tak môžeme byť bud' veľmi optimistickí a očakávať štartovaciu cenu 999 eur, alebo sa zachováme ako realisti a nebudeme rátat' s cenovkou nižšou ako 1099 eur.

Verdikt

Mimoriadne kvalitný, zakrivený monitor s množstvom najmodernejších vychytávok ulahodí aj tým najnáročnejším hrácom. Obnovovacia frekvencia 165 Hz, pomer strán 21:9, odozva len 1 ms, True Color Sync spolu s HDR400, či to najideálnejšie zakrivenie v hodnote 1000 R. Všetky tieto aspekty sú predpokladom dokonalého herného zážitku v tej najlepšej kvalite. Uvedenie na náš trh je však zatiaľ v nedohľadne a predpokladaná cena produktu by v prípade kúpy výrazne zasiahla rozpočet.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	N/A€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dokonalý herný zážitok
- + ideálne zakrivenie monitora
- zatial' neznámy dátum spustenia predaja
- vysoká predpokladaná cena

HODNOTENIE:



Fractal Design Ion Gold 850W

ZLATÉ KOMPONENTY V ČIERNOM KABÁTE



Pri skladaní výkonných, najmä herných počítačov, sú dvoma najväčšími hviezdami procesor a grafická karta. Niektorí l'udia si dajú záležať ešte aj pri výbere kvalitnej matičnej dosky, štýlovej skrinky či rýchlych RAM-káč a úložisku. Avšak bez jedného počítačového komponentu, ktorý l'udia často opomínajú, by nefungoval ani ten najmenej výkonný stroj. Na myсли mám, samozrejme, počítačový zdroj, ktorý je známy tiež pod skratkou PSU (Power Supply Unit). Áno, zdroje sú mállokedy „sexy“ a efektne, hoci aj v tomto smere sa v posledných rokoch udiiali veľké zmeny, no správny výber zdroja môže hráčom aj nehráčom z dlhodobého hľadiska ušetriť kopu peňazí a najmä starostí. Zdrojov od spoločnosti Fractal Design nám redakciou prešlo už viacero – od cenovo dostupných kúskov z modelových radov Edison a Integra cez kompaktné Ion SFX až po nadmieru kvalitný model Ion+ 760P, ktorý ponúka vysoké hodnotenie.

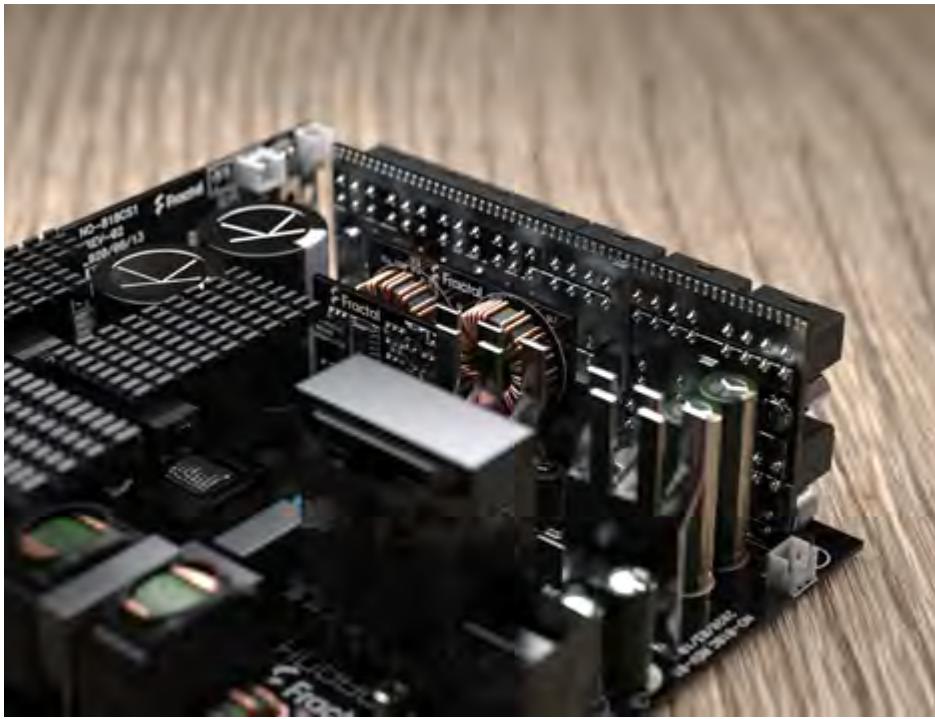
Fractal Design však teraz prichádza s novým prírastkom medzi Ion modelmi, a to s kúskami ponúkajúcimi 80PLUS Gold hodnotenie a výkonové stupne 550, 650, 750 a 850 wattov. K nám sa na testy dostal ten najvýkonnejší kúsok s avizovaným výkonom až 850W. My sme sa mu na zúbor pozreli nielen v bežnom výkonnejšom počítači, ale jeho parametre sme preskúmali aj pomocou pár špeciálnych nástrojov.

Dobrý zdroj by sa mal skladat' z kvalitných komponentov, ponúkať štandardizované hodnotenie 80Plus a jeho výkon by mal reflektovať samotné počítačové komponenty, ktoré bude napájať. Je, samozrejme, možné použiť zdroj s výkonom 1200-1600W na napájanie počítača s Ryzen 3 či Intel Core i3 procesorom a niekol'ko rokov starou grafickou kartou (iná sa asi v dnešnej dobe ani nedá zohnať), prečo by ste však

mali platiť za zdroj tol'ko, ako za celý zbytok počítača. Nie, v dnešnej dobe je stále 650-750W tak akurát pre jeden aj výkonnejší procesor a modernú grafickú kartu, pokial' nejde o špičku ako RTX 3090 či RX 6900 XT. 850 wattov je teda akási poistka pre prípad pripojenia väčšieho množstva periférií ako diskov, prípadne použitie dvoch starších grafických kariet.

Čo je to 80Plus hodnotenie

Na úvod pár slov o 80Plus hodnotení. V jednoduchosti ide o úspešné dokončenie radu štandardizovaných testov, na základe ktorých výsledkov je následne zdroju udelená určitá známka/garancia, že daný model poskytuje udávaný výkon pri rozdielnych hodnotách zát'aže. Neznámená to sice, že zdroj, ktorý nemá akékol'vek hodnotenie 80Plus, je zlý, ale v prípadoch, keď ide o správnu funkcionality hardvéru, je lepšie mať záruky. Najnižším stupňom



je 80Plus, ktorý garantuje účinnosť minimálne 82% pri 20% zaťažení, 85% pri polovičnej záťaži a 82% pri plnom vyt'ažení. Už to je vcelku úctyhodné, no d'alšie stupne tieto čísla ešte dvívajú. Hlavné triedy, ktoré je možné stretávať na bežných zdrojoch, sú Bronze, Silver a Gold. No tie naozaj kvalitné a výkonné kúsky siahajú ešte vyššie a pýšia sa hodnotením 80Plus Platinum alebo Titanium. Pri výbere zdroja odporúčam kúsky s 80Plus Gold hodnotením, keďže cenovo aj výkonom sa nachádzajú v zlatom stredе, kde si môžu byť potenciálni záujemcovia takmer istí kvalitou a dlhodobou výdržou.

Obsah balenia a prvé dojmy

Balenie menších produktov od spoločnosti Fractal Design sa už niekol'ko rokov drží jednoduchého štandardu. Krabica, v ktorej je zdroj Ion Gold 850W dodávaný, je ladená do kombinácie čiernej a bielej a ukrýva v sebe plne modulárny zdroj. Ten je bezpečne uložený do kolísky z mäkkej peny.

Štýlová textilná kapsy, aká sa nachádzala pri kúskoch Ion+ 760P či Ion SFX 650G, síce absentuje, mne však príliš nechýba. Množstvo konektorov a káblor je zabalených v jednoduchom plastovom obale a okrem nich sa v balení nachádzajú ešte skrutky na pripojenie zdroja do počítačovej skrinky, manuál a pár pások pre upratanie káblor.

Exteriér zdroja skrášľuje kombinácia dvoch odtieňov čiernej a vokusne, no nenápadne umiestnené logá spoločnosti. Na spodnej strane zdroja sa, samozrejme, nachádza ventilátor čiernej farby, v tomto prípade

špeciálne upravená 140mm verzia rokmi overenej Dynamic rady s LLS ložiskami a otáčkami max. 1400 RPM pri 550W a 650W modeloch, 1700 RPM pri 750W a až 2000 RPM pri nami testovanom 850W modeli.

Ponuka káblor, modulárnost' a inštalácia

Moderné zdroje určené pre náročnejších používateľov nemôžu v dnešnej dobe ponúkať iba dobrý výkon, ale už je od nich očakávaná aj plnú modulárnosť', čo znamená, že všetky káble a nie iba tie „menej“ dôležité je možné odpojiť od zdroja. Prečo by aj mali majitelia

moderných počítačov ukrývať vo svojom miláčikovi zastarané molex káble, ak ich nepotrebuju? Ked' už ale spomínam molex, netreba sa báť, Ion Gold 850W stále ponúka aj tento štandard pre tých, čo ho stále používajú. Celkovo sa v balení Ion Gold 850W nachádza 1x ATX 24-pin, 1x ATX12V 4+4 pin + 1x EPS12V 8-pin, 3x PCIe 6+2 pin (3 káble, celkovo šest PCIe 6+2 konektorov), 2x SATA (2 káble, celkovo 8 SATA konektorov) a jeden MOLEX s troma výstupmi.

S takouto výbavou je možné zapojiť aj tie najvýkonnejšie matičné dosky a pokojne k nim pridať aj dve silné grafické karty. Čo sa týka inštalácie, tá prebehla bez akýchkoľvek problémov najmä vďaka kompaktným rozmerom zdroja, umiestneniu zásuviek konektorov do strednej až vrchnej časti zdroja a takisto vďaka stále príjemne ohybným káblom. Jedno veľké plus si Ion Gold 850W zaslúži tiež za prevedenie kabeláže v čisto čiernej farbe bez rôznych žltých, zelených, resp. modrých káblíkov, ktoré by inak kazili výsledný dojem z počítača.

Technické špecifikácie a komponenty

Ako to býva aj pri iných zdrojoch, aj tu je už podľa mena l'ahké vydelenie základné parametre zdroja. Ion Gold 850W – meno modelového radu, 80Plus hodnotenie a výkon.

Ako som však už spomínal, v ponuke Fractal Design budú aj varianty s výkonom 550, 650 a 750 wattov. Formát zdroja je tradičný ATX so šírkou a hĺbkou 150



mm, výškou 86 mm a váhou lúšiacou sa podľa výkonu – od 2,06 kg až po 2,41 kg pri 850W kúsku. Po stránke hlavnej funkcionality ponúkajú zdroje Ion Gold všetky základné aj rozšírené ochrany, čo znamená ochranu proti prepätiu, podpätiu, skratu či vysokej teplote.

Modelový rad Ion Gold tentokrát neponúka systém semipasívneho chladenia, ktorý dokáže vypnúť ventilátor v prípadoch, že nie je potrebný, avšak pri používaní nebolo zdroj vôbec počut' ako v pokoji, tak ani pri záťaži, keďže ho úspešne „prehlušili“ ostatné komponenty. Na vnútorných komponentoch si opäť raz dali inžinieri z Fractal Design naozaj záležať, takže vnútri môžu budúci majitelia očakávať 105°C japonské kondenzátory na primárnej strane a taiwanské 105°C elektrolytické a polovodičové kondenzátory na strane sekundárnej.

V spojení s NTC termistorom a obtokovým relé, ktoré chránia proti nárazovému zvýšeniu prúdu, vylepšenou účinnosťou 12V synchrónnej rektifikácie a vysoko efektívny DC-DC obvodom, ktoré poskytujú pevnú reguláciu napäťia s nízkym šumom, nie je vôbec prekvapením, že si vo Fractal Design trúfajú ponúkať na Ion Gold zdroje až 7-ročnú záruku.

Testovanie

Tentokrát som sa na testovanie vybavil pári šikovnými prístrojmi, ktoré sa dokážu pozrieť na elektrické zariadenia naozaj zblízka. To znamenalo laserový teplomer na meranie teploty interných



komponentov, merač spotreby, vďaka ktorému bolo vidno, kol'ko prúdu tečie zo zásuvky priamo do zdroja, a osciloskop na meranie odchýlok v elektrických vlnách a zistenie efektivity regulácie DC výstupu. Posledný prístroj, ktorý som chcel na otestovanie Ion Gold 850W použiť, bol tzv. Active Load Tester (aktívny tester záťaže), cez ktorý sa dá zdroj plynulo zat'azovať, no v dnešnej pandemickej dobe ho nie je také jednoduché zohnať. Zdroj bol preto najviac vyt'ažený kombináciou procesora Intel Core i9-10900K a grafickej karty RTX 2080, oboch, samozrejme, pretaktovaných, no spolu s ostatnými komponentmi v testovacom počítači požadujúcich maximálne 710W pri syntetickej záťaži. Aj takáto záťaž však stačila na otestovanie tvrdení Fractal Design a pravdivosti 80Plus

Gold hodnotenia. Výsledky testovania si môžete prezrieť v grafoch nižšie. Na záver som ešte skontroloval, či zdroj náhodou netrpí neduhom známym ako „coil whine“, teda vysokofrekvenčným buzučním, ktoré menej kvalitné zdroje často vydávajú pri zmene napäťia alebo pod väčšou záťažou. Ion Gold 850W sa, naštastie, medzi takéto kúsky neradí. Až na šum ventilátora totiž ostal úplne tichým spoločníkom počas celej doby používania.

Zhrnutie

Spoločnosť Fractal Design je veľa hráčom aj profesionálom známa svojou kvalitou. Často je táto kvalita dostupná za prémiový príplatok a hoci pri Ion Gold sú ceny nadmieru konkurencieschopné, pri komponentoch ako zdroje sa určite šetrí neplatí. Je príjemné vidieť, že vo svete, kde niektoré spoločnosti chrlia zdroje s horšími parametrami len preto, aby získali zákazníkov nižšou cenou na počiatku, no s potenciálnymi problémami z dlhodobého hľadiska, ponúka Fractal Design iba kvalitné kúsky, ktoré vďaka použitým komponentom a 7-ročnej záruke v mnohých prípadoch prežijú väčšinu počítačových komponentov, ktoré budú napájať.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:	Cena s DPH:
Fractal Design	110€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitné komponenty
- + plná modulárnosť
- + moderný dizajn
- + obstojná účinnosť
- + 7-ročná záruka
- nič

HODNOTENIE:



ZenBook Duo UX482EA-HY037T

DUÁLNA OSOBNOSŤ



Prenosné a plne kompaktné počítače sú v aktuálnej neľahkej dobe stále vyhľadávaným a žiadaným artiklom. Celosvetová situácia nepraje vol'nému cestovaniu bez zadania väznych dôvodov (výhovorka ohľadom zapnutej žehličky v hotelovej izbe na nepadne na úrodnú pôdu, ani keď si na seba hodíte kožuch z ondatry a do ruky strčíte tenisovú raketu). Na druhej strane, pobyt v našej krásnej prírode je rovnako tak cenný ako vyloženie nôh na pracovný stôl v korporáčnej kancelárii. Drívivú väčšinu l'udí teraz živí práca mimo bežného dosahu firemných klieští imperializmu, a preto ide segment výkonných, ale cez to všetko skladných notebookov na odbyt lepšie, než konopné laná v turistickom stánku pri lese Aokigahara. Žiarivým príkladom je aj neutichajúca snaha spoločnosti ASUS vylepšovať svoje najpredávanejšie modely laptopov, kam dozaista spadá aj rad ZenBook Duo. Už len z čisto

laického pohľadu je podľa PR materiálov práve aktuálny model UX482 v čerstvej konfigurácii priam hviezdnu pozvánku do sveta techniky. Dokáže vás podrážať počas pracovného procesu, no aj pri každej vol'nej chvíľke vďaka sérii zaujímavých a užitočných funkcií. V nasledujúcim teste si spoločne rozoberieme významný posun od minulej Pro verzie a rovnako neopomenieme zhrnúť všetky podstatné piliere osobnosti, aké tento „okuiahodiaci“ hardvér dokážu pretlačiť aj cez argument týkajúci sa cenovej relácie.

Chrumkavé koleno

V úvode zámerne spomínam reklamné materiály a rôzne úderné bulletiny, aké na vás pred kúpou nového počítača dopadajú. Toto je úlohou novinárov, aby dokázali všetky zásadné prednosti daného prístroja overiť a prípadne uviesť do reálnej roviny. Ako je to v prípade novej

verzie štrnásťpalcového mininotebooku ZenBook Duo? Najskôr môžeme začať samotným dizajnom tohto sotva jeden a pol kilogramu vážacieho krásavca. Sási sa nijako nevymyká minulým modelom, a preto v jeho charakteristike prevažuje horčíková zliatina. Prvý, čo si však všimneme, na margo spomínamej verzie Pro, je zmena pri otvorení veka. Spodná a plne dotyková obrazovka sa po vzore ROG notebookov automaticky zdvíha spolu s patentovaným systémom pántov, čím je dosiahnutá oveľa prirodzenejšia čitateľnosť spodného ScreenPad panelu a súčasne aj lepšie chladenie zadnej polovice prístroja. Odklopenie veka je záležitosťou jednej jedinej ruky, čo pri takejto chabej váhe považujme ako malé, ale stále dôležité plus. Predsa kol'kokrát sme už zažili situáciu, kedy sa nám v l'avej ruke potilo práve uvarené koleno napichnuté na vidličke a zatvorený notebook bol nedosiahnutelnou bránou



medzi obl'úbeným seriáлом a studeným jedlom. Apropo, pozor na mastné prsty. Brúsený kovový povrch priam neznáša výrazné odtlačky, a dokonca má problém odolať už len minimálnej vrstve potu.

Zariadenie som musel často utierat' vlhčenými vreckovkami aj napriek tomu sa po čase naň opäť dostali priam ideálne príklady vhodné na študovanie forenznej kriminalistiky.

Umučenie dlaní

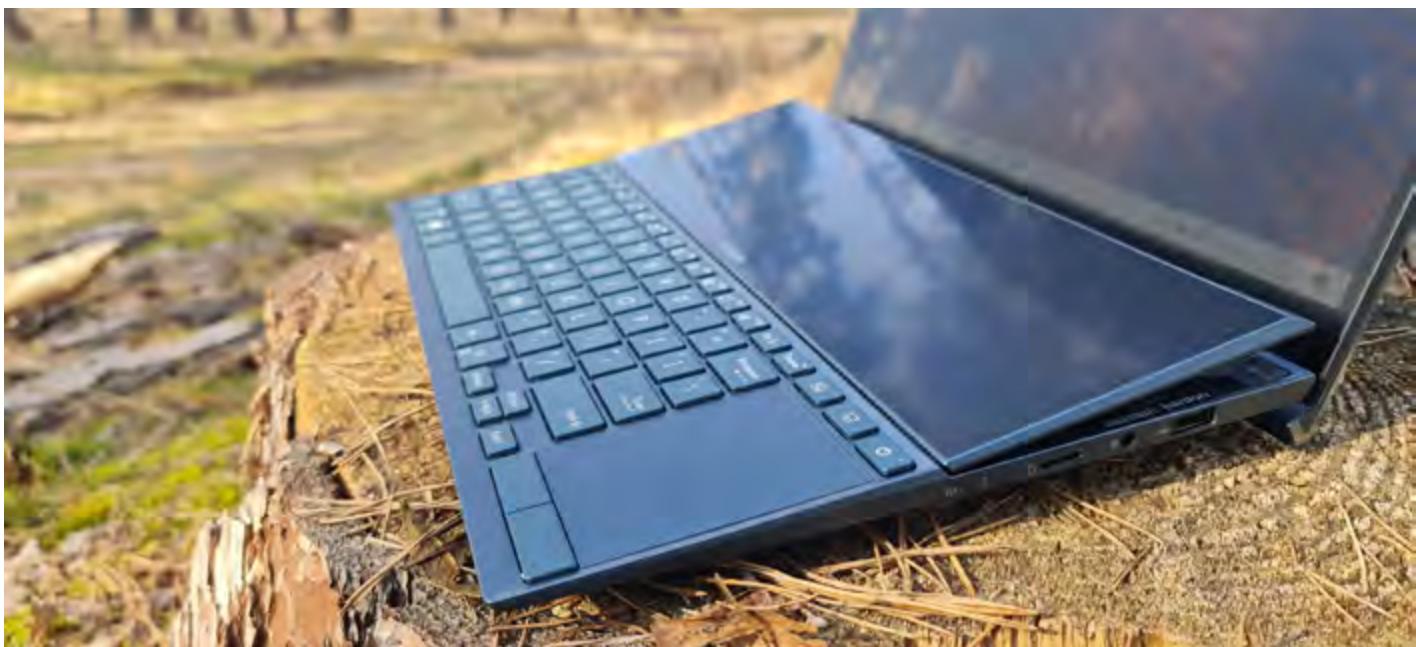
Držme sa teraz jednej z významných predností radu Duo. Dotyková obrazovka je na milimetre presne napasovaná do celkovej hrúbky 1,7 cm, čo je nie len odkaz na súčasný technologický strop, ale zároveň priama linka do sveta takzvanej účelovej moderny. Stačí tento prístroj otvoriť v miestnosti plnej nezaujatých pozorovateľov a rozžiarene duo IPS panelov okamžite pritiahne pohľady

všetkých. V mnou testovanej vzorke sú obe obrazovky plne dotykové, a to pri Full HD rozlíšení s obnovovacou frekvenciou 60 Hz a svietivosťou 400 Nits. Nejde o to najlepšie, čo by ste v súčasnosti mohli v tomto segmente dostať, avšak zároveň nejde o žiadne vyložené sklamanie. Svietivosť na priamom slnku je obstojná a pozorovacie uhly sú menším sklamáním snáď len v prípade spodnej obrazovky.

Tá vrchná má pomer strán 16:9 a pokrýva sRGB v stopercentnej úrovni a naopak, spodná ponúka viac, než dvanásť' palcov pri rozlíšení 1920 x 1515. Spodný ScreenPad panel som využíval z časti na emailovú komunikáciu s nepretržitým monitoringom, ale viem si jeho výhody predstaviť aj pri strihaní videa, či úprave fotografií – to všetko sa vďaka výkonu testovanej verzie dá realizovať.

Zamrzí snáď len stále nekompletná podpora Windows funkcií, ktoré by zo ScreenPadu spravili o niečo atraktívnejšiu prednosť – takto všetko bremeno ostáva na softvéri od ASUS-u. Je na čase, už nie len symbolicky, položiť ruky na šesťdesiatpercentnú klávesnicu s nízkoprofilovými spínačmi.

Ako už asi tušíte, adorovanie druhého IPS panelu prináša tradičné utláčanie klávesnice ako takej a rovnako tak odsunutie malého touchpadu do pravého rohu notebooku. Aj keď sa týmto krokom dosiahol priestor, kde je využitie plochy v totálnej nadhlávke nad neužitočnými hranami, pri dlhodobom písaní vám tento model bude robíť isté problémy.





Jednotlivé spínače sú na seba natlačené s takmer nulovou rezervou a priestor pre dlane fakticky neexistuje. Osobne som to kompenzoval položením notebooku na vankúš a opretím rúk o jeho mäkké čalúnenie, avšak takéto riešenie sa sotva dá nazváť prenosným a praktickým. Už spomenutý touchpad je dobrý maximálne na rýchle potvrdenie nejakého príkazu, ale z dlhodobého hľadiska odporúčam vol'bu externej myšky a prípadne využívanie dotykových funkcií.

Sociálne využitie

Horná hrana panelu skrýva dostačujúcu webovú kameru, s akou sa vaše online mítiny realizujú bez väčších problémov. Vstavané audioreproduktry s licenciou Harman Kardon rovnako neurazia, aj keď na plnohodnotný zážitok z tradičnej televíznej zostavy sa to pochopiteľne pri celkových rozmeroch zariadenia nemá

ako chytiť – áno, na to pečené koleno s chrenom a jednu epizódu Red Dwarf je to však viac ako vhodné. Keď už spomínam nejaké fúzie v zmysle pripájania iných zariadení, určite príde vhod stále potrebný slot na MicroSD kartu a tak isto dôležité HDMI a duo USB-C s Thunderbolt 4. Nabíjanie batérie sa realizuje priamo cez USB-C vstup a akumulátor vás pri strednom vyt'ažení dokáže podržať viac než deväť hodín. Pri plnej prevádzke s maximálnym jasom a spustenými náročnejšími procesmi to celé klesne na šest hodín, čo už, samozrejme, nie je až taká veľká hitparáda. Úprimne, práve celková sila vstavanej batérie je u nového ZenBook Duo výraznejšou slabinou, ktorú by ste mali dozaista brat' na zretel' a jediná možnosť', ako to zlepšiť, je vypnutie druhej obrazovky. Do redakcie mi dorazila verzia s procesorom Intel Core i7, grafikou Iris Xe a 32 GB operačnou pamäťou. Toto nemilosrdné zloženie,

ktorému dominuje Intel Tiger Lake, sa aj v spojení s SSD diskom o kapacite 1TB postaralo o dostatočný výkon na prácu, ako aj zábavu, a to pri minimálnom hluku a rovnako uspokojivom chladení.

Na dobrej ceste

ASUS je s využívaním duálneho konceptu obrazoviek stále len na poriadne dlhej ceste. Avšak prácu, akú s týmto nápadom doteraz odviedli, považujem za výbornú. Je tu, samozrejme, stále dosť priestoru na zlepšovanie. ZenBook Duo sa v novej konfigurácii dokázal opäť posunúť vpred, aj keď isté nedostatky pretrvávajú a späť tam predovšetkým problematika pri umiestnení notebooku mimo pevného povrchu a dlhodobom písaní na stiesnej klávesnici. Slabšia výdrž batérie je kompenzovaná rýchlym nabíjaním prostredníctvom 65W nabíjačky, kedy ste počas štyridsiatich minút schopní dostať notebook takmer do úplného nabitia. Idea praktických predností využívania ScreenPadu sa v spojení s výbornou strojovňou a odolným šasi cez uvedené nedostatky dokáže presadiť aj v mojom osobnom hodnotovom rebríčku. Už teraz sa nemôžem dočkať, čo výrobca predvedie v ďalšej generácii tohto hardvéru.

Verdikt

Úspešný posun vpred a z praktického pohľadu stále uchopiteľná idea.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	1 900€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|---------------------|--------------|
| + Výkon | - klávesnica |
| + Dve obrazovky | - batéria |
| + Použité materiály | |
| + Webová kamera | |
| + Chladenie | |

HODNOTENIE:



ROG Flow X13 a eGPU

KOMBINÁCIA, ČO BÚRA PREDSUDKY



Poznáte ten pocit, keď sedíte v aute na sedadle spolujsazdca s hlavou opretou o bočné okienko? Už pri minimálnej rýchlosťi daného vozidla sa vám realita vonku zlieva do akýchsi farebných liniek a slízov. Tieto nitky ubiehajúcich miest a dedín sú ako t'ahy štetcom, ktoré ako keby nikdy nemali svoj koniec. Prečo vám niečo takéto teraz strkám do recenzie na d'alší hardvér s logom ROG? Onen pocit rozmažanej reality totiž v poslednej dobe prežívam dosť výrazne aj ja sám, a to priamo v profesnej rovine. Mesiac čo mesiac sa mi na stole hromadí hardvér rôzneho druhu a zamerania s tým, že čím viac sa snažím preniknúť do podstaty mnou už dávno vytrenovanej hodnotiacej šablóny, o to viac nastáva efekt nekončiacej a natiahnutej reality. Deje sa to automaticky, ba až mimovol'ne, a ak to pomyselné rýchlo idúce auto odrazu trochu spomalí či nebodaj zastaví, spozorniem ako surikata vlnkavá na kokaíne. Presne to sa mi stalo

nedávno, počas recenzovania dvojice k sebe patriacich výrobkov určených pre rebusliku hráčov, a preto, ak aj vy pri čítaní textov upadáte do identického efektu, kde vám všetko splýva do jednej hmoty, teraz by ste sa mali rozhodne prebrať.

Určite bude vhodné, ak vám stručne vysvetlím, čo je vlastne skryté za skratkou eGPU (nie každému to totiž musí byť automaticky jasné). ASUS v tomto prípade prináša na scénu dva na sebe súce nezávislé výrobky, ktoré však násobia svoj výkon jednoduchým prepojením. Externá grafická karta – v tomto prípade Nvidia RTX 3080, slúži na extrémne navýšenie výkonu notebooku Flow X13, ktorý by ste na základe jeho proporcii kategorizovali skôr ako kancelársky laptop vhodný tak maximálne na objednanie d'alších k sebe sa nehodiacich ponožiek. Tento prístroj je však osadený prvotriednym procesorom AMD Ryzen série 5000

a už v základe v sebe vôbec nenesie nejak chabú grafickú kartu. Filozofiou a súčasne aj dôvodom môjho precitnutia z letargie je snaha spomínaného výrobcu preklenúť predsudky ohľadom hrania najmodernejších hier na kompaktných a plne prenosných mašinkách. Podľame si ako prvé spoločne zhodnotiť dizajnovú stránku uvedeného hardvéru.

2 v 1

Flow X13 je len 1,3 kilogramu vážiaci krásavec, ktorý prichádza v plne kovovom a zároveň samozrejme aj odolnom šasi. Jeho rozmery ho kategorizujú do sekcie trinásť'palcových notebookov, kde donedávna sotva niekto hľadal spodobnenie s rýdzo herným náradím. Tento prenosný počítač je tenký len 15,8 mm a v zatvorenom stave si ho môžete prehadzovať z ruky do ruky ako detskú knihu pre batol'atá. Jeho vel'kou



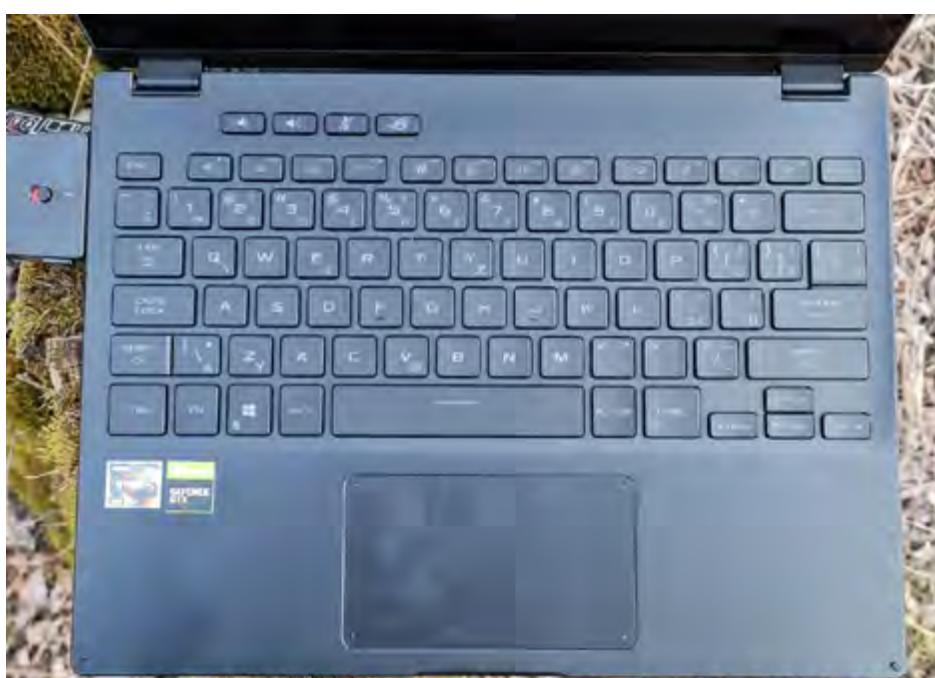
výhodou je plná konvertibilita, a teda schopnosť preklopíť obrazovku o 360 stupňov. Z notebooku si tak lusknutím prsta spravíte plne funkčný tablet so 4K panelom (predávať sa samozrejme budú aj Full HD verzie, avšak moja vzorka bola vybavená tou najvyššou konfiguráciou), ktorý je možné dobíjať priamo cez USB-C koncovku. Na jeho už tak tenkých hranach nájdete jeden HDMI vstup, široký slot určený na prepojenie s eGPU, jedno USB 3.2 druhéj generácie a samozrejme aj audio konektor. Kto očakáva možnosť zastrčiť si microSD kartu, bude v tomto prípade jemne sklamaný. Dizajnéri sa rozhodli čítačku odtlačkov prstov integrovať do miniatúrneho spínača pre zapínanie celého notebooku, čo je na jednu stranu príhodné, ale keďže rozmerovo je Flow X13 výrazne zmenšeným hardvérom, výsledkom je nepohodlie. Často som musel celý laptop nadvihnuť nad stolom, aby som svoj prst mohol vôbec priložiť na jeho hranu. Rýchlosť snímania, ako aj presnosť, je napriek všetkému na vysoké úrovni a užívateľ si jednoducho len musí



nájsť ten najideálnejší spôsob, ako sa do systému dostať bez zbytočného zdržania.

Čo sa týka celkových proporcí externej grafickej karty, tak tá bola vyhotovená ako taký miniatúrny desktop v rozmeroch 208 x 155 x 29,6 mm. Sasi je plastové s transparentne osvetleným ventilátorom a na zadnej strane ponúka možnosť prepojiť celý systém s monitorom (cez HDMI a

displayport ich pripojíte súčasne hned' niekol'ko) a rovnako tak do neho vložiť USB konektor. Okrem toho tam nájdete vstupy pre LAN kábel a samozrejme aj elektrickú prípojku. Akonáhle už eGPU skombinujete s ROG Flow X13, napájanie akumulátora notebooku ide priamo cez externú grafickú kartu, čo je rozhodne praktické. Čo už však tak výrazne praktické nie je? Skutočnosť, že daná externá karta sa nedá nijakým iným spôsobom pripojiť do d'alších zariadení, nech už by ste ju chceli spárovať s vaším slabším desktopom alebo notebookom. Z praktického hľadiska je rovnako dosť nepríjemná skutočnosť, že hlavný



prepojovací kábel, ktorým toto duo vlastne kompletizujete, je extrémne krátky a nepoddajný. Trvalo mi pomerne dlhý čas, než som obom testovaným vzorkám našiel to ideálne miesto na stole a aj tak som s výsledným rozložením nebol maximálne spokojný. Výrobca ohľadom celého adaptéra spomína prenosovú rýchlosť na hranici 63 GB, čo by bolo fakticky ešte lepšie než Thunderbolt štvrtej generácie. Proces prepájania reguluje softvér a po vašom potvrdení automaticky spustí RTS 3080 alebo následne prepne späť na v notebooku základnú GTX 1650. Telo eGPU sa výrazne neprehrievalo, a to ani pri maximálnej zát'aži, čo je určite povzbudivá správa a s ňou môžeme opis tohto prídavného hardvéru vlastne aj zakončiť.

Tradičné chladenie

Ked' už som v minulom odseku načal stupeň tepla, ROG Flow X13 využíva dobre známy systém nadvihovania zadnej hrany prístroja, a to pomocou vyklápacích pántov. Tento efekt doceníte hlavne počas dlhých herných večerov. O celkové chladenie sa stará tekutý kov od Thermal Grizzly a ide mu to viac než dobre, zvlášť ak si uvedomíme, v akých stiesnených reláciách bolo celé šasi vytvorené. Čo mňa ale zaujímalo viac, bolo to celkové preklenutie medzi grafikou v notebooku a tou mimo neho. Už uvedená GTX 1650 je

skôr akýmsi slušným základom dodávaným do lacných herných laptopov, vďaka ktorému si môžete okrem hrania známych online projektov s nižším rozlíšením skúsiť upraviť aj nejaké tie fotografie alebo postríhať video. Avšak akonáhle sa spustí RTX grafika a ruku k dielu priloží aj výkonné CPU Ryzen 9, začnú sa diať veľké veci. Môj stále využívaný tromf v podobe Microsoft Flight simulátora bežal plne v 4K, a to za sprievodu slušného snímkovania, avšak rovnako dobre obstál aj iné technicky náročnejšie produkcie. Viem si teda predstaviť situáciu, pri ktorej sa kúpou oboch testovaných produktov dosiahne onen konsenzus medzi rýdzim biznisom s občasným odskočením si do sveta Fortnite a poriadnej chut'ou užiť si moderné hry s aktivovaným ray-tracingom. Praktickosť pri transporte, ako aj možnosť kedykol'vek pripojiť veľký monitor, už asi nemusím d'alej vyt'ahovať.

Plne dotykový panel s veľkosťou 13,4 palca ponúka jemne neštandardný pomer strán 19:10 a svietivosť na úrovni 300 nits. Počas používania v exteriéroch sa jeho čitateľnosť v boji proti ostrým slnečným lúčom trošičku zhoršuje, ale nejde o nič výrazne nepríjemné. Celkové podanie farieb sa ukázalo byť na môj vokus chladnejšie, za čo môže 66 percentné pokrytie RGB, ale opäť nejde o zásadný argument, prečo by ste sa notebooku ako takému mali zd'aleka vyhnúť. ROG Flow X13 sa ako herná mašina v mojom teste musel popasovať aj s dostatočnou kvalitou nízkoprofilovej klávesnice. Spínače s dosahom 1,7 mm sú podsvietené len bielou farbou a ich tuhost', ako aj reakčnú dobu, hodnotím nadpriemerne. Na kancelársku prácu viac ako vyhovujúce a pri hraní nijako neprekážajúce. Nad čím som sa ale usmial ešte o kus viac, tak to bol touchpad. Prsty po jeho jemne drsnom



povrchu kľížu ako ostrie korčule po l'ade a ani v jednom prípade nedošlo k zlému vyhodnoteniu mojich interakcií s ním. Stále ma fascinuje súčasná schopnosť vytvárať čoraz tenšie a tenšie notebooky bez toho, aby to malo priamy dopad na kvalitu výslednej prezentácie. Táto moja fascinácia sa počas recenzovania Flow X13 nikam nevytratila ani v momente, kedy som skúsil zvukovú prezentáciu, ba naopak. Reproduktory umiestnené na spodnej strane zariadenia hrali krištál'ovo čistý zvuk a to som mal po ruke navyše aj možnosť všetko dodatočne regulovať prostredníctvom komplexného softvéru.

Na samotný záver som si nechal, pred konečným nahrnutím faktov na jednu veľkú hromadu, komentár na margo akumulátora. Konvertibilné notebooky sa v tomto smere sotva vedia skĺbiť s hernými nárokmi, a tak v prípade, ak by ste chceli hrať mimo dosahu elektrickej

siete, dajte tomu na stredný jas maximálne tri hodinky a nastane tma. Pri tradičnom prechádzaní internetu, pozretí si nejakého filmu a bežnej kancelárskej práci vám Flow X13 vydrží niečo málo cez šest' hodín, čo je v porovnaní s konkurenciou klasifikované ako priemer. ROG Flow X13 a eGPU vás príde na viac než 3 000 eur, s možnosťou separátnej kúpy notebooku. Toto duo je určené výhradne pre milovníkov videohier, čo sa radi presúvajú kde tade po svete (dnes už skôr scenár hodný sci-fi filmu) a všade očakávajú hranie s vysokým technickým štandardom.

Veľkou nevýhodou eGPU je však nemožnosť spárovať ho s iným než ROG Flow zariadením a rovnako tak aj nie príliš dobre zvolený systém pripájania. Aj cez uvedené výhrady tu však máme budúcnosť sekcie prenosných herných mašíň, ktorá sa začína rysovať do pôsobivých kontúr a právom dokázala spomaliti onen efekt rozmazaného vnímania.

Verdikt

Budúnosť herných notebookov v praktických rozmeroch vyzerá viac ako slušne.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičač:	Cena s DPH:
Asus	3 389€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|----------------|-------------------|
| + Dizajn | - Pripájanie eGPU |
| + Vysoký výkon | - Cena |
| + Odolnosť | |
| + 4K panel | |
| + Klávesnica | |

HODNOTENIE:



Súťaž

súťaž pre všetkých čitateľov

1. cena
Philips OneBlade Pro

2. cena
Philips OneBlade Pro

3. cena
Philips OneBlade Pro



Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 31.5.2021.
Do predmetu emailu napíšte Philips súťaž ONLINE.

Súťažná otázka (odpoveď na otázku nájdete v recenzii v aktuálnom čísle magazínu):
1. Za akú dobu sa Philips OneBlade Pro nabije?

PHILIPS

HyperX Alloy Origins 60

KOMPAKTNÁ KLÁVESNICA PRE HRÁČOV



HyperX produkty pravdepodobne väčšina z vás pozná a netreba ich veľ'mi predstavovať'. Ide o jedného z najväčších výrobcov na trhu herných počítačových periférií a komponentov, ktoré sa vyznačujú vysokým výkonom a zárukou kvality. Dnes sa pozrieme na jeden z obrovského množstva produktov, ktoré ponúkajú, teda na ich novú hernú klávesnicu. Alloy Origins 60 zaujme najmä svojou veľkosťou, ktorou sa zaraduje k ich najmenším klávesniciam a zároveň poteší každého, kto si chce na stole ušetriť miesto.

Balenie

Klávesnica prišla v štandardnej červeno-bielej škatuli, ktorá na sebe mala obrázok produktu, logo spoločnosti, názov spoločnosti a takisto aj modelové označenie produktu. V balení toho veľ'a nebolo, našiel som tam používateľskú

príručku, odpojiteľný USB-C kábel slúžiaci na pripojenie zariadenia k počítaču, nástroj na vytahovanie kláves a dve náhradné klávesy (medzerník a univerzálna krytka) a nakoniec aj samotnú klávesnicu.

Vyhodenie a dizajn

Ako prvá vec na Alloy Origins 60 ma zaujala kvalita spracovania. U nej som bol príjemne prekvapený. Výrobca použil

vysokokvalitný hliník na väčšinu tela produktu, čo v konečnom dôsledku robí klávesnicu takmer nezničiteľnou. To sa ale odzrkadľuje aj na výslednej hmotnosti, ktorá činí vyše tri štvrti kila. To sa môže bežnému používateľovi zdať privel'a, no predsa len ide o periferiu, ktorá prežije väčšinu svojho života na používateľovom stole a nie je s ňou potrebné výrazne alebo často pohybovať'. Pri výrobe kláves v spoločnosti neostali pri obyčajnom





ABS plaste no siahli po PBT plaste, ktorý zvyčajne býva kvalitnejší a odolnejší. PBT plast je na pocit trochu iný materiál, ktorý sa od ABS líši hlavne tým, aký má zvuk a je aj odlišný na dotyk. Čo sa týka výberu materiálov, HyperX teda stavil na čo najvyššiu kvalitu a výdrž zariadenia bez ohľadu na jeho výslednú hmotnosť.

Zaujímavý je kompaktný dizajn produktu, a to hlavne preto, že ide o naozaj super kompaktnú klávesnicu, pri ktorej by ste márne hľadali tlačidlá F1 až F12 a rovnako tak aj numpad a ďalšie funkčné tlačidlá. Aj

napriek tomu sa ale v spoločnosti vyhrali s dizajnom, ktorý stavil na vysoký profil klávesov, výrazné podsvietenie a elegantný výzor s kvapkou herného nádychu.

Používanie

Origins Alloy 60 som mal možnosť testovať zopár dní a rád by som poznamenal, že na klávesnicu, ktorá je rozmermi takto skromná si budete musieť chvíľu zvykať. Ak ste náhodou predtým mali klávesnicu s numpadom a všetkými ostatnými klávesami, budete ohromne

šokovaní a bude vám trvať, než sa na nej naučíte pracovať. Potom to však začne byť naozaj príjemná, prenosná a praktická periféria, na ktorú dáte len t'ažko dopustiť. Mechanické klávesy s aktivačnou silou 45 g a kvalitnými HyperX Red spínačmi sľubujúcimi výdrž až 80 miliónov stlačení sa môžu zo začiatku zdať trocha citlivé, no ide iba o vec zvyku.

Oceňujem až 3 režimy upravenia sklonu klávesnice, vďaka ktorým si môžete upraviť naklonenie klávesnice presne podľa svojej potreby. Plusom je aj stopercentný anti-ghosting, ktorý ocenia najmä hráči, ktorí pri svojej oblúbenej hre stláčajú viac kláves naraz.

Moje zážitky z používania Origins 60 boli zo začiatku zaujímavé. Najprv som sa každú chvíľu pozeral na klávesnicu, že kde sa čo stláča a ako sa dopracujem k akým klávesám, ktorých absencia bola žiaľ nevyhnutná, no po čase som sa s ňou naučil žiť a nejako som to d'alej neregistroval. Väčšina chýbajúcich tlačidiel je dostupná pomocou multimedialného tlačidla FN, ktoré je umiestnené v pravom spodnom rohu klávesnice a dostanete sa prostredníctvom neho k šípkam, klávesám F1 až F12, k úprave podsvietenia, farebným režimom, Game Mode tlačidlu a mnoho ďalších, ktoré súce tak často nevyužijete, no je dobré vedieť sa k nim dopracovať.

Spomenút' musím aj aplikáciu HyperX NGENUITY, vďaka ktorej dokážete upravovať podsvietenie, rôzne efekty a prevažne RGB prvky. Tú môžete zadarmo stiahnuť bud' na stránke výrobcu, alebo na Microsoft Store.

Záverečné hodnotenie

Klávesica Alloy Origins 60 je veľmi kvalitne spracovaná herná periféria kompaktných rozmerov, ktorá ničím neurazí, práve naopak príjemne prekvapí, a to najmä svojím dizajnom, komfortom pri používaní a skvelými spínačmi. Za cenu približne 110 eur si tak doprajete špičkovú prenosnú klávesnicu, ktorú jednoznačne odporúčam.

Matúš Kuriľák

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
HyperX	110€

PLUSY A MÍNUŠY:

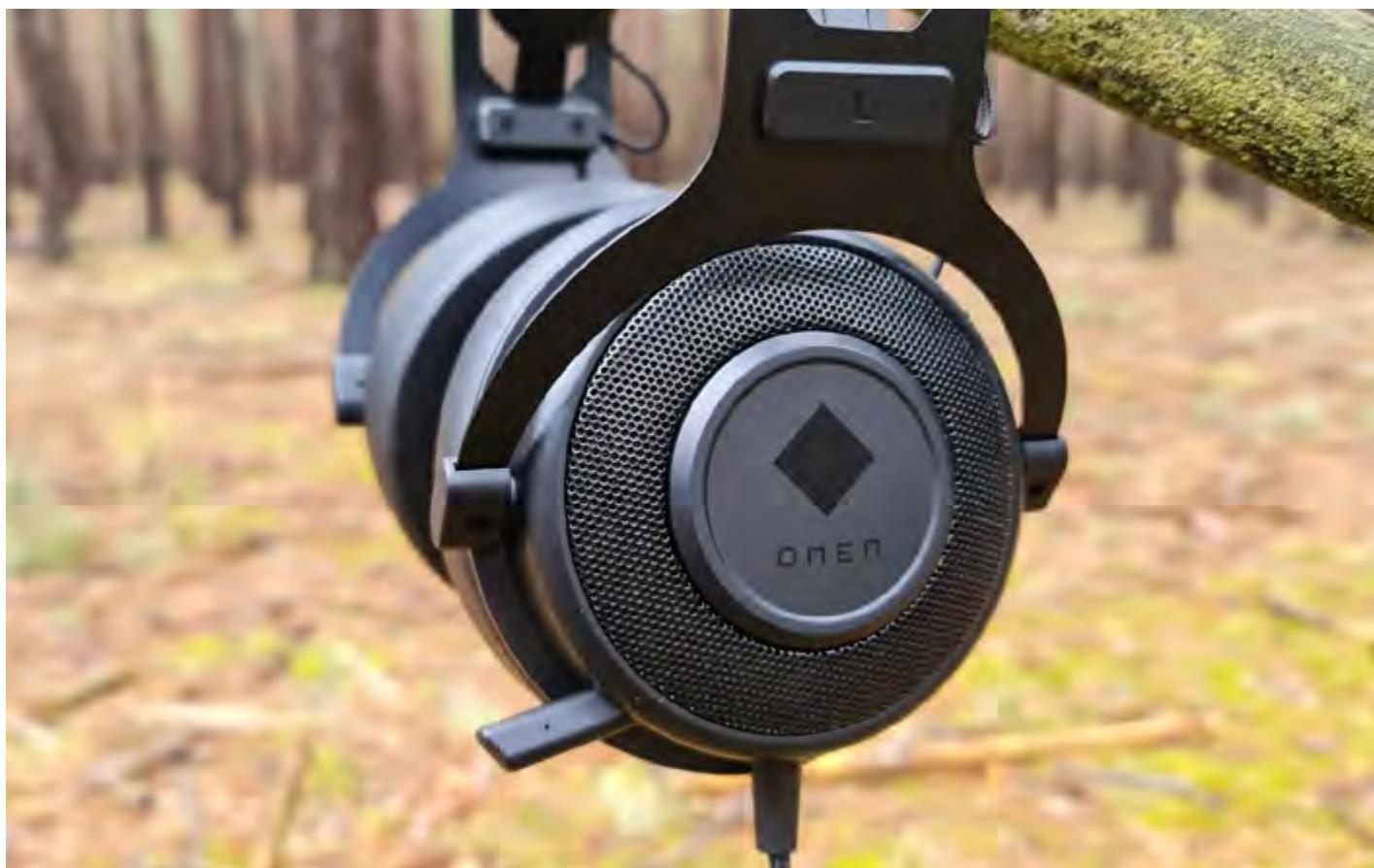
- + kvalita spracovania
- + dizajn
- hmotnosť
- je t'ažké si zvyknúť

HODNOTENIE:



OMEN Blast Headset

POHODLIE JE ZÁKLAD



Spoločnosť HP pojala dizajnovú obmenu svojej poslednej porcie herného príslušenstva OMEN skutočne vo veľkom a okrem kompletného prekopenia hlavného loga zasiahla dosť významne aj do proporcii a výzoru samotných produktov. V tejto súvislosti si v nasledujúcom článku zoberieme na paškál kálový headset s prívlastkom Blast, ktorý sa okrem predpokladaných schopností, ako sú virtuálny 7.1 zvuk a kompatibilita s cenénym OMEN softvérom, môže pochváliť aj pevnou, ale napriek tomu na pohodlie mysliacou konštrukciou.

Začnime rovno aspektom, ktorý udrie do očí každému už len pri letmom pohľade na jeden z priložených obrázkov. Strojcovia z Hewlett-Packard sa tentokrát nechceli nechat' uniesť prehnaniou snahou o nejaký minimalizmus, ked'že predmetné slúchadlá s dostatočne dlhým

a zasúvateľným mikrofónom zaradili skôr do sekcie objemnejších výrobkov – predchádzajúca verzia bola proporčne o niečo menšia. Samotná čelenka je v tomto prípade vyhotovená z odolného, ale stále dostatočne flexibilného kovu – fakticky ide o tenký čierny plát so separátne umiestneným hlavovým mostíkom.

Ten je naopak, aby bolo zachované celé už spomínané pohodlie, vyhotovený z koženkového obalu plneného pamäťovou penou a uchytený o hlavný rám pomocou samozatáhovateľných lyží.

Nejde tu o nič objavné, tento dizajnový koncept ste už určite mali možnosť vidieť aj u konkurenčných firiem a stále ide o jeden z najlepšie riešených systémov automatického prispôsobovania headsetu voči výške uší a hlavového mostu. Samotné mušle s plne uzavorenou konštrukciou

príjemne doliehajú na priestor okolo uší, a tým pádom sa eliminujú všetky nepríjemné pocity počas celodenného nosenia slúchadiel ako takých.

Tlak mostu je nastavený tak, aby headset sedel dostatočne pevne a súčasne užívateľovi nespôsoboval žiadnu formu fyziologického mučenia. Ak ste preto vždy uzavorenú konštrukciu herných, ale prípadne aj bežných headsetov nemali radi na základe intenzívneho tlaku vyvýjaného na vaše krehké uši, odporúčam vám sihnúť práve po OMEN Blast, ktoré svoju veľkosťou mušiel' tento neduh potláčajú.

Výborný mikrofón

Ešte než sa začнем venovať samotným funkciám a celkovej využitelnosti, asi by bolo vhodné spomenúť cenovku samotných HP OMEN Blast. Tá sa v



súčasnosti pohybuje na viac než len priateľnej hranici okolo šestdesiat eur, čo je v súvislosti s celkovou kvalitou pre mňa viac ako prekvapivá skutočnosť. Iste, môžeme sa tu rozprávať o nutnosti zapájať dva a pol metra dlhý a plne pletený kábel s 3,5 mm konektorom, o ktorý je mimochodom pripnutý jednoduchý regulátor úrovne hlasu a separátny „mute“ spínač, avšak aj cez tento aspekt sa daná cenová relácia dá označiť ako veľké plus. Dajme preto bokom menšie problémy pri transporte slúchadiel mimo ich komfortnú zónu použitia a podľame na ovela dôležitejšie veci.

Jednou z nich je napríklad vysoko efektívna funkcia potláčania šumov v okolí počas snímania väčšo hlasu, kedy sa flexibilnému mikrofónu darí dostat' na úroveň ovela drahších prémiových značiek, a to často dokonca aj bez špecifickej softvérovej úpravy. OMEN Blast som skúšal prepojiť s next-gen konzolou

PlayStation 5 priamo cez DualSense a všetko fungovalo štýlom Plug and Play, čiže bez nastavovania. Kvalita nosnej linky prenášaného hlasu by sa aj na základe mojich dojmov dala definovať za nadpriemernú a čistota filtrovania od zbytku nepotrebných hlukov v pozadí je toho len dôkazom. Ako je však na tom samotná prezentácia zvuku v mušliach?

V tomto bode by si predmetná vzorka testu zaslúžila možno ovela významnejší príklon k hudobnej prezentácii než špecificky len k videohrám, aj keď aj v tomto duchu a v rámci možností poslúži viac ako dobre. Veľkým negatívom je však dozaista slabšia basová linka, ktorá sa priam utápa v priemerne nastavených výškach a stredoch. Päťdesiatmilimetrové meniče sú schopné zaujať aj vďaka virtuálnemu priestorovému zvuku 7.1, ale tu je treba všetko riešiť priamo cez OMEN softvér a určite sa pohrat aj s jeho bližšou špecifikáciou pre ideálny výsledok.



Mimochodom, v balení nájdete aj DAC, čiže digitálne analógový prevodník.

Cena verzuš výkon

Ten, kto doteraz herný rad OMEN od HP považoval za semenište predraženého hardvéru, sa v súvislosti s headsetom Blast bude cítiť trocha neisto.

Vec sa má však tak, že tieto nielen herné slúchadlá, ktoré môžete pokojne využívať aj na prehrávanie hudby či zvuku z filmov a seriálov, vám za priateľnú sumu ponúkajú výborný mikrofón, s akým by sa dal pokojne realizovať aj nejaký ten dnes toľko obľúbený podcast. Ich l'ahká, ale cez to všetko pevná konštrukcia (necelých štyristo gramov) znesie aj drsnejšie zaobchádzanie (dobre vieme, ako časté pády na zem si takéto výrobky zažívajú) a počas dlhodobého používania sa vám vaše telo nakoniec pod'akuje. Jediné negatívum, ktoré by sme mohli nájsť, čo už je tak trochu očakávané, je v celkovej plochosti zvuku a rovnako aj v problémoch pri prenášaní z miesta na miesto.

Verdikt

Spomedzi káblových headsetov za priateľnú cenu ide o to lepšie, čo vám môže skončiť na hlave.

Filip Vorzáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
HP	60€

PLUSY A MÍNUŠY:

- | | |
|---------------------|----------------|
| + pohodlie | - veľkosť |
| + použité materiály | - basová linka |
| + mikrofón | |
| + cena | |
| + konektivita | |

HODNOTENIE:



Philips OneBlade Pro

PROSÍM ŤA, NECHCEL BY SI SA UŽ OHOLIŤ?



„Mám jeden sen“ zaznalo v roku 1963 z úst amerického aktivistu za občianske práva Martina Luthera Kinga juniora a rovnakú vetu chcem teraz použiť aj ja. Mám preto naozaj jeden sen, sen, v ktorom stojím pred zrkadlom a zatial' čo sa v jeho hornej časti leskne logo spoločnosti Tesla ako odraz, ktorý do kúpel'ne doputoval priamo z prívesku na chodbe zavesených kl'účov od auta, v tej druhej si všetok priestor uzurpovala moja brutálne zarastená tvár. Už roky naozaj túžim po pravej a dokonalej brade, s akou by ste mohli v zime păčiť bezpečnostné dvere alebo robit' exkluzívny cosplay na Kratosa. V tomto sне však voči realite figuruje hned' niekol'ko významných komplikácií, z ktorých jedna je moja vlastná a samozrejme milovaná manželka, ktorá ma pri každom pokuse nechať to rásť tzv. husto a poriadne označí za odporného bezdomovca a druhá spadá do, v tomto smere slabšej, genetickej výbavy môjho tela. Existujú totiž jedinci, ktorým stačí odcestovať na

exotickú dovolenkou s minimálnou briadkou a po trojtýždenom popíjaní kokosovej vody za päť' eur a škrabani sa na zadku pricestujú nazad zarastení ako Amundsen (nórsky polárny bádatel' a nie fl'aška vodky). Hold, niekomu je dané a inému nie, a preto tu teraz pred vami smutne stojím, zatial' čo sa mi v ruke potí najnovšia verzia kompaktného holiaceho strojčeka od firmy Philips a plánujem si zase raz oholiť ten sen rovno z tváre. V tomto prípade mám však pod tou vrstvou nesystematicky rastúcich hrdzavých fúzov aspoň jemný úsmev, ked'že samotný aktom zabijem dve muchy naraz. Moja manželka sa nebude báť bezdomovca, ktorý sa jej vkráda do súkromia a ja vám budem môcť priniesť d'alší zo svojich erudovaných článkov na spotrebnu elektroniku. Ak je tam niekde medzi vami muž, ktorý má rovnaký sen ako ja, verím, že mu teraz, po sotva dokonalo vyrysovanej a okolím odsudzovanej brade, stečie aspoň malá slzička.

Ešte než sa do toho naplno pustíme a z textu vyšie to možno nebolo tak úplne poznat', nasledujúci text opisuje moje nažívanie po boku úplne nového zastrihávača fúzov značky Phillips OneBlade Pro a to v kompletnej edícii QP6650/61.

Dlhá výdrž

Je to pre mňa premiéra hned' v niekol'kých rovinách. Sám som v tomto smere nikdy nevlastnil nič viac než len obyčajný strojček na vlasy, ktorým som vykonával údržbu porastu celého tela bez rozdielu jeho častí – občas to chcelo priam ruku hodnú chirurga, aby som sa nešikovným pohybom nepripravil o potomstvo. Jednoducho som nemal potrebu riešiť d'alšie prístroje a vystačil som si s jedným. Moderná doba nám však prináša moderné riešenia bežnej starostlivosti o zovňajšok a časy, kedy sme sa museli holit' hrdzavou kosou,



sú už dávno minulost'ou. Dnes máte napríklad možnosť siahnut' po rôznych druhoch zastrihávajúcej techniky a okrem úpravy živých plotov na záhrade si tak aj na brade vyčarovať' niečo symetricky príťažlivé a zaujímavé. Spoločnosť Philips je v tomto smere overeným veteránom a svoj rad OneBlade aktuálne povyšuje na novú verziu Pro s hybridnou funkciou zastrihávania. Práve s novinkou OneBlade Pro som mal možnosť sa posledné dni a týždne „kamarátiť“ a aby som dosiahol čo najlepšiu spätnú väzbu priamo z mojej tváre, nechal som sa, ako ste už určite pochopili z úvodu, zarásť tak, ako to pán boh chcel. Ešte než si však poviem viac o tom, čo tento praktický pomocník vlastne dokáže a s čím si vie poradiť, pozrime sa na obsah balenia, respektívne ponúkaných verzií.

Mokré aj suché holenie

Philips ide na trh s akýmsi triom totožného výrobku, v ktorom sa mení počet príslušenstva a tým pádom aj

koncová cena. Nám do redakcie dorazil ten vôbec najluxusnejší balík, v ktorom by ste okrem samotného zastrihávača našli aj praktické a voči nárazom odolné cestovné puzdro, nadstavec na štrnásť presne definovaných dĺžok strihu, jednu

náhradnú čepel' OneBlade, ochranný nástavec na zachovanie potomstva, plus jednu pre senzitívnejšie partie, nabíjačku a dokonca aj praktický stojan kruhového tvaru. Tento balíček vás príde na prijateľnú sumu 100 Eur, avšak kto by chcel trochu ušetriť, môže siahnuť len po základe (priestroj + hlavný nadstavec) alebo vymeniť pevné cestovné puzdro za plátenné vrecko a ušetriť tak desať eur. Akonáhle si ujasníte, čo vlastne v tomto smere chcete a potrebujete, nastane aj u vás doma priam holiaca revolúcia.

Za 60 minút je nabité

Čaro samotných čepelí spočíva v takmer bezdotykovnej technike, kde sa rýchlo kmitajúce ostrie, údajne až 200 pohybov za sekundu, čo je niečo ako ja na diskotéke, stará o dokonalé kosenie porastu na vašej tvári a celom tele bez toho, aby dráždilo citlivejšiu pokožku. O vlasoch v tomto prípade nepadlo ani slovo, OneBlade Pro na to nie je ani určený. Aj keď ja sám som výrobok skúšal aj v tomto smere. Je však otázne ako rapídne sa skráti životnosť samotného ostria, ktoré by ste mali pri pravidelnom používaní meniť každé štyri mesiace (náhradná čepel' vás



výjde zhruba na pätnásť eur a jej výmenu zvládne úplne každý). Obrovskou výhodou je už spomínaná hybridnosť. OneBlade Pro je plne vodotesným zariadením, a tak ak počas holenia preferujete vodu alebo nebudaj penu, v tomto smere vám nikto nebude diktovať, čo môžete a nemôžete. Oplachovanie pod tečúcou vodou je samozrejmost', a čo sa týka holenia priamo v sprche, sám som to neraz vyskúšal, ani s týmto nemá novinka z dielne firmy Philips žiadne problémy.

Dobré držanie

Z priloženej fotodokumentácie ste asi pochopili s akou dĺžkou fúzov som do celého testu vlastne išiel. V tomto smere som započal prvé zastrihávanie pomocou už uvedeného nástavca s jednoducho regulovateľ'nou šablónou na strih od 0,4 mm do 10 mm a po takmer štyridsiatich minútach vrčania (hluk je v štandardných medziach), počas ktorých sa zariadenie z plného nabítia dostalo do stavu necelých osemdesiatich percent, bolo dobojované. Zo šarmantného bezdomovca, ktorému by ste pred nákupným centrom s radost'ou kopli do členka, sa stal biznis model vhodný na predaj rumunskej kozmetiky cez Instagram. Proces holenia na dĺžku desiatich milimetrov išiel viac či menej ako po masle, aj keď tie najdlhšie partie brady (oblast' sánky), som musel zdolávať o niečo prácejšie. Prekvapila ma však minimálna spotreba energie v akumulátore, ako aj jednoduché čistenie dvojstranných čepiel'ok. Akonáhle dáte nástavec dole, tak zistíte, že celá konštrukcia hlavnej mechanickej časti výmennej hlavice je otvorená a stačí do nej len silnejšie fúknut'. Rovnako je možné badať, že rotáciu



vykonávací a najviac namáhaný piestik je z kovu, a preto s prehl'adom zvládne minimálne to štvormesačné vrtenie. OneBlade Pro sa mimo toho perfektne drží v ruke aj vd'aka pogumovanej zadnej časti a preto vás ani počas dlhodobej manipulácie zálpastie nemá prečo boliet' (váha 116 gramov aj s ostrím). Obojstrannost' čepiel'ok umožňuje holenie oboma smermi, ale čo je dôležitejšie, tak vd'aka tejto výhode si môžete ovel'a jednoduchšie vytvarovať línie brady a súčasne zarovnat' čo i len jeden neposedný fúz. Asi vám nemusí vysvetl'ovať aký nadšený som bol z celkovej variability jemného upravovania brady po tom, čo som sa od malička holil strojčekom na vlasy. V súvislosti s citlivými a intímnymi partiami to vlastne platí hned' dvojnásobne, ked'že stačí nasadiť malý plastový hrebeň určený na telo a zdoláte akúkol'vek džungl'u – nič net'ahá a nešklbe, len krásne seká.



Displej vás informuje o stave batérie

Aj keď' sa existencia takéhoto dokonalého produktu vlastne stala zrkadlom pre môj zruinovaný sen, cez to všetko som rád, že som vám o vylepšenom rade zastrihávača OneBlade Pro mohol v tomto článku referovať na vyložene pozitívnej vlnie.

Nie každý totižo chce mat' bradu ako Gandalf a počas jedenia kôprovej omáčky si ju omotávať okolo hlavy ako turban. Každopádne ako uvádzam vyššie, aj cez moje nenaplnené túžby sa test predmetného holiaceho strojčeka nestretol ani s jedným významným negatívom. Philips vám prináša variabilný a cenovo dostupný strojček na holenie celého tela s dostačou dvojhodinovou výdržou, ktorého čepele sú šetrné k vašej pokožke a môžete s nimi pokojne aj pod vodopád. Či už si zakladáte na presnom strihu brady, alebo len nechcete vyzerat' ako vyberač ohorkov od cigaret, v oboch prípadoch je pre vás odpoved' jasná ako facka na perfektne hladkú tvár.

Verdikt

Údržba celého tela nebola pre mužov nikdy taká jednoduchá.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:	Cena s DPH:
Philips	100€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + variabilita
- + dizajn
- + batéria
- nič

HODNOTENIE:



Porsche Acer Book RS

POD TÝMI KRABICAMI MÁM PORSCHE



Nemôžem si pomôcť, ale vždy, ked' éterom zaznie názov Porsche, automaticky si vybavíme jednu konkrétnu epizódu zo seriálu Friends (išlo o diel The One with Joey's Porsche z roku 1999). V nej nás Joey Tribbiani zabával imagináciou vlastníctva skutočne luxusného vozu bez toho, aby reálne nejaké Porsche vlastnil, a ako to u neho vždy bolo pravidlom, nezabudol to celé vyšperkovať až do totálne absurdnej situácie. Sám sa sice nikdy nebudem môcť pasovať za veľkého fanúšika uvedenej nemeckej a, samozrejme, aj luxusnej automobilky, avšak plne chápem obsesiu majiteľov daných vozidiel ukazovať na verejnosti istý status vlastníctva tejto značky, aj ked' práve pri aute nestoja alebo v ňom nesedia – prívesky, tetovania, čapice, ponožky atď. Nasledujúca recenzia sa sice nebude dotýkať priamo segmentu vozidiel, vďaka špeciálnej fúzii medzi firmou Acer a Porsche Automobil Holding sa však aj bežný spotrebiteľ môže tak

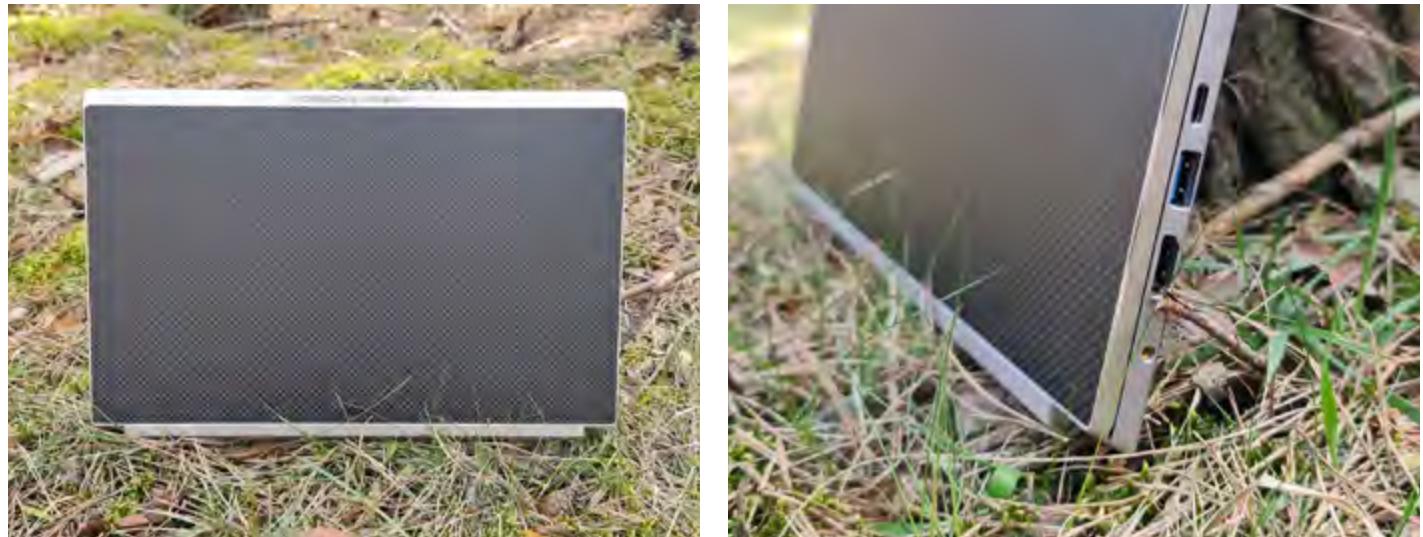
trochu zahrat' na vlastníka ikonickejho loga s divokým koňom a ešte si pritom zadovážiť schopný kancelársky notebook.

Začnime tým najpodstatnejším. Porsche Design Acer Book RS je fakticky zdanivo bežný prenosný notebook v kompaktnom tvaru s váhou sotva prekračujúcou hranicu jedného kilogramu, ktorý je však na trh dodávaný v niekol'kých variantoch – v zmysle výkonu a súčasne aj pestrosti výbavy.

Nám sa do redakcie dostala tá najsilnejšia a najluxusnejšia verzia, ktorá vám okrem samotného počítaču ponúka aj štýlový ochranný obal, dvojicu adaptérov, z ktorého jeden je určený na cestovanie a má preto USB-C koncovku, koženú pánsku tašku na dokladu a dizajnovu luxusnú myš aj s podložkou. Kompletné balenie je vyhotovené z pevného papieru a nesie si náležité insígnie celej tejto

zaujímavej spolupráce. V prípade, ak sa rozhodnete siahnúť práve po tej technicky najvýkonnejšej verzii, treba si pripraviť viac než dve tisícky eur, s čím sa tak nejako spája istý apel na sociálne odlíšenie sa od plebsu (ak to preženiem cez svoj spoločensky sotva korektný filter). Dal som si tú námahu a ešte pred spracovaním recenzie som prebehol komentáre rôznych používateľov, ktorým sa zachcelo zakúpiť si práve tento – sotva šestnásť milimetrov tenký – produkt.

Drivá väčšina inak podľa všetkého št'astrých majiteľov zakúpila Porsche Acer Book RS práve na základe zaujímavého dizajnu spojeného s vysokým výkonom, čo im zabezpečí pozornosť okolia a súčasne aj dobré podmienky na prácu v teréne. Našlo sa dokonca aj niekoľko prípadov, ked' si tento konkrétny hardvér zadovážili vyložene vlastníci už spomínaných áut značky Porsche, čo je asi rovnako logické.



Odolnosť a výdrž

Pozrime sa teraz stručne na strieborné šasi a na materiály použité pri výrobe. Luxus by ste sotva chceli spájať s nejakým plastom, a tak si v prípade takto koncipovaného zariadenia pripravte hmatové receptory na prevažne chladný kov, respektíve hliník.

Acer ale evidentne chcel splniť funkciu otvárania horného veka len pomocou jedného prstu, a preto práve pre obal takmer bezrámového displeja vybral zmes uhlíkových vlákien (kedže sa karbón často používa práve u luxusných automobilov, ide v tomto bode o zabicie dvoch múch jedným kolesom). Celý notebook je tak odolný a

navyše aj l'ahký, čo je len jedno z mnohých pozitív daného výrobku. Samotný povrch pomyslenej kapoty je hladučký a cez to všetko sa mi predmetu testu nešmýkal v dlaniach, a to ani ked' som mal vlhké ruky.

Ak si ale odmyslíme ten karbón na vrchnej strane a jasný nápis Porsche Design, všetko ostatné na tele zariadenia ide už na tradičnej vizuálnej, ako aj koncepčnej vlne štrnásť'palcových notebookov. Systém pántov je sčasti inšpirovaný konkurenčnými výrobkami firmy ASUS, kedže akonáhle otvoríte veko, zadná strana prístroja sa nadvhne tak, aby bola dosiahnutá ovel'a lepšia cirkulácia vzduchu.

Po stranách sa potom nachádzajú očakávané brány pre HDMI, USB 3.2 a už spomínané USB-C. Tu by som mohol byť jemne kritický a celkovo chabý počet vstupov označiť za nedostatok, avšak na druhej strane, pri takto kompaktnej



elektronike nikto neočakáva, že do nej budete strkať' všetko, čo vám príde pod ruku. Ostatne, k dispozícii je vám Bluetooth 5.0, vďaka čomu ste schopní spárovať aj už spomínanú a pribalenú optickú myš (tá ponúka dokonca aj USB konektor).

Porsche Acer Book RS si vďaka svojej plne dotykovej obrazovke priam pýta konvertibilitu, a teda možnosť plného preklopenia obrazovky tak, aby ste si z notebooku spravili tablet, čo sa však v tomto prípade realizovať nedá.

Štrnásť' palcový a sklom chránený IPS panel s Full HD rozlíšením reaguje dobre na fyzický kontakt, ako aj zobrazenie pestrej farebnej škály 100 % sRGB, a ked'že sa v hornej a takej tenkej hrane skrýva slušná webová kamera s rozlíšením 720p, tento laptop je pripravený aj na obchodné stretnutia či rozhovor s vašimi milovanými. Ostanem ešte stručne práve pri vernom podaní farieb, ked'že s tým sa priamo spája pri spomínamej cene uvedený výkon.

Redakčná vzorka disponovala procesorom Intel Core i7 Tiger Lake a separátnou grafickou kartou NVIDIA GeForce MX350, to všetko za podporu 16 GB operačnej pamäte. Grafická karta spúšťa svoju činnosť podľa potreby, a preto je aj celková výdrž batérie dosť relatívna a záleží, čo so samotným notebookom vlastne stvárate. Dobre naolejaný motor sa ale už v základe dá využiť aj na iné než len bežné kancelárske procesy, čím sa používateľom otvára možnosť úpravy fotografií, videí či inej kreatívnej činnosti.

Skúšal som preto editovanie jedného zo svojich videoprojektov a musím povedať, že to išlo úplne hladko a bez nejakej technickej latencie, ale čo ma o to viac zarazilo, bola schopnosť notebooku celý ten výkon dostatočne schladit. Hardvér má výborne realizovaný odvod tepla a rovnako je schopný nevyžmýkať akumulátor ešte skôr, než si stihnete prehrať prvú sériu Priatelia'ov.



Bezpečnosť musí byť

Ked' už som o pár riadkov vyššie odhryzoł z hodnotenia batérie, určite je dobré tento aspekt nejako uzavrieť'. Po úplnom nabití máte prístroj k ruke na necelých sedemnásť' hodín v prípade, ak znížite jas na polovicu a vypnete Wi-Fi (podpora šiestej generácie tu poteší), akonáhle ale začnete s prístrojom stvárať technicky náročnejšie operácie a dôjde aj na plné využitie grafickej karty, celková výdrž spadne na necelých desať', respektíve výrobcom udávaných deväť' hodín.

Osobne tento aspekt beriem ako d'alšie pozitívum aj vďaka možnosti priameho nabíjania cez USB-C, čím sa konzument nemusí obmedzovať pri používaní originálnej nabíjačky Acer.

Nastal čas položiť svoje prsty na nízkoprofilové spínače a zhodnotiť si kvalitu klávesnice. Od Porsche by ste sotva očakávali nejaké RGB efekty, a tak vás asi nešokuje informácia, že klávesnica má tradične bielu formu podsvietenia a, samozrejme, neobsahuje ani numerický blok. Písanie na nej by sa dalo označiť za jemný nadpriemer, aj ked' mne osobne trocha výraznejšia tuhost' spínačov

zrovna nesadla do nôty – u menších notebookov som jednoducho zvyknutý na jemnejší odpor. Cez to všetko som bol schopný vyprodukovať hromadu textu, a to nielen bez výrazných chýb, ale aj bez akýchkol'vek nepríjemných pocitov na základe frenetického bubnovania prstov.

Pod klávesnicou sa nachádza stredne veľký touchpad s hladkým povrchom a podporou všetkých gest, ktorý môžem rovnako označiť za viac než len uspokojivý, a aby toho nebolo málo, v ľavom hornom rohu skrýva aj dobre reagujúcu čítačku odtlačku prstov.

Rozprávať sa o marketingovej filozofii kompaktného notebooku Porsche Acer Book RS by bolo asi na dlhšiu debatu a aj ked' je tu jasne dané, komu takto koncipovaná elektronika má lichotíť, nevidím dôvod, prečo by si práve tento hardvér nemohol nájsť cestu do srdiečka niekoho, kto jazdí na kolobežke. Veľkou výhodou je v tomto prípade výkon, batéria, displej či práve dizajn, avšak v ňom sa zároveň skrýva nemalý príplatok za celú Porsche ilúziu.

Verdikt

Lahký a výkonný notebook v jedinečnom dizajne.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Acer	2 400€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + výkon
- + displej
- + chladenie
- + batéria
- nie je pre každého

HODNOTENIE:



Aorus GeForce RTX 3060 Elite 12G

HOČI JE EŠTE IBA MLÁĎA, TENTO OROL TOHO ZVLÁDNE POŽEHNANE



Odpútajme sa teraz od hlavnej myšlienky, ktorá sužuje všetkých potenciálnych záujemcov o nové grafické karty. Zabudnime zatiaľ na vysoké ceny grafických kariet, za ktoré vd'ačíme „scalperom“, resp. ich úplnú absenciu v obchodoch z dôvodu t'ažiarov kryptomien. Odhliadnime od toho množstva „ale“, ktoré nové grafické karty sprevádzajú, a tešme sa. Je tu nový model RTX 3xxx, ktorý mal byť pre t'ažiarov nezaujímavý a ktorý by sa už konečne mal dostať aj do rúk obyčajných hráčov. Trikrát hurá. Mal by byť nezaujímavý... Mal by sa dostať... Ach ja.

Ako prvé musím povedať, že tento možno nepríliš pozitívny začiatok recenzie nie je ani v najmenšom zameraný na spoločnosť Gigabyte a ich prémiovú značku produktov Aorus. Moja frustrácia, tak ako aj frustrácia množstva hráčov, je zameraná rovnakým dielom na Nvidiu, scalperov a kryptomeny.

Nové grafiky RTX 3060 vyzerali na prvý pohľad mierne zmätene, aspoň čo sa parametrov týka, pričom Nvidia zlú pachut' v ústach hráčov zaklincovala veľkými výrokmi o tom, ako na 3060-kách obmedzia t'aženie momentálne najt'aženejšej kryptomeny Ethereum. Len aby následne omylem do internetového éteru vypustili ovládače, vďaka ktorým je na RTX 3060 možné bez problémov a profitabilne t'ažiť. V každom prípade, otázkom t'aženia a dostupnosti sa budem, samozrejme, ešte venovať, rovnako ako otázkam (ne) dostupnosti, ale predtým sa podľme pozriet na to, ako obstála nová Aorus GeForce RTX 3060 Elite 12G po stránke výkonu a testov.

Obal a jeho obsah

Balenie Aorus RTX 3060 Elite 12G nie je až také malé ako krabice, na aké sme si navykli pri grafických kartách nižších radov,

ale to je dané hlavne tým, že ide o prémiové prevedenie od Aorus s naozaj obstoným chladením zabezpečeným trojicou ventilátorov. V prevažne čiernej škatuli s prvkami Nvidia zelenej a veľkou grafikou orla vo fialovo ladených farbách na prednej strane sa ukrýva moderne vyzerajúca karta, ktorá je chránená tradične mäkkou penou. Na zadnej strane balenia sa nachádza pári základných informácií o chladiení karty, o podpore RGB podsvietenia ovládateľného cez aplikáciu RGB Fusion 2.0 a o portoch.

Prvé dojmy a spracovanie

Samozrejmost'ou na Aorus GeForce RTX 3060 Elite 12G je systém chladenia Windforce 3X, ktorý vďaka trom protichodným ventilátorom zabezpečuje nízke teploty aj na oveľa výkonnejších kartách. Pri RTX 3060 si tak môžu byť hráči istí adekvátnym chladením aj v

tých najnáročnejších hráčov, prípadne pri iných výkonovery náročných úlohach. Jednoduchý výzor ladený do odtieňov šedej a striebornej dopĺňa biele logo GEFORCE RTX a podsvietené logo AORUS na prednej strane. Poteší tiež kvalitne vyzerajúci backplate s výrezom na jednoduchý tok vzduchu cez rebrenie chladiča. Na záver, keďže ide o premiový model, nemôže byť RGB LED podsvietenie iba na jednom mieste, ale táto karta ponúka aj podsvietenie ventilátorov, ktoré si však hráči užijú hlavne pri vertikálnom osadení grafickej karty.

Parametre a problém menom Ethereum

Na počiatku recenzie som spomenul, že RTX 3060 je mierne zmätená karta. A bodaj by nie, keď sa výkonom v hráčoch radí na správne miesto – o čosi nižšie ako RTX 3060 Ti, ktorá prišla o niečo skôr, no veľkost'ou VRAM predbieha aj modely RTX 3080. Nie ste si istý, čo myslím? RTX 3080 má 10 GB VRAM, RTX 3070 má 8, RTX 3060 Ti tiež 8 GB. A RTX 3060, najnižší model z RTX 3xxx? 12, písmom DVANÁST! Áno, je mi jasné, že v RTX 3080 (a 3090) sa nachádza rýchlejšia VRAM typu GDDR6X a v nižších modeloch len GDDR6. A že RTX 3060 má „memory bus“, teda premostenie medzi VRAM pamäťou a grafickým čipom, len 192-bitové, zatiaľ čo 3060 Ti a 3070 majú 256 bitov.

Veľká kapacita VRAM sa pri herných GPU využíva pri hraní na vysokých rozlíšeniac ako 2K/4K. A niežeby RTX 3060 nezvládla 2K, no 4K by som na nej asi úplne neodporúčal. No väčšia kapacita RAM sa zíde ešte v jednom prípade. Pri t'ažení kryptomien, kde sa v pamäti držia takzvané „hashes“ a z dôvodu ich narastajúcej veľkosti už napríklad nie je možné t'ažiť niektoré kryptomeny na kartách s 4GB VRAM. Na prvy pohľad to preto vyzerá, že Nvidia túto kartu koncipovala hlavne pre t'ažiarov kryptomien.

Nvidia však ubezpečila, že t'ažiť na RTX 3060 nebude ziskové, pretože do jej ovládačov zapiekli limiter, ktorý spomaľuje rýchlosť t'aženia kryptomeny Ethereum. Ibaže... ibaže tesne po vydaní sa na internete objavili developerské ovládače, vďaka ktorým (s párom obmedzeniami) bolo možné využívať RTX 3060 na t'aženie ETH naplno. A čo spravila spoločnosť Nvidia? Rýchlo vyhlásila, že išlo o chybu, ovládače z internetu stiahli a povedali, že na čestné skautské sa už nikde neukážu. Ho-ho-ho. Môžete si tipnúť, či som pri testovaní neskúsil, aké obtiažné je tieto ovládače stiahnuť a či je na 3060-kách možné t'ažiť. Kto hádal, že to nebolo viac ako 5 minút



googlenia a inštalácie, po ktorých priemerný hashrate pri t'ažení ETH stúpol z ~22 na ~43 MH/s, má u mňa malý bonusový bodík.

Prihliadnuc na to, že Nvidia sa rada prezentuje ako spoločnosť hráčov, ktorá vyrába produkty pre hráčov, je mi jednoducho naozaj l'uto, že bežní nadšenci už viac ako rok nemajú možnosť kúpiť si novú grafickú kartu bez priplácania si, resp. bez toho, aby mali niekde kontakty schopné rezervovať im produkt.

Softvér, ovládanie podsvietenia a možnosti taktovania

Ked' už som spomenul podsvietenie, to je, samozrejme, nutné aj nejak ovládať. Na pomoc v tomto prípade prichádza program RGB Fusion 2.0, vďaka ktorému – spolu s aplikáciou Aorus Engine – pomeníte všetky potrebné nastavenia, či už ide o svetielka alebo takty. Ako vždy odporúčam najjednoduchšiu možnosť, ako tieto programy stiahnuť, a to cez Gigabyte App Center. Vďaka RGB Fusion je možné nastaviť podsvietenie nie len na samotnej karte, ale podľa matičnej dosky napríklad aj na podporovaných RAM moduloch, doskách, chladičoch, prípadne iných komponentoch vybavených LED diódami.

AORUS Engine zase zvládne všetko, čo by mohol nie len začiatočník, ale aj náročnejší používateľ potrebovať na prispôsobenie a monitorovanie svojej grafickej karty. Na domovej karte sú prehľadne zobrazené takty grafického čipu a pamäte, povolené prekročenie základného limitu napájania, či nastavenie rýchlosť ventilátorov. Jedným klikom je dostupné monitorovanie všetkých potrebných (aj menej potrebných) faktorov od takto cez teploty až po rýchlosť ventilátorov.

Testovanie

Za účelom testovania a získania čo najlepších výsledkov bola karta osadená na matičnej doske MSI Z490 MEG Unify spolu s procesorom Intel Core i9-10900K a 32 GB DDR4 3200 MHz RAM. Hry boli testované s kartou v základných nastaveniach s automatickým boost taktom. Všetky hry boli testované v rozlíšení 1080P a 1440P a záznamy o FPS boli zachytené programom FRAPS.

Zhrnutie

Ak túto kartu uvidíte naskladnenú niekde v obchode za normálnu cenu, neváhajte a okamžite ju kupujte. Je pravda, že to by som povedal už asi pri akejkolvek modernej grafike, ale pri Aorus GeForce RTX 3060 Elite 12G to platí dupl'om. Dobré chladenie, moderný dizajn, premiové RGB a obstoný výkon aj v 2K rozlíšení sú všetko, po čom dnešný hráč môže túžiť.

A osobne si myslím, že momentálne zmätene vyzerajúca kapacita 12 GB VRAM z tejto karty urobí takú dlhodobú stálicu herných počítačov, ako z RX 480 a 580 urobila svojho času 8 GB.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	380€

PLUSY A MÍNUSY:

- + nízke teploty
- + stabilné takty
- + moderný dizajn
- + tichá aj pod zát'ažou
- + RGB podsvietenie
- obmedzená dostupnosť

HODNOTENIE:



Motorola g100

VÝKON, VÝKON A ĚSTE RAZ VÝKON



Americká nadnárodná spoločnosť Motorola pokračuje v nastúpenom trende chrenia koncepcne zaujímavých produktov smerom k hladkým peňaženkám vás, záujemcov, o nový mobilný telefón. Za posledné roky, a to si už začínam všímať aj ja sám, sa ich portfólio výrobkov z takzvanej strednej triedy začína kvalitou výrazne približovať takzvaným prémiovým Iodiam, či už vlastným alebo konkurenčným, čo je pochopiteľne ten správny signál smerom k vám, konzumentom. Na potvrdenie mojich vlastných slov tu máme miesto sľubov dôkaz, ktorý perfektne predstavuje nedávno vydaná Motorola g100. Jej výrazné prednosti spočívajú v nesmiernom výkone, v zmysle histórie telefónov s logom, ktoré mi vždy pripomínało pohľad na podprsenku Madonny z vrchu, a rovnako tak krásnom dizajne, ale ako už asi tušíte, tých vysokých kariet má tento mobil v rukáve ešte o niečo viac.

Ešte než „rozsekneme“ tradičné papierové balenie, určite je vhodné uviesť skutočnosť ohľadom silnej obmeny radu Moto G ako takého, ktorého najvýkonnejším reprezentantom je práve g100 s procesorom Qualcomm Snapdragon 870, d'alej papierovo obrovskou výdržou batérie, pôsobivým displejom, kvalitným duom fotoaparátov a v neposlednom rade sympatickým dizajnom.

Zatiaľ čo písem tento text a moje oči striedavo behajú od predmetu recenzie a jednej z troch toho času testovaných obrázoviek, s určitosťou musím už v úvode spomenúť jednu z popredných funkcií Moto g100. Ide o možnosť priameho prepojenia telefónu s monitorom, a to všetko pomocou dátového USB-C kábla alebo USB-C kombinovaného s HDMI. Telefón sa tak dokáže behom sekundy premiestniť zo svojho notoricky známeho predurčenia do nových vôd

a vďaka už vyššie deklarovanému procesoru vám poslúžiť čiastočne aj ako kancelárske PC. O tejto desktopovej funkcií, kde je pre úplný komfort rovnako dôležité vlastniť nejakú tú bezdrôtovú myš alebo klávesnicu, sa obsiahlejšie porozprávame v samostatnom článku (či už na Generation alebo Gamesite).

Chcem však, aby ste o jej existencii vedeli a počas prípadného rozhodovania sa o kúpe ju brali ako pádny pozitívny argument, kam dozaista spadá.

Je cenovka 500 Eur plne adekvátna?

Zatiaľ čo si v hlave začíname, aj na základe už vyložených písmeniek, tvorí úvodnú verziu názoru na g100, prejdime pozvol'na k v dnešnej dobe tol'ko riešenému baleniu. Okrem samotného zariadenia máte v ruke nabíjačku s výkonom 20W a, samozrejme,



kábel z UBS-C do USB-A. Motorola sa ale vždy snaží pre svoje výrobky prinášať aj nejakú tú pridanú hodnotu, čo v prípade daného mobilu zastupuje plne priesvitné silikónové puzdro. Osobne by som však rád na obrazovke videl ochrannú fóliu, ktorú by strojcovia aplikovali už počas výroby, čo by malo byť dnes, podľa môjho názoru, štandardom aj v strednej triede. Akonáhle sa vám nové géčko začne obracat' v dlaniach, určite si ako prvé všimnete jeho zadnú stranu. Plne oblé hrany z oboch strán prechádzajú do krásnej kombinácie fialovo modrého odtieňa, aký doceníte až pri konfrontácii s jasným slniečkom.

Zariadenie som doslova vyložil na opaľovacie ležadlo a sledoval tú pôsobivú hru farieb jemne prerušovanú pochodusujúcimi obláčikmi. Ak by výrobca nechal zadnú stranu klasicky čiernu, sotva by som mohol tvrdiť, že g100 sa nejako razantne vymyká zavedeným trendom súčasnosti. Avšak v takomto spektakulárnom optickom prevedení získava naopak na atraktivite viac, než by



ste si možno mysleli. Potechou pre oko sa však nestáva dlhodobá náchylnosť na zber odtlačkov prstov, ktorá je s lesklými povrchmi už notoricky spojená, nech už je reč o strednej alebo najvyššej triede.

Zariadenie som nosil takmer celý mesiac kade-tade po vreckách a musím doceniť jeho celkovo nízku hmotnosť aj cez fakt, že ide o takmer desať milimetrov hrubý

kus plastu kombinovaného so sklom. V ruke sa celkovo drží obстоje a ak chcete použiť "udovo osvedčenú terminológiju – tak padne do ruky ako opilec do brázdy. Na jeho pravej strane môžeme nájsť dobre fungujúci snímač odtlačku prstov, ako aj tlačidlá pre reguláciu hlasitosti, kde musíme dizajnérov symbolicky vyt'ahat' za uši, a to za zlé umiestnenie týchto spínačov. Nachádzajú sa takmer úplne hore, čím človeka nútia do nadbytočnej manipulácie počas snahy dostať sa do menu či len skontrolovať notifikácie. Na opozitnej hrane je rovnako vysoko usadené tlačidlo od Google Asistenta a Asistentky (musíme ostat' genderovo pestrým novinárom, inak ma neminú internetové vidly v chrbte), pod ktorým sa nachádza slot pre karty s hybridným zameraním na SIM a microSD.

Milovníkov káblového prenosu zvuku potesťím spomienkou na dnes už archaický 3,5 mm konektor a to nás privádza, z môjho pohl'adu, k vôbec najväčšiemu negatívu testovaného zariadenia. Motorola g100 neponúka absolútne žiadnu formu vojenskej ochrany, čo je pri spomenutej cenovej a v porovnaní s konkurenciou jemne zarážajúce, každopádne sa s tým treba zmierit'.



Ako dlho ešte?

V spojení s, už tol'ko definovaným, procesorom Snapdragon 870 od spoločnosti Qualcomm sa automaticky ponúka hned' niekol'ko dozaista pádnych otázok. Tou prvou je schopnosť zariadenia bežať v plnom chode, nech už na ňom robíte akékol'vek technicky náročné kúsky a súčasne disponovať viac ako priemernou výdržou batérie.

Na prvé otázku je odpoved' pomerne jasná, začo g100 vď'ačí nielen dostatočne silnému motoru pod kapotou, ale rovnako tak aj 8 GB operačnej pamäti. Táto kombinácia vám umožní premeniť daný mobil na kancelárske PC – ako som spomínał v úvode, tak doslova premeniť a súčasne sa nebáť poklesu výkonu či obmedzovania sa pri bežných, ale aj náročných aplikáciach.

Druhá obava okolo spotreby energie je už o niečo viac legitírna, ked'že g100 ponúka 6,7-palcovú obrazovku s IPS panelom, aká ide konštantne na 90 Hz. Vysoká obnovovacia frekvencia a Full HD+ rozlíšenie sa spoločne postarali o dosť rapídne zníženie inak papierovo silnej batérie s kapacitou 5 000 mAh.

Počas plného vyt'aženia v jeden jediný deň som zariadenie musel minimálne raz napojiť na siet', aby som dokázal naplniť jednodenný kolobeh (bezdrôtové nabíjanie nie je možné). Pri strednej zát'aži sa potom dá pohodlne zmestit' do dvadsaťštyrihodinového cyklu, avšak tam, kde si Motorola v poslednej dobe zakladala na poriadnej výdrži, máme razom návrat do údajov zrovnatel'ných s výkonnými vlajkovými modelmi. Aj cez tieto negatíva je však displej s Corning Gorilla Glass sklom krásne čitateľný



a každá jemne zvýraznená notifikácia odd'al'uje nutnosť' pokračovať do menu a uberať z celkovej energie viac š'tavy.

Nastal čas pozriet' sa cez onen symbolický hl'adáčik g100. Telefón, a vlastne moderný smartfón celkovo, musí ponúkať dostatočne kvalitný fotoaparát a u vyššie hodnoteného modelu je táto skutková podstata rozhodne naplnená. Máme tu hlavný snímač s 64 Mpx a laserovým zaostrovaním, ktorý plynulo prechádza do širokouhlej šošovky s 16 Mpx. Zaujímavosťou je integrácia 3D senzoru s funkciou ideálneho zaostrovania a rovnako tak makro zachytávané prostredníctvom ultraširokého snímaču.

Po dizajnovej stránke je určite prínosom skutočnosť', že zadná hrana vystúpených snímačov je tak minimálna, až má človek pocit, akoby ju niekto mechanicky obrúsil – žiadny efekt komínu sa v tomto prípade nekoná. Pri opise kvality výsledných fotografií nemám nejaké

zásadné poznámky k nedostatkom, aj keď' je nutné si dávať pozor na podnebie, ako aj často prílišnú snahu umelej inteligencie ostriť' ako o život. Pomocou schopnej stabilizácie si navýše môžete nakrútiť aj zaujímavé zábery z vašej letnej dovolenky (pred domom alebo v pivnici), a to v rozlíšení s 4K či dokonca 6K, aké po stránke kvality spadajú do vyššieho priemeru. Upozorňujem však na nižšiu kvalitu zvuku prezentovaného priamo cez vstavaný reproduktor.

Rozpačitosť' je na mieste

Čo povedať' záverom? Motorola g100 je bezpochyby zaujímavým mobilným telefónom strednej triedy, ktorý zaujme hlavne vď'aka vysokému výkonu a s ním spojenou funkciou desktopového užívania. Príjemný dizajn a kvalita obrazovky idú ruka v ruke so stabilnou softvérovou podporou (Android 11) a v neposlednom rade dobrým fotoaparátom. Čo mňa však zamrzelo, zvlášť s cenovkou na hranici päťsto eur, je slabšia výdrž batérie, ako aj absencia ochrany pred prachom a vodou.

Verdikt

Dizajnovo krásny mobil s poriadne silným motorom, ktorý to však bude mať vo svojej triede viac než zložité.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičač:	Cena s DPH:
Lenovo	500€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--------------|-----------------|
| + dizajn | - výdrž batérie |
| + displej | - žiadny stupeň |
| + fotoaparát | ochrany |
| + výkon | |

HODNOTENIE:



chcemetvoje staré hry

PS4

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH



HRAJ SA VIAC - ZAPLAT MENE



NA KAŽDEJ PREDAJNI

PROFI OBCHOD PRE PROFI HRAČOV
progamingshop.sk

Motorola g100 a jej desktopové využitie

PC VO VRECKU



Spoločnosť Motorola je dozaista jednou z tých najaktívnejších v zmysle inovácií vlastných technológií a výrobkov, čo máme možnosť sledovať primárne na ich, u nás nesmierne populárnych, mobilných telefónoch. Uvedená americká nadnárodná značka s bohatou históriaou sa len nedávno pochválila d'alším radom telefónov zo série Moto G a v prípade modelu g100 priniesla jasný prepis historických tabuľiek. Tento inak navonok štandardne vyzerajúci mobil je totižto poháňaný osemjadrovým procesorom Qualcomm Snapdragon 870, čo v spojení s podporou siete 5G prináša pre značku Motorola doteraz neviðané možnosti. Tou najzásadnejšou sa dozaista stáva špeciálny desktopový režim, o ktorom si povieme viac v nasledujúcom teste.

Mobil, telefón, čaravná krabička, zrkadlo na make-up, vec čo ti ukradne dušu – nech

už dané zariadenia nazývate akýmkol'vek prílastkom, pokojne sa nebojte siahnuť po citoslovciach, spoločným menovateľom by mala byť pointa okolo mobility. Dané zariadenie nám však už dávno neslúži len na vybavovanie obyčajných hovorov s partnerom alebo zákazníckou linkou tej či onej korporácie, mobil totižto využívame viac ako miniatúrny počítač než len zbernicu romantických SMS a trápnych selfie s opuchnutou perou. Filozofia kompaktnosti sa v prípade mobilného telefónu a práve v spojení s po hardvérovej stránke výkonným modelom g100 posúva na novú úroveň vd'aka možnosti prepojenia s externou obrazovkou. Stačí vám na to len dnes už bežný dátový USB-C kábel, prípadne USB-C s prechodom na HDMI a nejaký ten modernejší monitor, aby ste si dokázali lusknutím prsta vyrobit kancelársky notebook tam, kde leží rozmerovo oveľ'a menší mobil.

K čomu to je dobré?

Možnosti využitia tohto instantného počítača, ako to ja rád nazývam, je hned' niekol'ko. Predovšetkým však podobne koncipované spárovanie prináša výhody počas prezentácií multimedialného obsahu uloženého priamo vo vašom telefóne. Nech už sa živíte ako grafik, ktorý v pondelok ráno zaspal na svoju životnú šancu dostat' sa cez pracovný pohovor ku koprodukcii budúceho filmu s nomináciou na Oskara alebo len chcete babke ukázať fotky jej čerstvo narodeného vnúčatka tak, aby ich svojím slabším zrakom dokázala spracovať. V oboch scenároch vám mobil prepojený s externým zobrazovacím panelom dokáže pomôcť viac, než by ste možno čakali a nosnou linkou tu logicky ostáva rýchlosť a praktickosť. Motorola, samozrejme, neprihádza s nejakou celosvetovou novinkou, o

ktoerej by sa konkurencii doteraz len snívalo, avšak je príjemné sledovať ich prvé a rozhodne zaujímavé kroky.

Mobil sa automaticky nabíja

Distribútor bol taký láskavý, že mi okrem samotného g100 poslal kvalitný kancelársky monitor, externú Bluetooth klávesnicu ThinkPad a rovnako tak aj skladaciu prenosnú myšku z identickej súrie príslušenstva k notebookom značky Lenovo (asi vám nemusím pripomínať, ktorá firma vlastní značku Motorola). S touto suverénnou trojítou kombináciou, s akou by si dovolilo súperiť' snáď už len „Vepro, knedlo, zelo“, som sa tak mohol naplno pustiť' do testu. Po prepojení mobilu vás monitor automaticky vyzve na odomknutie obrazovky telefónu, po ktorom sa všetko prepne do čiastočne desktopového režimu – skúšal som túto funkciu prepojenia aj s klasickým televízorom a všetko fungovalo rovnako hľadko aj so zvukom. Dávam palec hore za jednoduchý návod na obsluhu zobrazený už v prvom kroku pri spustení režimu, čím sa eliminuje akékol'vek tápanie s mobilom, zvlášť v rukách menej skúsených užívateľov. Menu je strohé, ale prehl'adné, okrem zrkadlenia obrazovky (čo je vec, o akej ste už určite dobre počuli aj v súvislosti s iným podobne koncipovaným hardvérom) tu máte na výber priamo desktopové rozhranie, mediálnu sekciu, hry a videohovor. Prepínanie medzi touto ponukou je plynulé a vď'aka už spomenutému a dostatočne výkonnému procesoru rýchle ako facka od manželky. Kto nemá možnosť' spárovať mobil s prenosnou klávesnicou alebo prípadne myšou, môže využiť' dotykovú plochu telefónu s virtuálnou klávesnicou a rovnako aj podporou jednotlivých gest.

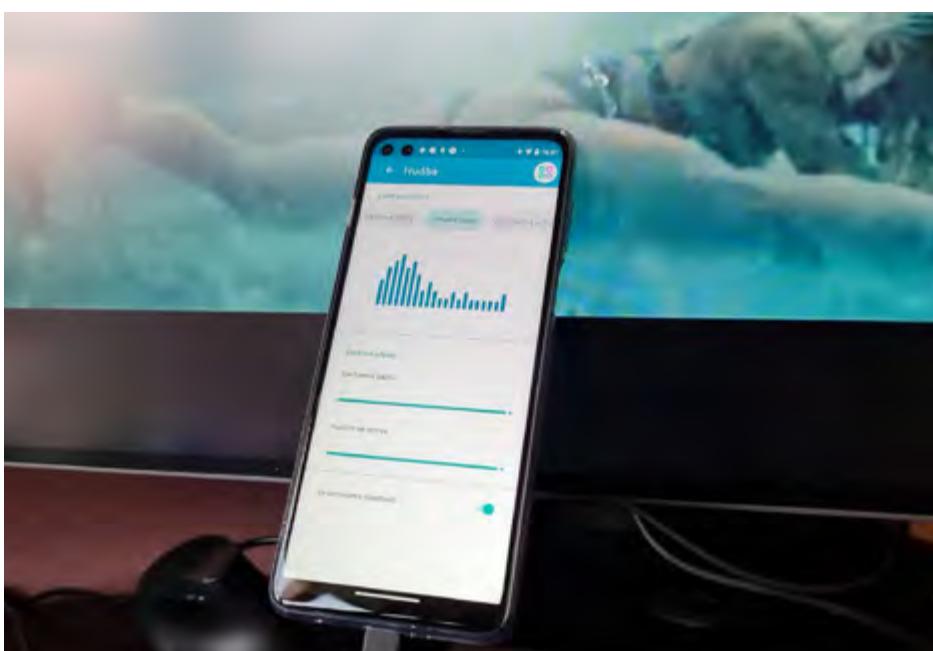


Jednoduchosť'

Prvé, čo som vyskúšal, ono nie je sa v mojom prípade ani čomu čudovať', bola možnosť' zahrať' si svoju obl'úbenú mobilnú hru. Tu sa vám v spojení s monitorom ponúka klasické okno s celkovou štatistikou nahraných časov, d'alej možnosť'ou zachytania in-game obrázku alebo zamietnutím hovoru priamo počas hrania. Veľkým nedostatkom je dozaista absencia ovládania priamo pomocou telefónu, čo nás oblúkom zase vracia k vyššie spomínanému a predsa len aj potrebnému príslušenstvu (volil som jeden zo svojich BT gamepadov). Ak totižto máte možnosť' zobrať' do ruky myš alebo klávesnicu, okamžite sa onen pojem desktopu zhmotní, a to bez výrazného obmedzenia. Ono aj to rozhranie silne evokuje pocit, že vám na monitore beží softvér z bežného kancelárskeho počítača a aj keď' je výber aplikácií dosť strohý, na tie najzákladnejšie úkony to stačí. Za

zmienku stojí možnosť' používať mobil aj počas prepojenia, a to takmer bez obmedzenia duálneho obsahu, keďže jediná vec, ktorá nejde, je simultánne spustenie identickej aplikácie na dvoch obrazovkách. K čomu to celé vlastne d'alej evokuje? K možnosti prehľadávania internetu, sledovania notifikácií, púšťania videí, prezerania obrázkov a tak d'alej a tak podobne. Kto by mal problém zorientovať' sa v zmysle veľkosti písma, aj tento aspekt sa dá korigovať' cez nastavenia priamo na veľkom paneli monitora. Všetky otvorené aplikácie sa dajú premiestňovať pomocou kurzoru myši a rovnako tak vám je umožnená zmena ich veľkosti – ak to, samozrejme, vo svojom základe podporujú, keďže nie všetko v tomto smere funguje tak, ako to človek očakáva.

Celkovo som bol z možnosti prepojiť' g100 s akoukol'vek zobrazovacou technikou pomerne nadšený. Iste, mohli by sme Motorole vytknúť' pári zbytočných vecí, ako je napríklad sekcia s názvom Centrum zábavy, čo je fakticky len súhrn ikoniek s odkazmi na príslušné aplikácie, avšak nikto učený z neba nespadol, ako sa povie, a časom si aj tento nový režim využívaný v ich výkonnéch mobiloch nájde čas posunúť' sa vpred a priniesť' zákazníkom nové a lepšie funkcie. Páčila sa mi možnosť' pracovať' s mobilom nezávisle na tom, čo sa diaľo v desktopovom rozhraní a rovnako tak si ponechať' výrez s udalostami v telefóne kdekol'vek na monitore – ako keby ste mali telefón a aj PC na jednej ploche a ovládate ich napríklad myšou. Nevýhodou sa pre vybraných zákazníkov môže stať' nutnosť' káblového prenosu a rovnako tak absencia priameho prepojenia s PC, čím by odpadla podmienka druhého monitoru. Avšak toto sú veci, aké výrobca má šancu do budúcnosti korigovať' a zmeniť'.



Filip Voržáček

Cooler Master MasterAir Stealth 612

VYSOKÝ VÝKON, VYSOKÁ... CENA



Majstri chladenia z Cooler Master majú v ponuke obrovské množstvo chladičov aj iných počítačových komponentov, ktoré má v obl'ube vel'a hráčov. Od overených chladičov schopných postarat' sa aj o niečo výkonnejšie procesory bez toho, aby urobili dieru do rozpočtu, až po monštrózne vzdušné a vodné chladiče, ktoré zvládnu aj tie najextrémnejšie kúsky. Novinka s menom Cooler Master MasterAir Stealth 612 ARGB by sa dala zaradit' skôr do tej druhej kategórie, čomu nasvedčuje už jej cenovka, no ako si poradila v testoch a ako jednoduché je s týmto chladičom pracovať?

Ako stále hovorím, máloktočí počítač naozaj potrebuje vodné chladenie. Dupl'om nie zákazkové vodné chladenie skladajúce sa zo samostatného radiátora, pumpy a bloku na procesor. Správne spárované a kvalitné vzdušné chladenie sa zvládne postarať o drívivú väčšinu procesorov a

oprati zákazkovým, ale aj AIO chladičom ponúka rad výhod. Zo vzdušného chladiča sa vám totiž nikdy neodparí voda, neriskujete poškodenie, ak prestane fungovať pumpa, a ani záplavu elektroniky v prípade, že odíde nejaké tesnenie. Odhliadnuc od pár nebezpečenstiev, ktoré sa spájajú s t'ažkými chladičmi a nárazmi či nešetrnou prepravou, to najhoršie, čo sa pri vzdušnom chladiči môže stať, je, že prestane fungovať ventilátor. No a ten je väčšinou jednoducho nahraditeľný za zlomok ceny nového chladiča. Pod'me sa teda pozriť na to, čo nový Cooler Master MasterAir Stealth 612 ARGB ponúka.

Obal a jeho obsah

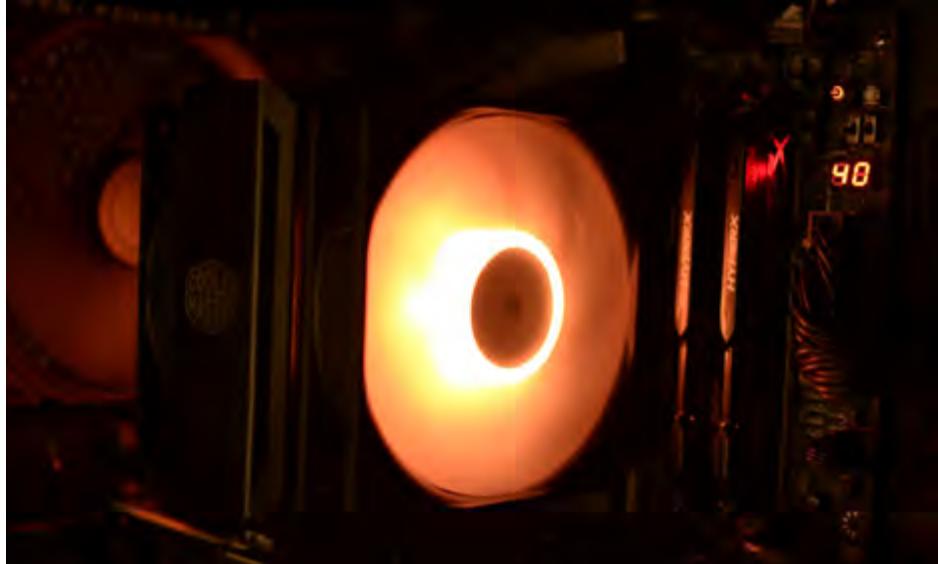
MasterAir Stealth 612 ARGB nie je žiadnen drobček, čomu napovedá už rozmernejšia a hlavne t'ažšia krabica, v ktorej je dodávaný. Vonkajší obal bude

familiárny pre kohokoľvek, kto videl obaly Cooler Master produktov za posledných päť rokov, čo znamená obal ladený do šedej a fialovej farby. Vnútri sa navrchu nachádza krabička s príslušenstvom na inštaláciu, brožúrka s informáciami, prícom pod ním je samotný chladič s už nainštalovanými 2x120mm SickleFlow aRGB ventilátormi. Čo sa príslušenstva týka, je ho vcelku dost' – od úchytov na všetky možné platformy, malú tubu s teplovodivou pastou Cooler Master Master Gel Pro až po rozvojku na ventilátory a tiež ovládač RGB podsvietenia, vďaka čomu je tento chladič možné osadiť aj na dosky, ktoré nemajú aRGB a RGB konektory.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení poteší MasterAir Stealth 612 ARGB úctyhodnou váhou okolo 1 kg, čo je často samo o sebe znakom dobrého výkonu

pri chladení. Chladič je celý v čiernom prevedení, ponúka až šesticu „heatpipes“, teda chladiacich výmenníkov prepájajúcich miesta, kde sa chladič dotýka procesora s rebrovaním. Rebrovanie je, podobne ako pri iných Cooler Master chladičoch, hliníkové a presne prispôsobené pre 120mm ventilátory. Skvelou správou je asymetria chladiča, vďaka čomu je možné ho nainštalovať aj do systémov kde sú osadené štyri aj vyššie RAM-ky. Klobúk dole musím pri MasterAir Stealth 612 ARGB dat' aj pri veľkej a leštenej dotykovej ploche, ktorá dosadá na samotné procesory. Chladiče, ktoré pokrývajú celý povrch aj Ryzen procesorov, stále nie sú také rozšírené, navyše, leštený a naozaj rovný povrch je zárukou jednoduchej výmeny tepla.



ARGB a jednoduchosť inštalácie

Správny herný počítač musí mat' RGB! Hoci sa s týmto výrokom až tak nestotožujem, je pravda, že mat' z času na čas možnosť zapnúť podsvietenie je fajn. Ako inak ohúrite známych aj neznámych l'udí doma, prípadne na potenciálnej post-pandemickej LAN párt? Oba ventilátory, ktoré sa na MA612 Stealth ARGB nachádzajú, ponúkajú po prvé PWM ovládanie a po druhé ARGB, teda adresovateľné RGB podsvietenie. Ide o model ventilátorov SickleFlow 120 V2 ARGB, ktoré sú vďaka svojmu výkonu nadmieru oblúbené ako na chladičoch, tak aj bežne umiestnené v počítačových skrinkách. A keď už spomínam umiestnenie, palec hore si Cooler Master zaslúži aj za systém uchytenia ventilátorov, o ktorý sa starajú plastové objímky, ktorých inštalácia zaberie pár sekúnd. To je skvelá správa, keďže pri osadzovaní chladiča do počítača, je, samozrejme, nutné dat' oba dole a pri niektorých konkurenčných riešeniacach, ktoré používajú drôtené konštrukcie, je tento proces asi tak miliónkrát jednoduchší. Najmä pre l'udí s väčšími rukami.

Samozrejme, inštalácia sa nezaobíde bez trošky expertízy, kde treba vedieť, aké dištančné vložky zvoliť a ako pripraviť úchyt, ktorý chladič drží zo zadnej časti matičnej dosky, no vďaka prehl'adnému manuálu by mal inštaláciu zvládnut' aj úplný laik. Na záver ešte musím spomenúť doplnok, ktorý je k ARGB verziám tohto chladiča pribalený. Konkrétnie ide o ovládač podsvietenia, ktorý je možné osadiť do skrinky, resp. pri troche snahy aj mimo nej. Malý plastový kvádrik, ktorý je možné napájať cez SATA kábel, do ktorého je možné pripnúť oba ventilátory a pomocou jednoduchého tlačidla prechádzať medzi dostupnými režimami podsvietenia. Moderné dosky však takmer vždy ponúkajú RGB alebo ARGB konektor a pomocou pribaleného káblu určeného pre viaceru výrobcov/riešení je jednoduché pripojiť ventilátory k doske a ovládať svietielka priamo cez ňu.

Testovanie

Cooler Master MasterAir Stealth 612 ARGB bol, podobne ako ostatné

chladiče v grafoch nižie, otestovaný s procesorom AMD Ryzen 7 2700. Teplota okolia sa pohybovala medzi 20 a 21 stupňami Celzia a vytvážovaná bola aj grafická karta, aby došlo k zahriatiu celého systému na bežné prevádzkové hodnoty pri náročných hráčiach alebo používaní profesionálnych programov.

Zhrnutie

Na začiatok záveru musím povedať, že tento chladič má jeden mierny nedostatok. Tým je cena okolo 90-100 eur, čo možno odradí viacero potenciálnych záujemcov – hlavne ked' sú za túto sumu dostupné lacnejšie AIO vodné chladiče či konkurenčné kúsky, najmä od spoločnosti preslávenej svojimi hnedými ventilátormi.

Ak však prihliadneme na použité 120mm ventilátory, Cooler Master MasterAir Stealth 612 ARGB je po stránke chladenia naozaj monštrum. Nehovoriac o naozaj modernom dizajne, ktorému sekunduje ARGB podsvietenie.

Kto by teda chcel tento chladiaci výkon za nižšiu cenu a nepotrpi si na svietielka, môže siahnúť po prevedení bez RGB, za ktoré zaplatí o 10-20 eur menej.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Cooler Master	90€

PLUSY A MÍNUSY:

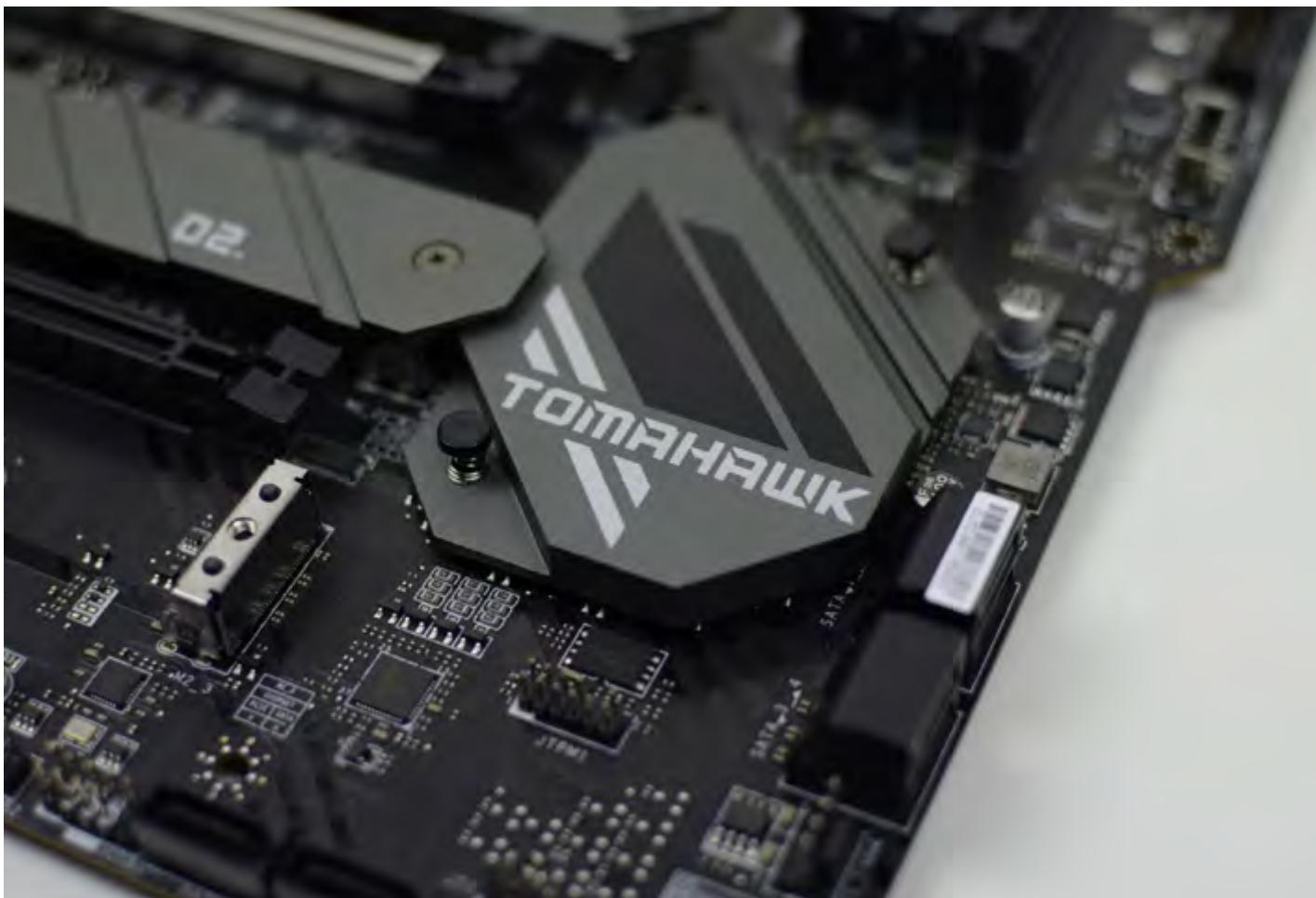
- + Kvalitné prevedenie
- + Skvelá kompatibilita s RAM
- + Moderný dizajn
- + Nízka hlučnosť
- Vyššia cena

HODNOTENIE:



MSI MAG B560 Tomahawk Wi-Fi

HIGH-END DOSKA PRE TÝCH, ČO SI NEPOTRPIA NA OVERCLOCKING



Spoľahlivosť Intel objektívne bojuje s problémami. Či už ide o staršiu architektúru samotných procesorov, ktorej limitácie pocitujú hráči už niekol'ko rokov, alebo neskôršie uvádzanie nových technológií, ktoré umožnili jej hlavnej konkurencii v podobe červeného tímu vyšvihnut' sa na popredné priečky nielen testov, ale aj predajov. To však neznamená, že portfólio Intel procesorov stále neponúka, nielen hráčom, zaujímavé kúsky čo sa pomeru cena/výkon týka. K výkonným (aj menej výkonným) procesorom je však stále potrebná aj kvalitná doska, a preto nás potešilo, že sa na otestovanie v redakcii zastavila doska s menom MSI MAG B560 Tomahawk Wi-Fi. S chipsetom B560 súčasne neohúri milovníkov taktovania, no si' ubuje ponuku najmodernejšej funkcionality, a možno aj niečoho navyše.

Dosky značky MSI z radu MAG väčšinou zaradujeme medzi strednú triedu, čo sa ceny aj vybavenosti týka, no MAG B560 Tomahawk Wi-Fi svoj zrak upiera o čosi vyššie.

Samozrejme, pokial' by hráči chceli dosku na spárovanie tých najnovších a navýkonnejších Intel Core procesorov s príponou K, pozerat' by mali jedine po doskách s chipsetom Z590, no nie každý potrebuje možnosť manuálneho taktovania a väčšine hráčov postačí bohatá funkcia funkcia s automatickým „turbo“ taktom.

Obal a jeho obsah

Balenie Tomahawk produktov sa stále drží rovnakej mantry, ktorou je veľký názov

produkta a obrázok Tomahawk rakety na prednej strane krabice, ladenej do čiernej a striebornej farby. Vnútri krabice sa nachádza matičná doska uložená do anti-statického obalu a kartónovej kolísky, a pod ňou sa nachádza takmer všetko príslušenstvo. Nájdeme tu dva SATA káble, dvojicu vrecúšok so skrutkami pre M.2 SSD, brožúrky, CD s drivermi, nálepku s logom MSI draka, no aj zaujímavé nálepky na chladič VRM a batériu, ktoré dokážu jednoducho zmeniť dizajn celej dosky.

Poteší, že kryt zadného panelu je, ako už začína byť štandardom aj na cenovo dostupnejších modeloch, zakomponovaný do samotnej dosky. Jeden kúsok príslušenstva dôležitý pre túto dosku sa nachádza ešte aj nad ňou. Ide o antény Wi-Fi, uložené v samostatnej krabičke.



Prvé dojmy a spracovanie

PCB dosky je pevná a jeho prednú stranu zdobia detaily v striebornej farbe, či už ide o chladič čipsetu s veľkým nápisom Tomahawk, alebo chladenie VRM a kryt zadného panelu, na ktorom sa nachádzajú MSI a MAG logá. Doska má aj RGB podsvietenie, hoci to sa nachádza iba v okolí čipsetu. RGB LEDky samozrejme nie sú nutnosťou, no je pekné ich mať a preto mierne zamrzí, že ich umiestnenie pri osadení rozmernejšej grafickej karty do vrchného slotu v praxi stráca zmysel. Pohľad na zadný panel dosky poteší aj tých náročnejších používateľov, nakoľko sa na ňom nachádza až 9 USB portov (4x USB 2.0, 4x USB 3.2 Gen 1x 5 Gbps Type-A a USB 3.2 Gen 2x2 20 Gbps Typ-C), HDMI a Display port, audio panel, 2.5G LAN port, výstupy na Wi-Fi 6 (AX) a Bluetooth 5.2 antény. Milovníkov analógového ovládania však sklame absencia PS/2 kombo portu.

Rozvrhnutie dosky a interné konektory

V balení dosky, vďaka rozhodnutiu Nvidie opustiť systém SLI, už tradične absentujú SLI mostiky, a na doske samotnej je v spevnenom „PCIe Steel Armor“ prevedení iba najvrchnejší PCIe slot. To je indikáciou, že táto doska je primárne určená pre použitie s jednou grafickou kartou (pokiaľ by boli potenciálni záujemci schopní zohnať aspoň tú jednu, všakže...), no v prípade potreby v MSI stále podporujú systém AMD CrossFire pri použití dvoch AMD kariet. Skvelou správou však je, že Intel pri použití procesorov 11-tej generácie Intel Core i5 a vyššie, s novými Z590 a B560 chipsetmi, ponúka aj standard PCIe 4.0, ktorý je na tejto doske dostupný na vrchnom PCIe slote a tiež na prvej z troch pozícii pre M.2 disky. Hlavný M.2 slot pojme maximálne M.2 disky štandardu 22110, zatiaľ čo d'alejše dva si poradia najviac s 2280 kúskami (všetky

tri sloty samozrejme ponúkajú M-kl'úč). Pasívnymi chladičmi však disponujú len vrchné dva sloty, takže do tretej pozície pre dlhodobú bezproblémovú prevádzku odporúčam osádzat' iba menej výkonné SATA M.2, alebo disky s vlastným pasívnym chladičom. PCIe sloty sú na doske tri, hoci ide o rozloženie Armored PCIe x16 (Gen 4.0 s podporovanými Intel procesormi), PCIe x4 Gen 3.0 a PCIe Gen 3.0 x1. Po stránke interných konektorov je MAG B560 Tomahawk Wi-Fi vybavená tak akurát. Konektoru s 24 pinmi pre napájanie dosky sekundujú 8+4-pinové konektory (v druhej väčšine prípadov stačí samostatný 8-pin), no prekvapí bonusový 8-pin konektor v spodnej časti dosky, ktorý je určený pre dodatočné napájanie PCIe slotov. Toto je tiež niečo, čo v bežnom svete majitelia nevyužijú, no pokiaľ by bola doska osadená viacerými PCIe kartami (GPU, zvuková karta, M.2 raid AINC), takáto možnosť napájania by sa asi hodila. O napájanie chladenia sa postarajú jeden 4-pin pre CPU, d'alší 4-pin pre pumpu vodného chladenia a päť 4-pin konektorov pre bežné ventilátory. Na doske sa nachádza nielen dvojica tradičných RGB LED konektorov, ale aj dva RAINBOW, teda JRGB1 konektory pre ARGB komponenty. Aj na oveľa drahších modeloch je stále bežné vidieť iba po jednom z každého konektoru, no st'ažovať sa určite nebudem. Na doske tiež nájdeme šesticu SATA 6 Gb/s konektorov, dva interné USB 2.0 porty, USB 3.0 konektor a na svoje si prídu aj majitelia novších skriniek s USB-C na prednom paneli. Ponuku interných konektorov zavŕší tradičná zmes TPM Module, Chassis Intrusion, Serial Port, či RTD3 konektoru.

Napájanie a UEFI

MSI pri tejto doske nepreháňa a vsádzia na overený, no nie veľmi zaujímavý systém napájania. To znamená, že doska by si mala poradiť aj s najnovšími i9 procesormi. Vďaka absencii podpory taktovania však

nemusia byť VRM tak robustné, ako na Z-kových doskách. Mosfety na tejto doske majú menovitý výkon 40 A a pre napájanie CPU je určených 6 fáz, čo je šedý priemer, no pre bežné hranie a používanie aj v spojení so spomínanými procesormi Intel Core i9 by to malo stačiť. Čo sa BIOSu, teda UEFI týka, MSI nie je v praxi čo vytknúť a nikdy, ked' som na doskách od tejto spoločnosti potreboval meniť nastavenia tej najnižšej úrovne, som nemal obavy z neprehľadnosti, či absencie možností. Nastavenie základných, alebo aj krajne špecifických vecí zaberie len pár sekúnd, hoci samozrejme chýbajú všetky hlbšie možnosti manuálneho taktovania.

Zhrnutie

MSI sa s radom Tomahawk vd'aka overenému receptu darí rok čo rok. Už v minulosti sme si ju v redakcii obl'ubili za veľmi dobrý pomer ceny a výkonu, a hoci sa model MSI MAG B560 Tomahawk Wi-Fi blíži cenovkou k 200 eurám, čím sa prekrýva s lacnejšími Z590 doskami, ponúka všetku prémiovú a modernú funkcionality, ktorú by mohli hráči a bežní používateľia potrebovať. A hoci ma to mierne zabolí pri srdci, tak v spojení s Intel Core i5-11400, či Intel Core i7-11700 si túto dosku viem predstaviť ako lacnejšiu možnosť začať hrať aj bez grafickej karty, aspoň do doby, kým sa nezlepší ich dostupnosť.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	195€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|---------------------------------|-----------------------|
| + PCIe Gen 4.0 | - Vyššia cena |
| + Moderný dizajn | - Priemerné napájanie |
| + Všetka potrebná funkcionality | |

HODNOTENIE:



CyberPower VP1000ELCD

ZÁLOHA NEMÔŽE UŠKODIŤ



Americká spoločnosť CyberPower špecializujúca sa predovšetkým na výrobu a distribúciu systémov nepretržitého napäťa (UPS) či rôznych iných prepäťových ochrán sa na stránkach nášho magazínu neobjavuje vôbec po prvýkrát. Počas minulého roku sme vám, zhodou okolností tiež prostredníctvom mojej osoby, ponúkli recenziu na záložný zdroj s názvom CyberPower UT 1050eg, ktorý dokáže podržať niekoľko prístrojov v chode, a to aj po totálnom vypnutí krajiny, ehm, mysel som elektrickej energie. Dnes na pôvodný článok môžeme plynulo nadviazať testom akejsi jemnej evolúcie s kódovým označením VP1000ELCD, aká sa mi v redakcii ohrievala takmer tri mesiace a okrem toho, že som jej dal ženské meno, som mal dostatok času zhodnotiť jej spol'ahlivosť, ako aj kompletnú škálu dostupných funkcií. Čo mi teda Berta bola schopná poskytnúť?

Táto viac než šest' kilogramov vážiaca čierna skrinka sa po dizajlovej stránke môže stratit' v zástupe tradičných kancelárskych desktopov, avšak rovnako tak sa cíti dobre kdekol'vek pod stolom.

Dôležitý je dosah do nej zapojených prístrojov, aké chcete chrániť predovšetkým pred akýmkol'vek elektrickým prepäťom, čiže pred krátkodobými prekročeniami hraničnej hodnoty klasického siet'ového napäťa. Berta je schopná potlačiť všetky často sa vyskytujúce poruchy elektrického napájania a súčasne vám poskytnúť dostatok času na rýchle zálohovanie ešte neuložených či prípadne len rozpracovaných dát.

Výrobca CyberPower sa, samozrejme, snaží dbať aj na šetrenie energie a hlavne nákladov na prevádzku, čím pomáha odl'ahčiť vašu peňaženku a predĺžiť

životnosť kompatibilného hardvéru. Zo zadnej strany VP1000ELCD máte k dispozícii vstup pre štyri FR zásuvky, ktoré som ja osobne využil na prepojenie stolného počítača, ako aj notebooku a dokonca hernej konzoly PlayStation 5.

Kto by však chcel využiť jednu z vyššie opisovaných funkcií, môže do zariadenia zapojiť aj telefón, fax či napríklad modem.

Desat' minút civilizácie

Pre mňa samotného sa akousi alfov a omegou pointy vlastníctva VP1000ELCD stala tol'ko riešená záloha dát v čase totálneho odrezania od elektrického prúdu. Akonáhle nastane takýto fatálny výpadok, užívateľ má takmer desať minút času na zálohovanie alebo presun dôležitých súborov tam, kam potrebuje, skôr než Berta stratí dych a pôjde si l'ahnúť. Táto



UPS jednotka je vhodná nielen do bežnej domácnosti (ak píšete historický román plný zvratov a bojíte sa poškodenia dát či prípadne straty neuložených stránok, naša rázna slečna vás podrží a zachráni budúce kultúrne dedičstvo), ale, samozrejme, aj do kancelárií alebo predajní.

Jednoducho všade tam, kde chcete zálohovať dátá z bezpečnostnej kamery alebo uchovať klíčové informácie si tento hardvér nájde svoje uplatnenie. Jednotka má na svojej prednej strane, a to je vlastne už na prvý pohľad vôbec najzáhadnejší rozdiel oproti spomínanému testu UT

1050eg, umiestnený prehľadný LCD displej. Na ňom môžete sledovať všetky potrebné informácie okolo stavu batérie a priebehu napájania, ako aj pomocou nižšie posadených tlačidiel regulovať dôležitú funkciu zvukového alarmu.

Pre základné funkcie vám stačí UPS jednotku jednoducho prepojiť s potrebným hardvérom a o nič iné sa už d'alej nestarat – ak dôjde k výpadku siete, Berta začne pišťať ako na lesy. Kto by však chcel a potreboval ovel'a širšiu škálu možností monitoringu a nastavenia, je mu plne k dispozícii softvériová aplikácia PowerPanel

priamo od firmy CyberPower. V nej máte možnosť sledovať odhady nákladov za elektrickú energiu, modifikovať chod pripojených prístrojov či len chrániť všetky dátá zdiel'ané cez daný uzol.

CyberPower VP1000ELCD sa počas trojmesačného testovania v prostredí mojej vlastnej redakcie osvedčil ako užitočný pomocník a ovel'a lepšie sa mi pracovalo s predstavou, že ak by náhodou v jednom momente skutočne vypadol prúd (nestalo sa to, ale túto situáciu som aspoň simuloval), tak moje cenné články a dátá celkovo nebudú vystavované riziku v zmysle straty a poškodenia.

Tento dobrý pocit môžete ukojiť banálnej investíciou na úrovni sto eur a pracovať tak v ovel'a lepšej pohode než doteraz, plus nesmieme zabudnúť na šetrenie, s akým si Berta vie poradiť lepšie než akákol'vek iná...

Verdikt

Spol'ahlivá a verná spoločníčka.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CyberPower Cena s DPH: 100€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + spol'ahlivosť
- + šetrí vaše peniaze
- + prehľadný LCD displej
- + softvériová podpora
- nič

HODNOTENIE:



Lenovo Legion 5 Pro

AUTO ALEBO POČÍTAČ?



Výrobky opatrené logom spoločnosti Lenovo, respektíve ich hernej divízie Legion, sa so mnou v profesijnom ponímaní kamarátia už niekol'ko rokov. Ako možno dobre viete, počas testov minulej generácie radu Legion som sa na stránkach nášho časopisu často rozplýval nielen nad kvalitou dizajnovej stránky týchto notebookov, ale, pochopiteľ'ne, hlavne nad technickým výkonom a vecami s tým úzko spojenými. Dnes, ked' spomínaná čínska firma, odkazujúca svojím názvom na istú legendárnosť', prináša na scénu vynovené verzie svojich prenosných počítačov s úplne novým vizuálom, je preto dozaista namiesto trocha tej nervozity z očakávania, či sa podarí nadviazať' na nedávne úspechy v našich testoch aj s čerstvo vynoveným hardvérom. Do nasledujúceho textu vás preto pozývam s mierne tajomným tónom, avšak asi už sami tušíte, že pri teste šestnásťpalcového laptopu Legion 5 Pro sa žiadneho fatálneho zlyhania zo strany výrobcu nedočkáte.

SSD s poriadnou kapacitou

Pre rok 2021 si Lenovo vybrało osviežujúcu zmenu celého vyznenia šasi tohto takmer celokovového krásavca. Keby sme si teraz porovnali starší model Legion 5 s tým aktuálnym, istá estetická podobnosť' by bola zrejmá. Po novom tu však máme ovel'a ostrešie hrany a hlavne priam monštruózne logo umiestnené v strede hlavného veka. Ked' som vzorku vybalil po prvýkrát, na moment ma prepadol pocit, že Lenovo snáď' prichádza s nejaký fúziou okolo istej ikonickej automobilky z Nemecka, následne som si však uvedomil absenciu tol'ko potrebného kruhu, ktorý by celú moju teóriu nejako podporil. Mimochodom, aj vo svete spotrebnej elektroniky je úplne bežné vytvárať' dizajn produktov na mieru ku konkrétnej značke z iného segmentu, kam spadá oblečenie, ako aj už naznačené a luxusné vozidlá. To už však ale trochu odbieham

a možno aj naznačujem môj vlastný a konkrétny článok, ktorý sa v magazíne skôr či neskôr sám pripomene. Legion 5 Pro, ako ste asi pochopili, je v zmysle svojho výzoru pre mňa samotného opäť' potešením pre oko a nech už sa budeme rozprávať' o výbere použitých materiálov alebo konštrukčnej schéme jednotlivých vstupov, v oboch bodoch ide o nesmierne atraktívny kus hardvéru.

Odolné hliníkové šasi

Systém pántov a uchytenia o spodnú hranu ostáva zachovaný, a rovnako tak aj predĺžená časť za obrazovkou. Tá v sebe skrýva bránu pre priame napojenie do elektrickej zásuvky, HDMI vstup, LAN port, 3 x USB 3.2 a jeden USB-C vstup. Ak by sa vám uvedený zoznam možností konektivity nepozdával, po stranách viac než dvadsaťšest milimetrov hrubého notebooku sa nachádza navyše ešte zopár



garáží pre identické konektory a, dokonca, trochu netradičný spínač na vypnutie webovej kamery (720p). Jednoducho, všetko to, čo potrebuje kompaktný a plne prenosný počítač, tu je prítomné. Do redakcie nám dorazila verzia s kódovým označením 16ACH6H a tá v zmysle výkonu ponúka osemjadrový procesor AMD Ryzen 7, grafickú kartu NVIDIA GeForce RTX 3070 a 16 GB operačnej pamäte (možnosť dodatočného vylepšenia až na 64 GB určite poteší). Takoto vyložené karty si aj v spojení s QHD panelom v mierke 16:10 vyžiadalo cenu pohybujúcu sa na hranici dvoch tišíc eur, s čím je pred prípadnou kúpou, samozrejme, nutné rátat'. Zostava umiestnená pod kapotou mnou testovaného produktu pritom cieli na dva fronty súčasne. Na jednej strane máme s prehľadom uspokojené potreby milovníkov videohier a na tej druhej,

naopak, pokrytie nielen bežnej kancelárskej práce, ale čiastočne aj kreatívnej činnosti pri úprave fotografií alebo videí.

Pohlcujúci 3D zvuk

Pozrime sa teraz na už spomenutý IPS displej. Za jeho matným a súčasne aj antireflexným povrchom sa skrýva rozlíšenie 2560 × 1600 px a obnovovacia frekvencia 165 Hz! Práve druhý menovaný údaj treba brat' ako vel'kú výhodu, či už riešime hry alebo animácie, a ja vám k tomu ešte prihodím svietivosť' na úrovni 500 nits, vďaka ktorej dokážete s notebookom operovať' aj v presvetlených exteriéroch (začínajú sa nám uvoľňovať protipandemické opatrenia, a tak sa vám nejaký ten výlet spojený s prácou môže aj vďaka tomuto stroju vydarť'). Šestnásť palcová obrazovka podporuje

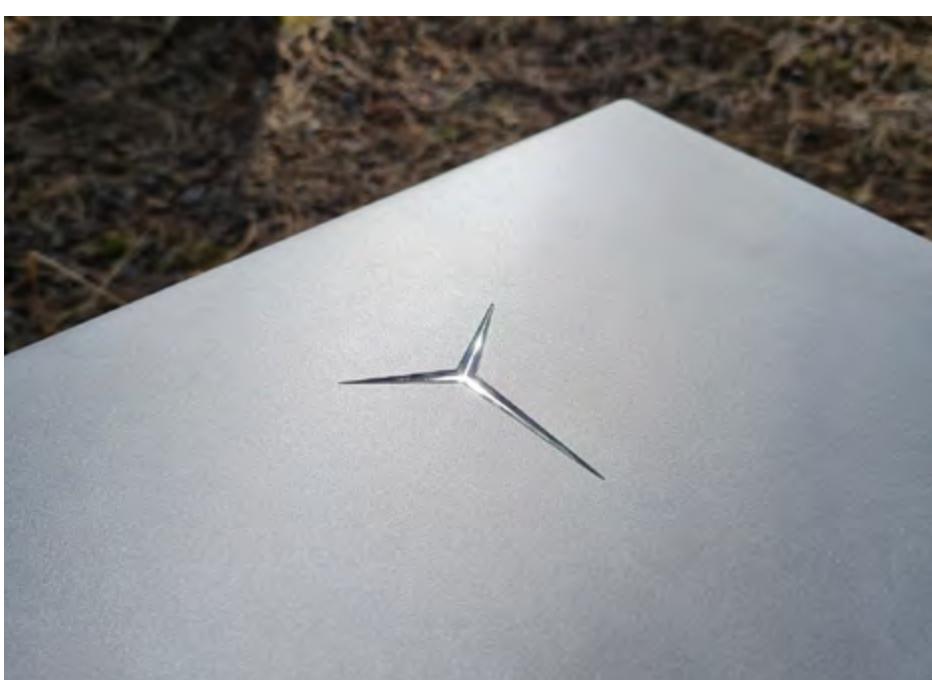


nielen G-Sync, ale súčasne aj FreeSync, d'alej by sme na zozname mohli nájsť stopercentnú škálu sRGB farieb a dobu odozvy 3 ms. Je samozrejmé, že celý ten zoznam technických faktov, ktorý som na vás teraz vysypal, navyše obohatený o pári lyžičiek takzvanej textovej omáčky, by ste si vedeli nájsť' aj na PR letáku u jednotlivých predajcov.

Avšak, aby som zachoval vecnú podstatu a aj v súvislosti s mojím vlastným nazeraním na celkovú kvalitu obrazu, bolo nutné zhrnúť tie najdôležitejšie technické skratky. Z kvality prezentovanej prostredníctvom vôbec prvého šestnásť palcového QHD displeja na svete som bol nadšený ešte skôr, než som si spravil tradičný a dodatočný prieskum integrovaných funkcií a komponentov. Obraz je ohromujúco ostrý, pozorovacie uhly sú prekvapivo široké a farby pestré a verné realite – čo viac si ešte prial?

Pre eSport ako robení

Pozvol'na si môžeme začať symbolicky zohrievat' ruky nad spodnou stranou nového radu Legion. Aj keď si spoločnosť' Lenovo dáva záležať' na neustálom inovovaní vlastných technológií, pri chladení výkonných notebookov je téma odvodu tepla vždy dosť výrazným kameňom úrazu, ktorému sa nevyhne žiadny výrobca.



U Legion 5 Pro sa rozprávame o vynovenej technológií Coldfront, ktorá vo verzii 3.0 priamo odkazuje na umelú inteligenciu so schopnosťou optimalizovať výkon pri vysoko náročných eSport projektoch bez toho, aby používateľ strácal na snímkovanie. Osobne sa síce samozrejme nemôžem pasovať za žiadneho olympionika z oblasti elektronických

športov, ale ak niečo dokážem, tak je to spustenie tých najnáročnejších projektov súčasnosti, na akých si podobne koncipované tvrdenia výrobcov jednoducho overujem. V prípade Lenovo Legion 5 Pro, kde som kombinoval hranie cez VR headset (Half-Life: Alyx) s tradičným preletom nad naším kukučím hniezdom zvaným Slovensko (Microsoft Flight Simulator), sa umelá inteligencia pomocou výkonných ventilátorov snažila už po pár minútach odletet' aj s notebookom z miestnosti. Nepomohla ani možnosť vlastného regulovania rýchlosť toku vzduchu a plné vytáženie interných čriev si vyžadovalo rovnako plné chladenie. Cez to všetko som však bol potešený, že pod prístrojom je aj po hodine intenzívnej zát'aže stále pomerne dobrá teplota, a tak sa onen posun v kvalite chladenia dá z môjho pohľadu odobrit' zdvihnutým palcom, aj keď' sa treba pripraviť' na vyšší hluk. Sekvenčné merania laserovým teplomerom neukázali ani v jednom prípade prekročenie hranice deväťdesiatich stupňov Celzia.

A čo písanie?

Dobrá otázka, som rád, že som si ju položil. Kancelárska, respektíve práca za klávesnicou ako taká je v mojom vnímaní vždy rovnako dôležitým bodom na zozname pozitív. Dobre viete, vy, čo si často moríte zrak na mojich článkoch, že opis kvality integrovaných klávesníčikov nikdy neodbijem jednou vetou. Inak to nebude ani v prípade nového modelu radu Legion 5 s prísluškom Pro. Začíname podsvietením, a teda tol'ko (ne)potrebnou diskotékou s miliónmi farieb. V prípade tohto hardvéru však nejde o nič extravagantné, keďže v



základe máte niekol'ko predinštalovaných farebných efektov vrátane klasickej bielej farby a všetko je možné regulovať len pomocou skratiek na klávesnici. Tá sama o sebe disponuje nízkoprofilovými spínačmi s rýchlu odozvou, na ktoré som si musel trochu dlhšie zvykat', keďže ich tlak nutný na zopnutie bol od minulých modelov jemne znížený. To ale nemusíte brat' ako nejaký nedostatok, skôr len ako moje vlastné konštatovanie. Oveľa dôležitejšia je skutočnosť', že pri písaní na tejto stopercentnej klaviatúre nedochádzalo k neželaným chybám, a ani po hodinách úpenlivého tukania som na rukách nepociťoval žiadny stupeň nepohodlia. Dostatočne veľký touchpad s drsnejším povrchom by sa dal rovnako tak označiť' za spol'ahlivý.

Vďaka za Rapid Charge Pro

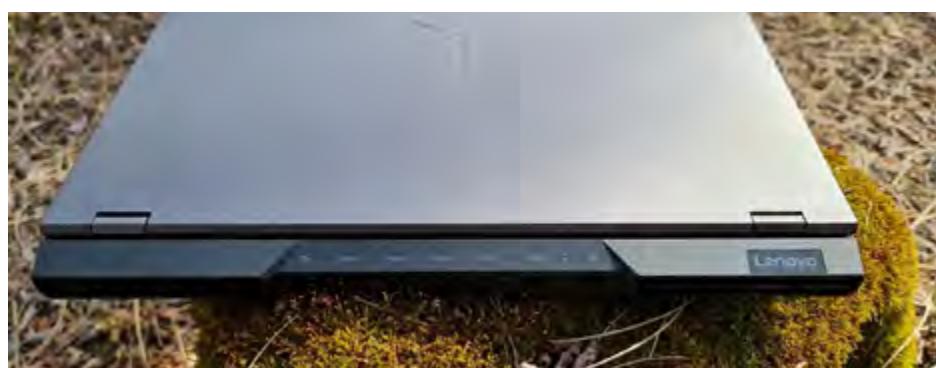
Na úplný záver som si tentokrát nechal výdrž vysokokapacitnej batérie (80 Wh). Takmer dva a pol kilogramu vážiaci prenosný počítač značky Lenovo vás pri

plnej zát'aži dokáže podržať' necelých päť hodín. Akonáhle som z hier presedel na písanie a prehľadávanie webových stránok s tým, že jas obrazovky som priškrtol na päťdesiat percent, výdrž sa blížila k výrobcom udávanej hranici ôsmich hodín. V danej triede tohto hardvéru ide o jemný nadpriemer, avšak veľkou výhodou sa tu stáva možnosť' vol'by režimu rýchleho nabíjania, vďaka čomu ste schopní už behom 40 minút nabit' zariadenie doplna. Máme tu finále a posledné vety z recenzie na úplnú novinku, herný notebook Legion 5 Pro. Ak niekto aj na základe úvodných viet očakával nejaký rapídnejší prepad kvalít voči minuloročným verziám, iste sa mylil. Spoločnosť' Lenovo súča po boku klasickej obmeny procesoru a grafiky prišla s novým dizajnom, ako aj systémom chladenia, ale v konečnom dôsledku len potvrdila očakávania a predpoklady. Máme tu laptop určený súčasne na hranie, na prácu či na zábavu. Máme tu prístroj s krásnym QHD panelom a rovnako pôsobivým 3D zvukom, ktorý súča pri plnej zát'aži výraznejšie hučí, ale na druhú stranu sa vám aspoň nesnaží ugrilovať' stehná do chrumkava. Kto v súčasnej dobe pátra po výkonnej mašinke schopnej obhájiť' si drivivú väčšinu vlastných funkcií, nemusí sa už d'alej utápať' vo vlastných a nekonečných otáznikoch.

Verdikt

Lenovo sa v roku 2021 rozhodne nechce držať' vzadu.

Filip Vorzáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 800€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + výkon
- + klávesnica
- + zvuk
- hluk

HODNOTENIE:



Súťaž

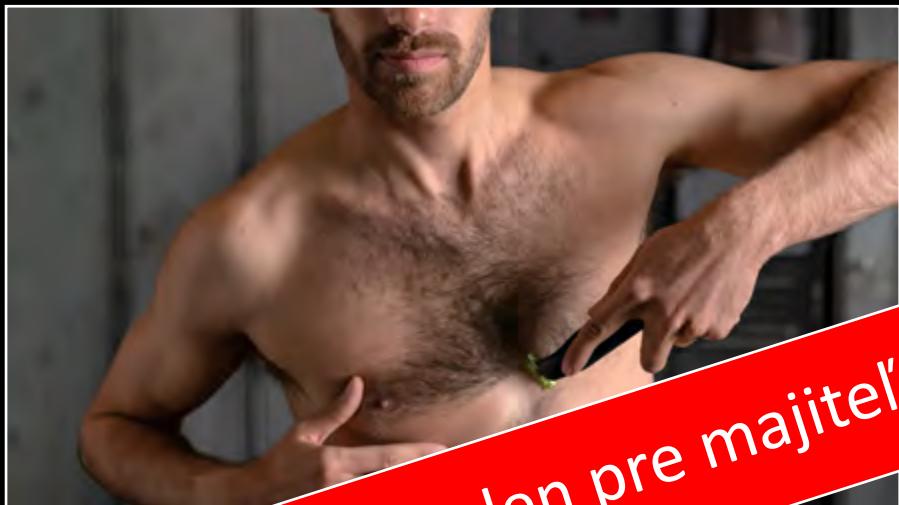
súťaž pre čitateľov printu

1. cena

Philips OneBlade Pro

2. cena

Philips OneBlade Pro



Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie



PHILIPS

Sony SRS-RA5000

JE TO AKO SEDIAŤ NA KONCERTE?



Spoločnosť Sony nám do redakcie nedávno zaslala svoj najnovší aktívny reproduktor, čo by samo o sebe nemusela byť až tak vzrušujúca a významná správa, ak by nešlo o dizajnovovo netradičný a funkciemi nabitý SRS-RA5000. Iste, za uvedenou skratkou si ľaická verejnosť môže predstavovať čokoľvek, od poznávacej značky smetiarskeho auta, cez kód od zámku na bicykli, až po recept na segedínsky guláš v podaní umelej inteligencie. Faktom však ostáva, že táto čarovná váza, so schopnosťou párovať sa so zdrojom zvuku primárne na základe Wi-Fi alebo Bluetooth, je údajne viac než len ďalším kusom zbytočnej elektroniky vhodnej do našich už tak preplnených domácností. Osobne som mal možnosť daný hardvér používať po dobu jedného mesiaca. I ked' sa stále nechcem klasifikovať ako výhradný odborník na kvalitu zvuku v komplexnom ponímaní na základe recenzii z kategórie audiotechniky v mojom repertoári, začínam

pomaličky rozlišovať jemné, či naopak významné, kvalitatívne rozdiely medzi jednotlivými výrobkami. Ako asi v mojich ušiach obstála váza, čo vás vraj dokáže preniesť priamo do stredu koncertnej sály?

Podpora NFC

Ešte než si spoločne rozoberieme vôbec najväčšie PR eso tohto reproduktora, technológiu 360 Reality Audio, začnime tradične pri zemi. Životom unavený kuriér s núteným úsmevom na perách, a podľa jeho slov aj chabým finančným ohodnotením, mi na podlahu položil krabici väžiacu 5 kilogramov so zaujímavo riešeným spôsobom využitia vnútorného priestoru. Reproduktor bol, aj po boku napájacieho adaptéra s príslušnou kabelážou, doslova pohľtený polystyrénovou formou, neostalo tam ani pári milimetrov vôle, a tak, ako krásne sa mi ho podarilo rozbalit', sa následne

ukázalo byť problémom jeho opäťovné zabalenie na odchod. Nasledujú vety plné citoslovie a hrubých výrazov, po akých by sa začervenal aj rumunský dláždič.

Naštastie sa mi však po urputnom boji nakoniec podarilo všetko dostať do takej formy, v akej SRS-RA5000 dorazil, čo osobne považujem za úspech nevídanych rozmerov. Mimochodom, okrem redukcie pre anglické elektrické zástrčky a poriadne hrubého manuálu, nájdete v balení aj trojmesačné členstvo do klubu známych streamovacích aplikácií – čiže za predpokladu, že si ešte neplatíte ani jednu z nich, máte možnosť si vďaka kúpe daného reproduktoru spraviť viac než len povrchný prieskum aj týmto smerom.

Dizajn nie je pre každého

Ťažko povedať, ako som sa tváril tých prvých pár sekúnd počas úvodnej obhliadky



predmetného reproduktoru, avšak osobne to vidím na spodobnenie s reklamou výrobku proti zápche. Hodnotenie dizajnu nikdy nemôže spadat' pod argumentačný strop a ide stále len o subjektívne nazeranie na niečo, čo podlieha vкусu zákazníka, no ak ste to nedokázali výčítať z prvého odseku tohto článku, dizajnéri navlečení do montérok s logom Sony ma v tomto prípade vôbec nepotešili.

Reprodukтор v mojich očiach vyzerá na jednej strane ako váza so siet'kovaným povrhom a na strane druhej ako tisícňásobne zväčšený elektrický



kábel s troma medenými vodičmi na vrchnej a spodnej strane. Celé to na mňa pôsobí možno až prehnane ako pokus o mimozemskú technológiu, ktorý sa rozhodne netrafil do vybavenia môjho domu a rovnako tak nepošteklil moje zdrevantené receptory vkusu.

Aby som však bol dostatočne férkový a dodržal skutkovú formu hodnotenia vizuálnej stránky, opýtal som sa členov rodiny na ich názor a nakoniec sa ukázalo, že som bol v zmysle negatívneho vnímania tohto produktu široko d'aleko jediný. Mám jednoducho rád ostrejšie

línie a v čase recenzovania reproduktoru od spomínamej japonskej spoločnosti som súčasne testoval dvakrát tak drahú konkurenciu od Bang & Olufsen (unikátny Beosound Level), čo mohlo môj vlastný úsudok dosť zásadne skresliť.

Vy máte tú výhodu, že si prípadné sympatie dokážete vyvolat' už len počas prezerania priloženej fotodokumentácie, ostatne pri investícii presahujúcej hranicu 500 eur je to dozaista vítaná pomoc.

Podpora kodekov SBC a AAC, nie však LDAC

Zariadenie je možné využívať len v jednej pozícii (v stojí) a ak sa strojcom niečo vyložene nepodarilo, tak je to vel'kost' napájacieho adaptéra s koncovkou zastrčenou priamo v strede spodnej hrany. Trčiaci kábel sa dá maskovať rôznymi spôsobmi, všetko záleží od umiestnenia, avšak ak nemáte možnosť skryť masívnu čiernu krabici niekom do úzadia, pre niekoho tak úžasný dizajn razom utrpí jedno vel'ké faux pas.

Dost' však bolo vyložene negatívnych viet, pod'me k tomu, čo sa mne osobne naopak dokázalo vtriť do srdiečka. Viac než kvalitná je schéma ovládania, rozdelená do šestice dotykových tlačidiel zakomponovaných priamo do bočnej hrany reproduktora, pretože spotrebiteľ si nemusí lámat' hlavu s učením sa príkazov. Všetko je jasné už na prvý pohľad. Naopak, nad jednou z troch nosných nôh nájdete vstup pre 3,5 mm audio jack a dokonca aj USB skryté za nezmyselnou plastovou krytkou – aby ste ju odstránili, je nutné zobrať si niečo pevné



a tenké, nechť vám stačí' nebude. Takúto prehnane nepoddajnú krytku by som vedel tolerovať pri bezkálovom výrobku s vojenskou certifikáciou a odolnosťou voči prachu či vode, avšak ničím takým sa SRS-RA5000 chváliť nemôže.

Aplikácia ako Achillova päta

Akonáhle sa vám dizajn podobný hlavici holiaceho strojčeka zapáči, určite budete chcieť vyskúšať, ako tento vizuálnej jedinečný reproduktor vlastne znie. Pre dosiahnutie optimálneho zvuku je vhodné stiahnuť si do telefónu alebo tabletu softvér Music Centre od Sony.

Po spárovaní sa vám otvorí špeciálne okno pre kalibráciu (tú je možné vykonať aj priamo pomocou tlačidla na tele zariadenia), ako aj cesta do už spomínaných streamovacích služieb ako Spotify, Qobuz, Tidal, či priamo vašej internej knižnice s hudbou. V tejto súvislosti je trochu zvláštne, že chýba podpora pre aplikácie Deezer, či Nugs, ktoré sú určené na spustenie stôp s 360 Reality Audio, čiže z technologického hľadiska vôbec najdôležitejšou funkciou daného reproduktora, užívateľ môže siahnuť aspoň po Tidle.

To nás privádzza k stručnej charakteristike onej údajne jedinečnej a pohlcujúcej prezentácií zvuku - 360 Reality Audio. Ide o nahrávanie zvukových stôp s dôkladným mapovaním pozícií hudobných nástrojov, kam spadá samozrejme aj hlas speváka, či priamo celého zboru. Akonáhle si cez reproduktor Sony spustíte jednu z takto nahraných skladieb (v ponuke je ich vyše 4 000), mali by ste mať pocit neskutočného zážitku. Aby som parafrázoval príslušné



marketingové oddelenia, je to zážitok takmer porovnatelný s návštevou koncertnej sály. Stačí preto len pripojiť svoj mobil pomocou Bluetooth 4.2 do aktívneho reproduktora a, aby bolo možné dosiahnuť čo najvierohtodnejšiu prezentáciu audio stopy, ideálne je SRS-RA5000 umiestniť čo najviac v strede miestnosti.

Sám som to takto skúsil hned' niekol'kokrát po sebe s viacerými hudobnými žánrami, aby som si vedel spraviť vlastný obraz, bez priameho zásahu do nastavenia v aplikácii Music Centre. V druhej väčšine skladieb som mal pocit, že basová linka je nesmierne pret'ažená a zvyšok diela akosi umelo utlmený, bez prírodzenej farby. Následne som sa preto začal hrať s nastavením, a po vlastnej kalibrácii nastal oveľa lepší pocit z prezentovaného audio obsahu. Napriek tomu všetkému som od tol'ko proklamovanej technológie očakával asi viac, než to, čo mi dala v

spojení s testovaným hardvérom. To isté sa opakovalo s dvojkanálovým zvukom, čím je jasne dané, že problém nie je v RA360 stope ako takej, ale v reproduktore samotnom.

Chromecast

Telo v sebe skrýva sedem meničov dômyselne rozmiestnených tak, aby vychádzajúci zvuk obkolesoval samotné šasi reproduktora, čím má byť navodený efekt pohltenia zvukovými vlnami. Obávam sa však, že v mojom prípade sa nič také nestalo a z celého testu trčí viac rozporu než pozitív. Aby som ale naplnil faktickú podstatu recenzie, určite musím spomenúť užitočnú podporu pre asistentov od firiem Google, či Amazon, ako aj zabudovaný Chromecast (žiadna podpora Apple HomeKit). V úvode článku spomínam akýsi postupný nárast môjho vlastného vnímania kvalít prezentovaného zvuku. Nech už testujem hernú alebo v úvodzovkách bežnú spotrebnu elektroniku, každopádne to, čo mi dokázal poskytnúť reproduktor Sony SRS-RA5000, je pre mňa sklamáním.

Verdikt

Originálny dizajn a dobre riešená schéma ovládania sa krčí pod nepresvedčivou zvukovou prezentáciou.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičač:	Cena s DPH:
Sony	550€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|----------------------|----------------------|
| + Pre niekoho dizajn | - Nepresvedčivý zvuk |
| + Ovládanie | - Prístup k USB |
| + Softvér | - Cena |

HODNOTENIE:



NENECHAJTE SI UJSTĚ **ONLINE** FILMOVÉ NOVINKY



#bontonfilmvasbavi
BONTONFILM

Pán prsteňov od Amazonu



Po smutnej správe, kedy Amazon bohužiaľ zrušil vývoj MMORPG zo sveta Pána Prsteňov prichádza aspoň nejaké info o pripravovanom seriáli.

Spoločnosť Amazon zaplatila 270 miliónov za práva na Tolkienove diela a začala natáčanie na Novom Zélande. Seriál má zatiaľ naplánovaných 5 sérií. Predpokladaná cenovka prvej súrie je obrovských 465 miliónov dolárov, vďaka čomu bol tvorciam vládou udelený grant v hodnote 114 miliónov dolárov. Túto akciu obhajuje tamojší minister ekonomickeho vývoja, Stuart Nash, tým, že spoločnosť, ktorá má väčšiu hodnotu, ako celá novo-zélandská ekonomika podpísala s vládou zmluvu, v ktorej bude popri natáčaní obohacovať krajinu.

Amazon bude spolupracovať s miestnymi firmami na rozvoji v rôznych odvetviach, či už ide o drony, kostýmový dizajn, alebo zdravotnú starostlivosť. Táto dohoda by mohla

znamenáť, že v krajine tento svetový gigant vytvorí rôzne odnože svojich d'alších firiem, pričom však nie je povinný zakladať nové podniky, no minimálne musí uzavrieť partnerstvá s miestnymi výskumnými centrami."

Je otázne, či Amazon otvorí distribučné centrum pre ich slávny online obchod, ktorý by pravdepodobne posilnil miestnych maloobchodníkov. Taktiež dohoda teda zaväzuje aby sa spoločnosť popri natáčaní zaoberala

inováciou oblastí ekonomiky, ktoré budú súvisiť s potrebami natáčania a budovala širší vzťah medzi Novým Zélandom a Amazon Group.

Netreba spomínať kvantum peňazí, čo spoločnosť nalieje do štátnej pokladnice len skrz nové pracovné miesta, služby miestnych pracovníkov, stravu a hotely pre štáb. Pre porovnanie: Prvá séria seriálu Game of Thrones vyšla zhruba na 100 miliónov dolárov.



Piaty Indy obsadzuje záhadnú rolu



Piaty a zrejme posledný Indiana Jones obsadzuje d'alšiu hviezdu. Server Deadline uviedol, že k poslednému filmu, v ktorom si zahrá svoju legendárnu rolu Indiana Jonesa Harrison Ford, pribúda hviezda seriálu Hanibal, Mads Mikkelsen.

Mikkelsen taktiež nedávno so svojim filmom Ch'last, kde si zahral hlavnú rolu, získal ocenenie BAFTA a nomináciu na Oscara. Herec často vo filmoch hrá hlavných záporákov (Casino Royale, Dr. Strange,...), takže môžeme predpokladat', že to nebude inak ani v tomto filme. Nedávno tiež prevzal rolu Grindewalda po Johnnym Deppovi v nových Fantastických zveroch. Režisérske kreslo prenechal Steven Spielberg Jamesovi Mangoldovi, no Spielberg sa do výroby filmu bude nad'alej angažovať ako producent. Film sa začne točiť toto leto a premiéra sa očakáva 29. júla 2022.

Ghost of Tsushima aj ako film



Nedávno vydaná exkluzivita pre PS4, Ghost of Tsushima, získa svoju filmovú adaptáciu.

Role režiséra sa zhostí Chad Stahelski, ktorého preslávila rézia všetkých John Wick filmov, no podielal sa aj na Birds of Prey, alebo druhom Kapitánovi Amerika. Príbeh sa odohráva v roku 1274, kedy na ostrove Tsushima prebehla prvá mongolská invázia. Hlavný protagonist, Jin Sakai, je jedným z tamojších samurajov, ktorý bojuje za svoj domov. Hra sa uchádzala v mnohých rebríčkoch o hru roka. Spoločnosť Sony Entertainment má v úmysle, po hrách, dostať sa aj na filmové plátna a televízne obrazovky. Už teraz sa môžeme, okrem samurajov, tešíť na filmové adaptácie Uncharted, Sonica, seriálové The Last of Us a 3 d'alšie projekty, ktoré doposiaľ neboli odhalené.

Netflix šetriť tento rok nebude



Zrejme najväčšia streamovacia služba sveta, Netflix, pokračuje v utrácení neskutočných čiastok za svoj exkluzívny obsah.

Každé hollywoodske štúdio ročne zaplatí milióny, ba až miliardy, za produkciu nových filmov a seriálov, no spoločnosť Netflix chce túto sút'až vyhrat' na plnej čiare. Po štvrtročnom hlásení o zisku prichádza predpoklad utratiť za produkciu a poskytovanie d'alšieho obsahu zhruba 17 miliárd dolárov. Podľa serveru Hollywood Reporter sa pravdepodobne kvôli pandémii koronavírusu im plán nepodarí splniť. Mnoho obsahu príde hlavne v druhej polovici tohto roka, no je možné, že sa bohužiaľ nedočkáme očakávanej štvrtej série Stranger Things, čo naznačoval herec Finn Wolfhard. Pre porovnanie s ostatnými službami: Disney+ (8 miliárd), Amazon (11 miliárd) a Apple (6 miliárd).

Zomrela hviezda Peaky Blinders



Hviezda úspešného seriálu Peaky Blinders, Helen McCrory, zomrela vo veku 52 rokov na rakovinu.

Jej najznámejšou a zrejme najviac badass ženskou roľou je rola Polly Gray, tety hlavného protagonistu Tommyho Shelbyho, ktorú hrala od prvej série. Herečka narodená v Paddingtone študovala herectvo na prestížnom londýnskom Drama Centre a na pódiu si robila meno hlavne v 90. rokoch. Za život hrala veľké roly v najväčších londýnskych divadlech, vrátane Royal National Theatre a Shakespeare's Globe. McCrory mala taktiež bohaté skúsenosti s filmom a televíziou. Objavila sa vo filmoch ako Skyfall, Hugo a S láskou Vincent. Herečka si mala zahráť rolu Bellatrix Lestrangeovej v Harrym Potterovi, no vzhľadom na jej prvé tehotenstvo musela rolu odmietnuť, no neskôr si zahrála aspoň jej sestru.

Madame Claude

SÚ DVE VECI, ZA KTORÉ BUDÚ ĽUDIA VŽDY OCHOTNÍ ZAPLATIŤ: JEDLO A SEX. A JA SOM NIKDY NEBOLA DOBRÁ VO VARENÍ...



Fernande Grudet, známa tiež pod menom Madame Claude, bola francúzska podnikateľka. Mnohé ženy, ktoré sa dnes hrdo pýšia titulom „tvorkyňa kontextu na OnlyFans“, by jej mali d'akovat', nakol'ko to bola práve ona, ktorá položila základy modernej luxusnej prostitúcie. Z dielne Netflixu prichádza v poradí už druhý životopisný film o tejto dáme, ktorej alias je synonymum pre sex za peniaze.

Paríž, Francúzsko. 60. roky 20. storočia. Madame Claude (Karole Rocher) vedie exkluzívny verejný dom, ktorý sa stará o politikov, zabávačov a d'alších bohatých a mocných l'udí (vrátane Marlona Branda a Johna F. Kennedyho). Pre mnohých predstavuje úspešnú podnikateľku, materský vzor, mýtus či informátorku alebo špiónku. Určite však nemá o prácu a popularitu nádzru, avšak veci nikdy nie sú

také jednoduché, ako sa na prvý pohľad zdajú. Pod jej starostlivým vedením pracuje asi 200 mladých žien. Do ich pracovných radov nastupuje i dievča z bohatej rodiny Sidonie (Garance Marillier). Ona však nechce ostat' iba pri poskytovaní svojich

služieb vysoko postaveným pánom. S jej pomocou Madam Claude pokračuje v podnikaní na úplne inej úrovni, ktorá môže ohrozit' mnoho l'udí, vrátane jej samotnej. Zaujímavý námet, ktorý určite pritiaha pozornosť, nakol'ko obsahuje



všetko, čo zaujme priemerného diváka – intrígy, akcii, sex. Avšak stačí to na to, aby išlo o skutočne zaujímavý životopisný film? Režisérka a scenáristka filmu v jednej osobe Sylvie Verheyde siahla po interesantnom príbehu a poukázala na problémy spoločnosti aktuálne ešte aj v dnešnej dobe. Dej spociatku poukazuje na rutinný život prostitútok a ich sveta. Ako je to v európskej kinematografii pomerne bežné, robí to surovo a priamo. Ak bolo cieľom filmu poskytnúť skutočný obraz výziev spojených so sexuálnou prácou, robí to v tomto smere efektívny spôsobom. V jednom okamihu je jedna z pracovníčok Madame Claude svojimi klientmi fyzicky týraná za 200 000 dolárov. A aj keď by sa rada vymanila z tejto profesie, Madam Claude ju zmanipuluje späť do svojich sietí. Podobne sú nútené aj ostatné dievčatá znášať ponížujúce zaobchádzanie – nie sú brané mužmi ako ženy, ale ako objekty. Vysoko postavení muži si skrz tieto objekty splnia určité túžby a následne sa vrátia k svojmu dokonalému životu, v ktorom predstierajú svoju neomylnosť a odsudzujú takéto správanie.

Scén vykreslujúcich zložitost' povolania v sexuálnom obore je v tomto filme možno až nad rámcem. Režisérka nadmerne používa prvky prít'ažlivé pre dospelé publikum – nahota a sexuálne scény však neprispievajú k vývoju deja alebo postáv. Madame Claude má byť v prvom rade životopisným filmom. Ide o ženu, ktorej práca je plná napäcia medzi verejnou osobnosťou a súkromnou identitou.

Taktiež produkcia a celková atmosféra filmu nedávajú pocit, že by sa film odohrával v minulosti. Pokus o retro



štýl tam určite je, ale nepreniká do celkového dojmu. Nebyť tituliek, ktoré presne vymedzujú obdobie, v ktorom sa práve postavy nachádzajú, nie je jasné, že prešlo niekol'ko rokov od udalostí, ktoré už boli vo filme ukázané.

Celkovo má divák pocit, že nerozumie určitým momentom a nerozoznáva postavenie postáv v príbehu. Mnoho vedľajších dejových liniek a postáv nie je dotiahnutých, nájdú sa aj také, bez ktorých by sa film zaobišiel úplne.

Bez čoho by sa ale film nezaobišiel, sú jeho dve hlavné predstaviteľky – Karole Rocher a Garance Marillier. Rocher pútavou stvárňuje Madame Claude, ktorá je zdržanlivá, tvrdá a náročná, ale zároveň zranielná. Často divákovi podáva komentáre o svojich problémoch s fyzickou i emocionálnou láskou z minulosti. Tieto problémy sú potom pretkané scénami jej súčasnej reality predávajúcej intimitu vedúcej podnikateľky v odbore sexuálnej práce.

Vďaka tomu si divák uvedomuje, že aj ona je iba človek a má podobné starosti i radosti života ako ostatní. Karole Rocher hravo

prechádza z tvrdej, životom skúšanej ženy do ubliženej milenky a zlomenej matky. Svojim výkonom nezaostávala ani Garance Marillier. Mladúčká francúzska herečka svojim talentom už zaujala v horore Raw a zastala svoje miesto aj pri svojej ovel'a skúsenejšej hereckej kolegyni. Ako Sidonie pôsobí tajomne a prít'aživo a divák s ňou dokáže súčítiť i mat' voči jej postave otázky ohľadom jej lojalnosti voči Madame Claude.

Smutným faktom však ostáva, že toto sú jediné dve postavy, ktoré stojia za bližšiu pozornosť. Obsadenie nie je v tomto prípade problém. Skôr je to chyba deravého scenára a nedotiahnutých charakterov. S tým však herci mnohé nezmôžu.

Príbeh sám o sebe je fascinujúci, herci výborní a prostredie Paríža 60. rokov minulého storočia pútavé. Všetko toto však kazia skoky v čase a príliš mnoho historických udalostí vtesnaných do jedného filmu.

Snáď' keby sa Sylvie Verheyde zamerala len na určitú časť príbehu Madame Claude, mohla vytvoriť pútavý obraz o živote francúzskeho podsvetia.

„Film o živote Madam Claude zavedie diváka do francúzskeho podsvetia a ukáže mu skutočný obraz o živote sexuálnych pracovníčok. Film ponúka znepokojuvo stále aktuálnu stránku pokrytiektva spoločnosti, obzvlášť jej najvyššie postavených členov.“

Patrik Protuš

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Sylvie Verheyde

Rok vydania: 2021
Žánor: Životopisný

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Herečky v hlavných úlohách
- + Námiet
- + Reálnosť scén
- Scenár
- Atmosféra

HODNOTENIE:



DOTA – Dragon's Blood

Z FANMADE MÓDU WARCRAFT III AŽ NA NETFLIX



O tom, že Valve chystá pre fanúšikov oblúbenej MOBA hry DOTA 2 niečo veľké, sme vás už informovali. Avizovali sme seriál, ktorý sa inšpiroval charaktermi tejto onlinovky – a dnes sa mu na zúbok pozrieme trochu zblížia.

Z histórie

Blizzard Entertainment bol v 90. rokoch pomerne produktívou firmou. Myslím, že nejednému hráčovi, čo má okolo tridsiatky, sa zablýskajú oči, keď počuje o Straténach Vikingoch, Warcrafte, Starcrafte či Diablovi. Práve Warcraft sa tešil takej oblube, že v prvých rokoch tohto milenia predstavil Blizzard už tretie pokračovanie hry na dvoch datadiskoch (Reign of Chaos a Frozen Throne). Na tú dobu doslova prelomová grafika a skutočne excelentný príbeh prilákali pred PC monitory nespočítateľne veľa hláv. V

jednej z nich (hráč s pseudonymom Eul) sa zrodil aj nápad vytvoriť na grafickom prostredí Warcraft III Reign of Chaos aj takzvaný Defense of the Ancients (DOTA) – unikátny mód, kde si desať hráčov zvolí svojho hrdinu a piati proti piatim zvádzajú boj o dobytie súperovho Ancientu.

Další hráč Guinsoo prebral pro Eulovi štafetu a s príchodom datadisku Frozen Throne pokračoval vo vývoji Doty on. Nebol však posledný, ktorý priložil ruku k dielu. Ice frog chopil developerské žezlo do rúk na ďalšie štyri roky. Blizzard však nevidel v DOTE potenciál a v podstate nevlastnil na koncept hry ani práva. Okrem toho – práve sa rozbiehal projekt World of Warcraft. Valve však vycítilo príležitosť a ponúkli Ice Frogovi spoluprácu. Tak vznikla DOTA 2 – hra, ktorá dostala nový grafický šat, každý z hrdinov dostal nejaké svoje pozadie, svoj príbeh a hra sa stala volne dostupnou.

Preslávila sa aj Internationals turnajom a myslím, že vdaka tomu sa značnou mierou zaslúžila o rozvoj e-sportu. V mladých gameroch stále podnecuje záujem rôznymi inováciami – či už sú to updaty, nové skiny, hrdinovia alebo aj spolupráca s Netflixom a ich spoločný seriál.

Aj forma je dôležitá

Ako som spomenul vyššie, Dota 2 dostala vlastný vizuál, ale aj svoje mikropríbehy. Tie mal koniec koncov aj Warcraft vo svojom treťom pokračovaní. Je naozaj veľká škoda, že Blizzard ani vo filme z roku 2016 nevyužil skutočný potenciál príbehu. Pre mňa by bolo oveľa pútavejšie vidieť sfilmované fabuly Sylvanas, Arthasa, Kael Thasa, Illidana či Lady Vashj. Tí sa však na strieborné plátno nedostali a diváci mali možnosť vidieť len takzvaný prvý stretnutie l'udí s orkami. Film mal tiež

priviest' k hre nových hráčov, no nie som si istý, či sa tento marketingový t'ah Blizzardu úplne podaril. Môže za to aj celkom nešťastne zvolený CGI pri zobrazovaní orkov. Nejeden hráč čakal skôr animovaný film podobný cutscénam z hry či trailerom/teaserom k datadiskom World of Warcraft. Tie boli technicky úžasné, pútavé a hráči sa na nové videá tohto typu vždy neskutočne tešia. Film v takejto forme by určite zaujal viac - a to nielen hráčov, ale aj nových záujemcov o hru.

Myslel som si, že ked' Valve vycítilo potenciál DOTY, budú pristupovať k marketingu inak než Blizzard. Je pravda, že pri seriáli Dragon's blood zachovali aspoň formu, teda že ide o animovaný seriál, ale povedal by som, že hráči sú zvyknutí na iný typ, nie práve anime. Chcem tým povedať, že aj ked' sa tieto firmy snažia dostať k novým fanúšikom, zabúdajú na tých starých.

Zabúdajú na tých, ktorí daný produkt podporovali dlhé roky a úspešnú značku vybudovali práve na ich pleciach a hodinách (dnes už možno smelo povedať, že aj mesiacoch či rokoch) hrania. Myslím si, že animácia, ktorá bola použitá napríklad vo filme Free to Play (mimochodom, Netflix zaradil do vysielania aj tento film), by zaujala ovel'a viac, a hlavne nepôsobí rušivo, pretože sú už na ňu hráči zvyknutí. Odhliadnuc od formy však nebol využitý ani potenciál príbehu.

Príbeh dračej krvi

Davion je drakobijec a zachraňuje bezbranné dediny pred týmito lietajúcimi jaštermi. Vedie ho k tomu pomsta. Ako chlapec prišiel o otca, ktorého stratil tiež kvôli drakom. Chce byť najlepší v tom, čo robí, podobne ako Kaden – najskúsenejší lovec. Počas jednej misie sa Davion zapletie do konfliktu prastarého draka Slyraka, ktorý práve bojuje s démonom Terrorbladem.



Slyrak je po boji na konci svojich síl a Davion mu chce dopriat' ctihonodnú smrt'. Zdá sa, že drak to víta, no aj napriek tomu spraví výpad a z posledných síl urobí z Daviona 'drakodlaka' – človeka, ktorý sa dokáže zmeniť na veľkú okrídlenú príšeru.

Davion sa v miestnom pohostinstve spozná s princeznou Miranou a ponúkne jej svoje služby počas cesty za záhadným kúzelníkom. Mirana hľadá ukradnuté lotusy mesačnej bohyne Selemene a dúfa, že kúzelník bude o ich súčasnom mieste výskytu vedieť niečo viac. Z Davionovej blízkosti nie je nadšená, zvlášť ked' teraz v sebe ukŕvava neskrotiteľnú beštiu.

Seriál má osem dvadsaťminútových epizód, takže dej celkom odšípa a môže byť takým 'večerníčkom' pred spaním. Napriek forme som dal seriálu šancu a musím sa priznať – aj ma celkom bavilo pomaličky odhalovať d'alšie a d'alšie postavy či predmety, ktoré som z DOTY poznal. Hned v úvode má napríklad divák možnosť spoznať Oracula, ktorý len veľmi noticky spomenie, o čo vlastne v hre ide. Bolo to však ako intro z filmu RRRrrrr !!! . Tam tiež komentátor za zvuku streľby veľmi stroho spomínal na vojnu vo Vietnamu a boj amerických vojsk o dobytie kóty 937. Nakoniec však povedal,

že tento film je ale o niečom úplne inom. Presne taký istý pocit som mal bohužiaľ aj z Dragon's blood. Načrtne, o čo vlastne v boji medzi Radiant a Dire stranou ide (V DOTE 2 sa tak označujú proti sebe stojace frakcie, predtým sa označovali Sentinel a Scourge), ale seriál bude skôr o príbehu veľmi podivnej lásky bohyne Selemene a Invokera. A ked'že Invoker je celkom slušný kúzelník a Selemene bohyňa, dáme tam dáke čárymáry a nakoniec divák vlastne zistí, že aj dejová linka s Dragon knightom Davionom či princeznou Miranou je vlastne strašne ovplyvnená bud' Invokerom, alebo Selemene. Prečo sa potom seriál volá Dragon's blood? To netuším.

Ďalší problém je, že divák sa nedozvie, kto je vlastne na strane Radiant a kto na strane Dire, čo sú to za strany alebo prečo proti sebe bojujú. Je tam pár náznakov – napríklad ked' sa Mirana ocitla v podivnej jaskyni a našla tam nejakých zombíkov uctievat' veľký červený kameň. To by mohlo symbolizovať Ancienta teamu Dire a jeho creepov. Valve už však ohlásilo práce na sérii číslo dva, takže možno sa čoskoro dozvieme viac v d'alších epizódach.

„Ak by som si musel vybrať medzi hrou alebo seriálov, hra by bola jednoznačne lepšia vol'ba. Chválitebné však je, že Valve sa aspoň snažilo priviesť na Netflix jednotlivé príbehy hrdinov“

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:

Rézia:
Eui Jeong Kim, So Young Park

Rok vydania: 2021
Žánor: Animovaný / Akční

PLUSY A MÍNUŠY:

- + mikropríbehy hrdinov dostali šancu
- + rýchly spád deja
- + veľa elementov z hry
- naplnu nevyužitý potenciál seriálu
- príbeh DOTY samotnej ide bokom

HODNOTENIE:



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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



Magazín Generation je šírený zdarma v elektronickej verzii, avšak objednať si už môžete aj jeho tlačenú verziu. Takže ak vás nebachává čítať časopis len na PC, telefóne alebo tablete neváhajte a objednajte si svoj fyzický výtlačok alebo predplatné na adresu

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

Aktuálne vydanie v elektronickej podobe, rovnako ako aj archív starších čísel pre vás je k dispozícii na volné stiahnutie na hlavnej stránke magazínu na adresu

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIЯ
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voráček
Webadmin / Richard Lonszák, Juraj Lux
Jazykoví redaktori / Pavol Hirká, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Celár, Daniel Paulini, Peter Bagóňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakubek, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Barbora Kríštovová, Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurišák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Ivka Macková, Nicol Bodzáróvá, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová, Ondrej Ondo, Dominika Hrubošová, Jakub Mrázik

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Liška, Marek Pročka, Matúš Paculík

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

Titulka
ROG FLOW X13 s XG Mobile eGPU

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

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

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

PRODUKCIЯ A DISTRIBÚCIA
Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej podobe prostredníctvom internetu, ale objednať si môžete aj fyzický výtlačok. Printovú verziu si môžete zakúpiť iba 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 redakcií tretímu stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne leni inzerenti, pripadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo s časťou 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 môžu 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 criticism 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 © 2021 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6278 (print) / ISSN 2644-6294 (online)

logitech G™

UKÁŽ SVOJ ŠTÝL NOVÁ HRÁČSKA KOLEKCIA



G915 TKL



PRO X SUPERLIGHT



G733

D-Link®

EXO | AX

AX1500 WI-FI 6 ROUTER

**Nové EXO routery DIR-X1560 a DIR-X1860
s podporou štandardu Wi-Fi 6**



**Väčšia šírka pásma, širšie pokrytie
a inteligentné pripojenie.**



DIR-X1560