

GENERATION

TESTOVALI SME ROG FLOW X13 S XG MOBILE EGPU



HRA LI SME
Returnal

TÉMA
*Interview
s GreyDominikou*

VIDELI SME
Madame Claude

RETRO
Super Mario Bros.

SÚŤAŽ
**5x Philips
OneBlade Pro**



PHILIPS

OneBlade Pro

EDITORIÁL



Váš štýl. Jednoducho.

Tvár + Telo



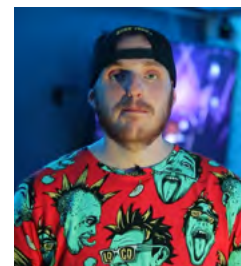
Zastrihuje, tvaruje a holí akokoľvek dlhé fúzy
a chlípky na tele. OneBlade zvládne všetko.

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, čitateľov nášho magazínu máme niečo ovela hodnotnejšie. Do aktuálneho čísla sme si pre vás pochopiteľne pripravili viac než len trápnu sadu vtípov, a tak sa pripravte na klasický prierez súčasným hardvérom, ako aj hernou ponukou, avšak dovoľím si vás upozorniť na dve konkrétne záležitosti. Prvou je rozhovor s príjemnou slečnou, ktorá sa v tejto neľahkej dobe živí spôsobom, aký možno drvivá časť menej ználych považuje za sen, avšak pravda nemusí byť automaticky voňavá ako tie kvetinky. Aby sme sa ale mohli revanšovať aj vám, našim verným čitateľom, máme pre vás v tomto mesiaci súťaž o najnovšie holiace strojčeky od renomovanej značky, o ktoré môžete zabojovať všetci, nech už uprednostňujete digitálnu, či tlačенú formu Generation.

Ešte než si nasliníte prsty a začnete skúmať samotný obsah, dovoľím si stručne načrtnúť súčasnú situáciu vo svete hier a výpočtovej elektroniky. Podľa najnovších informácií sa nedostatok polovodičov prehĺbi až do roku 2022, a tak sa na dostupnosť procesorov a grafických kariet bude čakať ovela 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 pretrvávajúť. Nedostupnosť fyzických produktov nám tak môže zredukovať už len samotný digitálny obsah a toho sa v prípade hier, aj cez hromadu už oznámených odkladov, dočkáme práve v máji. Vychádza totižto vôbec najväčšia AAA hra súčasnosti, ktorá si za sebou tiahne ostrý pach strachu.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi®

logitech G

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

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 nevýzerá vôbec zle, svojimi rozmermi je vhodná do mestskej premávky, kde šofér ocení hlavne kompaktnosť a mierne zvýšený posed. Do kufru s objemom 290 litrov sa zmestí aj väčší nákup, teda pokiaľ si domov neplánujete odviezť novú skriňu z Ikea.

Pohľad 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 pripláťte, 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 počkajte 14 hodín. Pri rýchlonabíjaní jednosmerným prúdom to je len jedna hodina.

Výrobca sľubuje dojazd 305 kilometrov v mestskej premávke, tá kombinovaná je náročnejšia a batériu vybijie 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 rýchlosti 125 km za hodinu je neefektívne a bez potrebnej dynamiky.

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

Čipy stále komplikujú výrobu



To, čo sa spočiatku javilo len ako krátkodobý problém, začalo naberať veľké rozmery. 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

znamená nutné obmedzenie výroby, napríklad Renault musí dlhodobo obmedziť produkciu rovno v niekoľkých 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.

Navyše 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, navyše prichádza na trh úplne nová generácia modelu 308.

Ford Evos je sen milovníka veľkých displejov



Legendárne Mondeo bolo jedno z prvých áut, typické pre veľký displej v prístrojovom štíte. Na svoju dobu nezvyčajné riešenie pôsobilo futuristicky a zostalo verné aj niekoľko ďalších generácií. Osvedčený koncept ale zjavne dosiahol vrchol záujmu a už bolo na čase

prísť s niečím 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 obľúbené a má veľmi dlhú históriu.

Novinka je mixom medzi sedanom a SUV, výsledkom čoho je priestranné 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 častí, základného prístrojového štítu s uhlopriečkou 12,3 palca a z dotykového 4K displeja s 27-palcovou uhlopriečkou.

O dostupnosti tohto digitálneho modelu sa zatiaľ veľmi nevie, svoju púť začne v Číne a až neskôr sa môže objaviť na americkom a európskom trhu. Nie sú preto známe motorové verzie, výkon, ceny a ani stupne výbavy.

Na obrázkoch však pôsobí veľmi luxusne a stačí sa pozrieť, ako bol Ford vždy odvážny pri cenách svojho Mondea. S obrovskou zobrazovacou plochou sa zaradí hneď 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, vytvárajú 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 našťastie 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 trochu vyššou 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 hneď niekoľko motorov, vrátane plug-in hybridného riešenia. To bude mať výkon 225 koní a len na elektrinu zvládne prejsť až 50 kilometrov. Auto dizajnovovo 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 navštevujúcimi 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 tvoj bežný deň, kedy vstaneš v dobrej nálade s chuťou postaviť sa pred stovky potenciálnych „zákazníkov“ a vieš, že do toho dáš maximum, nech už na konci bude svietiť akokoľvek nepriaznivá alebo naopak priaznivá štatistika návštevnosti a zisku.

Chceš, aby som ti opísala ako vstanem z postele vo svojom hobit'om domčeku a so zalepeným okom hľadáť 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.

Pokiaľ mi „šlapú“ mobilné dáta, cez ktoré aktuálne streamujem, väčšinou zastávam metódu dlhšieho streamovania, nech stihnem 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 snažíš streamovať úplne každý, je aj pre zaujímavých streamerov trieštenie divákov vďaka veľkej 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. Dostať sa na úroveň Restta je reálne buď po niekoľkých rokoch veľmi náročného streamovania, kedy by si mal predstavovať veľký vzor a na Twitchi prinášaš niečo výnimočné, alebo, otočiť mincu na druhú stranu, potom by sa človek mohol presadiť bleskovým útokom plným banalít, extrémov a lákavých momentov, zapisujúc sa tak do nesmrteľných oddshotov. Môžeš si vybrať aj oboje, ak si nebojácny tvor. Tým však dávaš najavo, že Ťa je vlastne jedno, ako kariéru odštartuješ. Samozrejme, po niekoľkých rokoch sledovania diania mám pocit, dobrý pocit, že Ťa najpopulárnejší v období posledných šiestich rokov (napr. Restt) by mali kralovať 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 kedykoľvek otočiť a vrátiť sa do v úvodzovkách normálnej práce?

Stream ako doživotný cieľ nemusí byť žiadny prelud v myslí nikoho z nás. Je



reálne, aj z mojej strany, rozmýšľať len nad jedinou prácou, streamom. Bohužiaľ, niečo podobné ako podrobný plán nemám, a tak sa iba nechávam unášať prirodzeným vankom súčasnosti, s bočnými úmyslami sa nikam neponáhľam. 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 odst'ahovala sa do krajín ďalekých, aby som našla svoje poslanie.

4. Vráťme sa teraz k Twitchu ako takému. Za tie dlhé roky existencie tejto platformy sa v jej prostredí vymenili stovky „hviezdičiek“, ktoré testovali hranicu tolerancie a skôr či neskôr dostali ban na základe porušovania pravidiel. Zaujímá ma teraz, ako si ty sama pristupovala k streamu v začiatkoch. Robila si si prieskum u iných, známejších streamerov, s cieľom nedostatť 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 vód Twitchu, nikdy som nemusela extra premýšľať nad pravidlami tejto platformy. Po zhliadnutí niekoľkých 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 nechcne 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 umelkyň, ktoré si na nahom

poprsí kreslia obrázky, 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, keď zapneš stream, nabehne, komentuje a interaguje. Aký je to vôbec pocit vedieť, že na teba v sekunde začne pozerat' stovka ľudí a môže sa na teba zosypať desiatka nepríjemných otázok alebo nemiestnych narážok na fakt, že si napríklad žena? Respektíve, cítiš vôbec nejaké náznaky mizogýnov v tvojej komunite?

Pokiaľ som v domovskej sfére, nemilé, agresívne, či akokoľvek útoiace interakcie s chatom sa mi nezdarujú vôbec znepokojujúce. Bolo by pravdepodobne horšie čeliť niekoľkým ľuďom s bodnou zbraňou stojacim priamo predomnou. Hrdinské reči mladších trollov, či starších neposedných závistlivcov, ktoré sa v priebehu niekoľkých milisekúnd zmažú, mi nijako nenamahávajú mozgové závitky. Účasť stoviek ľudí 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 nejakou voľou 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 históriu a odkaz, kazia reputáciu novým ženským tvárám, ktoré sa snažia pôsobiť seriózne. Naopak, pokiaľ sa máme rozprávať o návštevnosti a zaujatosti, nebojac sa poukázat' na všetky možné prednosti žien oproti mužom, poznáme výsledok. I keď možno prekvapivo, vôbec to neriešim.

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



paušálnom podiele, čo ti posiela Twitch za tvojich odberateľov kanálu GreyDominika, alebo bitov využitých v chate, či v neposlednom rade priamych platieb na tvoj PayPal účet. Máš v hlave 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. Pokiaľ mám potrebu upgradu, vyprosím si nenúteným spôsobom žiadosť o dobrovoľný donate.

9. Vieš, respektíve chceš, nám povedať, koľko 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 Bordelands II. Bolo to v septembri, keď som slávila narodeniny.

Celých 1000 eur od užívateľ'a, ktorý mi neustále prispieva na naplnenie mojich snov a podáva už 2 roky precíznú a loajálnu prácu moderátora. Za čo by som Jakubovi chcela podakovať 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 narážky v čete trochu inak. Je dosť možné, že by sa mohol popáliť na skutočnosti internetu. Citlivejšie povahy by sa mali pred zapnutím prvého záznamu zamyslieť, aby sa im Twitch nezdal príliš „podpichovačný“. Pokiaľ je niekto menej bojazlivý, odkázala by som mu, nech si to skúsi aj hneď. 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 neodbíjaš ich nejakou anglickou frázou. Dokázala by si si 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 pokec má tendencie zísť do končín až samotnej psychologickú debatu kvôli užívateľom, ktorí prichádzajú za účelom nie sa zabávať, ale sťažovať sa s ich



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

13. Aké hry hrávaš najradšej mimmo streamu? Hráš vôbec niečo vo svojom voľnom čase keď nestrámaješ?

Hry, ktoré hrám po streame, som už raz prešla. Chcem si ich však prejsť kompletne na 100% s achievementami, ktoré lahodia mojej duši. Okrem útržkov z kampaní sa dost' vyžívam napríklad v indie hororovkách.

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 nády. Aj cez zoskok do iných zajtrajškov by som odcestovala do obľúbených krajín, kde by som sa už nejak snažila uchytiť.

15. Prajem ti veľa šťastia a čo najviac pozitívnych ľudí okolo, záverom môžeš pozdraviť koho chceš.

Tiež by som chcela popriať, 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 vďaka 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

TRENDY SERIÁL

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



Povedané slovami klasika, „i skladník ve šroubárně si může přečísti Vergília v originále“. Tak prečo by si milovník hier a IT sveta nezvládol latte art? Zvládne. Chce to síce tréning a kým sa naučíte kresliť symetrické obrázky, miniete niekoľko 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

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

1,1 baru. Koniec trysky môže mať rôzny tvar, počet a veľkosť 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 veľkými bublinkami. 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 veľkosť 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.

Výpusť konvičky by mala byť ostrejšia

Vo všeobecnosti platí, že čím ostrejšia výpusť, tým zložitejší obrázok dokážeme nakresliť. Konvičky s oblou výpusťou sú vhodné na jednoduchšie tvary, akými sú srdiečka alebo jabĺčka. Keď uťom k správne latte art je taktiež neustále miešanie napeneného mlieka a v jeho prelievaní z konvičky do konvičky.

Podme teda na to...

Na akýkoľvek 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 dostať pod cremu espressa. Akonáhle budete mať plnú polovicu šálky, opriete konvičku o šálku. Konvičku nakloníte a tým do nej dostanete mliečnu penu. Nakladanie je jeden z najťažších pohybov pri latte art. Na začiatku si vám teda dovolíme poradiť, aby ste si nechali pri nalievaní mlieka do espressa šálku opretú o stôl. Sústreďte sa tak najmä na techniku nalievania mlieka. Keď sa z vás už stanú pokročilejší baristi budete ju už držať v ruke, čo je však oveľa zložitejšie.

Pokračovanie v ďalšom 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 fám 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 brať 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 taktického súbojového systému „pausable real-time“ a prikloniť sa viac k akčnejšiemu štýlu. Netrpezlivo čakáme na ďalšie informácie.

Problémový Cyberpunk úspechom



Cyberpunk 2077 nebol 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 zaujímavosť, ktorá prekvapí hlavne tých, čo by CDPR najradšej videli za ich lži horieť v peklných ohňoch. Ten problémový Cyberpunk 2077 sa totiž nakoniec slušne predával. Finančný report CDPR odhaluje 13,7 milióna predaných kópií naprieč všetkými platformami. Za rok 2020 si spoločnosť k zisku zapísala cca 300 miliónov dolárov, pričom sa dá povedať, že suma za vrátené kópie – 2 milióny dolárov – bola nakoniec len takým smietkom. To si spoločnosť možno ani len nevšimla.

Sony proti RE8 na Xboxe



Hoci všetci vieme ako fungujú konzolové časové exkluzivity, mnohí netušili, že môže dochádzať aj k veciam, o akých si povieme. Nemohli sme si nevíšimnúť, že pokiaľ ide o prezentáciu RE: Village, hra sa objavuje predovšetkým vo videách s označením Sony PlayStation a hrateľné 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 prezentáciách 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.

>>CHCETE VEDIEŤ, ČO SA DEJE? WWW.GAMESITE.SK // DENNE AKTUALIZOVANÉ SPRÁVY

Resident Evil 4 vo VR



Capcom ohlásil prechod kultového **Resident Evil 4** do VR perspektívy. Hra vyjde ešte tento rok exkluzívne pre zariadenie **Oculus Quests 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 prispôbené novej perspektíve a upravené bude aj hlavne ovládanie. To ponúkne možnosť voľného pohybu v prostredí alebo využívanie teleportačných skokov, pričom prinesie aj hlbšiu implementáciu interakcie s prostredím prostredníctvom pohybového ovládania.

Konami na požiadanie?



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 púšťá, 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 niekoľko 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.

Age of Empires IV už tento rok



Počas veľkej prezentácie venovanej štvrtému Age of Empires Microsoft ohlásil, že hra vyjde v priebehu tohtoročnej jesene. O hre padlo viacero informácií. Pri vydaní hry bude hráčom dostupných osem civilizácií, z ktorých sa zatiaľ poznajú len štyri – Angličania, Mongoli, Číňania a Dillísky sultanát, čiže Indovia. Samotná hra bude vychádzať predovšetkým z Age of Empires II: The Age of Kings, ktoré platí za tú najlepšiu hru série, pričom 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 tretom dieli, ktorý aj kvôli svojim nie príliš obľúbeným novinkám na dlhé roky zatarasil dvere ďalšiemu pokračovaniu.

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 prinúti Sony minimálne k zamysleniu sa nad svojím novým prístupom k hrám je dosť otáznne, no bez toho, aby hráči ukázali svoju túžbu po hre a kúpe tej hry, by sa Sony myšlienkou na Days Gone 2 asi už ani nikdy nezaoberalo.

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 neplatenú možnosť získania, čiže cez hranie.“ Keďže túto funkciu The Elder Scrolls Online neobsahovalo, neostávalo tvorcom nič iné, než to do hry implementovať. Hráči tráviaci celé dni v online prostredí Tamrielu môžu byť so zmenou spokojní.

LOTR od Amazonu končí



Amazonu sa v hernej sfére zatiaľ nie a nie dariť. Po potupných zrušeníach Breakaway a Crucible končí aj nádejný 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. Netrúfame si síce odhadnúť, 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 aj Destiny. The Lord of the Rings od Amazonu síce končí, no The Lord of the Rings Online sa stále teší obľube. Bude náplastou pre vaše Sauronovým okom zasiahnuté duše a srdcia? Ak by ste teda prehryzli tú staršiu grafickú stránku.

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, konkrétne na Epic Store ako exkluzíva (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 hrateľnou 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.

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 neporovnateľne zvučnejšieho mena Baldur's Gate 3 rovnako ponúkne taktickú hrateľnosť 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 rúskom tajomstva. Vieme len, že to bude v priebehu jari. Hra pri vydaní ponúkne level cap 10, kúzla do levelu 5, implementáciu Steam Workshop, orchestrálny soundtrack, nové sidequesty a v budúcnosti napríklad tiež bezplatné DLC, ktoré odomkne povolanie Sorcerer.

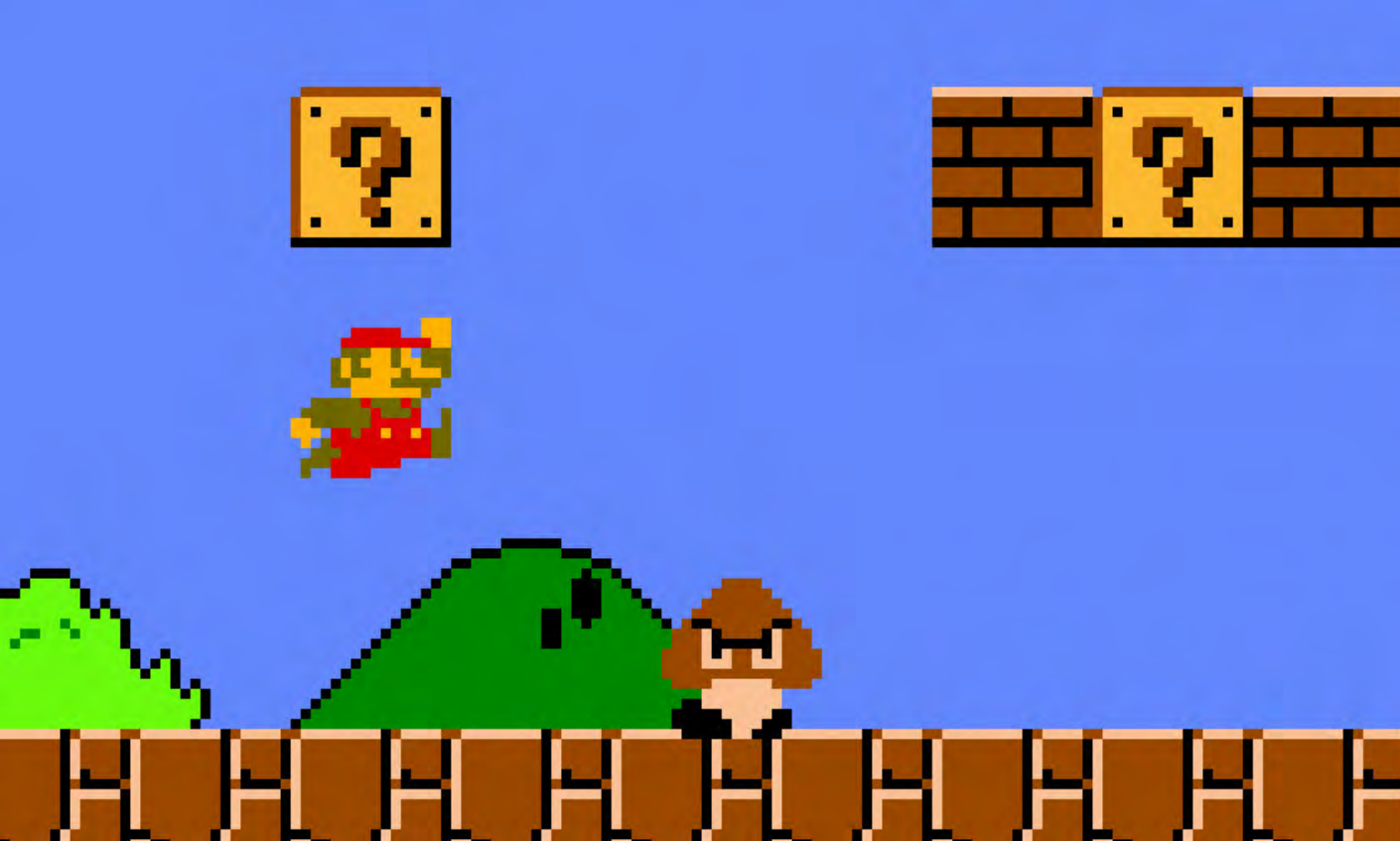
3D All-Stars za tisíce dolárov



Ani netrvalo dlho a bohužiaľ sa udialo to, čo všetci očakávali. Po tom, čo Nintendo oficiálne (a dosť nezmyslene) prestalo predávať Super Mario 3D All-Stars, kolekciu 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 neľudsky závažné sumy. Prašul'ky milujúci špekulanti sa snažia využiť situáciu a hru predávajú do slova a do písmena za niekoľko 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 kleplo po prstoch teda poriadne.

Super Mario Bros.

ŽEZLO JE V DOBRÝCH RUKÁCH



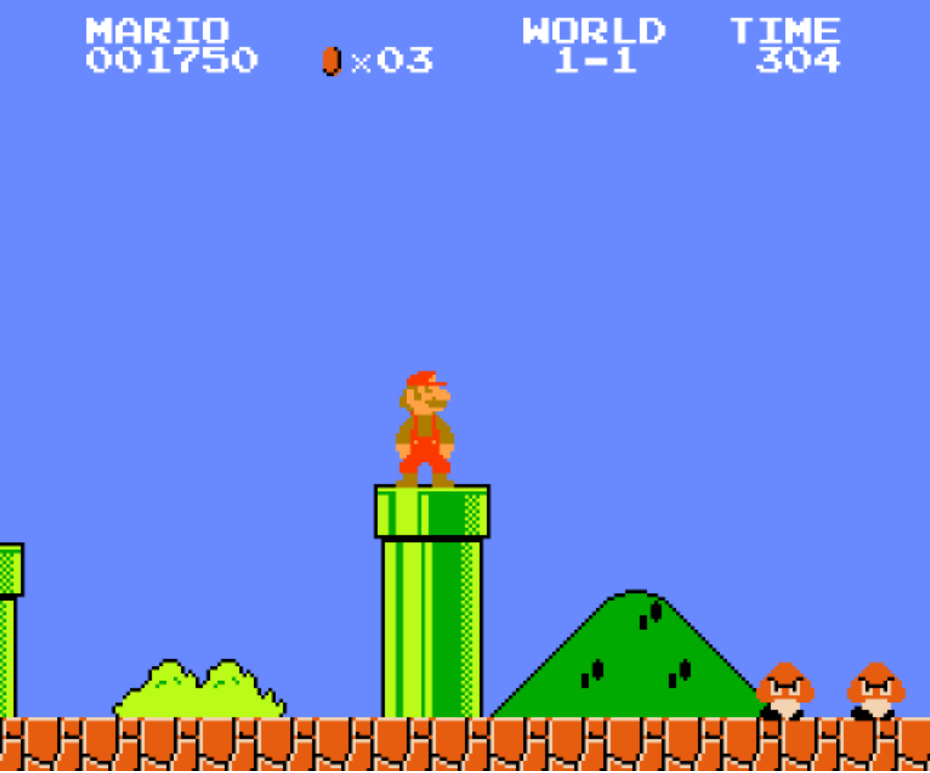
Nastal ten čas. Retro sekcia nášho magazínu, o ktorú sa starám už nejaký ten piatok, si stihla spraviť výlet do mnohých kútov interaktívneho softvéru, ale nech už môj výber tém bol v tejto sekcii akýkoľvek, nosným pilierom sa vždy stávali moje spomienky. Spomienky na detstvo, teda čas, kedy jediné starosti spočívali v tom, ako ďaleko dokážem hodiť školskú tašku po príchode domov a zatiaľ čo sa chodbou 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 vídať aj v očiach mojej milovanej a nádhornej 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 krajine vychádzajúceho slnka prichádza na scénu premiérová hra z dnes už nekonečnej série Super Mario Bros., a to na hardvéri s rovnako ikonickým názvom Nintendo Entertainment System (ďalej 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 vyložené len o fiktívnu postavičku zloženú z pixelov, nasledujúci text vás vyvedie z omylu. Americká pobočka

pomaly sa presadzujúceho Nintendo 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 Nintendo 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 vďaka úspechu 2D plošinovky Super Mario Bros., ktorej 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 génus dokázal stvoriť 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 pohľadu fyziky vo videohrách v tej dobe hľadali len márne. Samotný Mario musel prebehnúť cez osem dizajnovo odlišných svetov, kde každý jeden z nich ponúkal štvoricu

špecifických, náročných úrovní. Jediná pomoc spočívala v možnosti prevzatia pomocného predmetu (muchotrávky, kvetiny, či hviezdy nesmrteľnosti), samozrejme však predovšetkým znalosťou terénu. Spomínam si na dve verzie hrania pôvodného Maria. Tá jedna sa spája s čínskou napodobeninou pôvodného NES, ktorú moji rodičia v tej dobe zohnali aj na našom území – to boli tie malé žlté kazetky, ktorých obsah pred kúpou znamenal jednu veľkú lotériu. Naopak, druhá a oveľa 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 radosťou sám staviam na ich obranu, keďže drvivú 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 radosťou. Náš spoločný čas často trávim 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. Keďže však na jej záchranu nevyrazil žiadny skutočný Mario, vnímam to ako ekvivalent snahy vyvolať 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 série všetkých čias. Ak tento text niekedy budete čítať práve ty, Nelka, vedz, že si mi svojou úprimnosťou a rýdzou láskou dokázala vždy zlepšiť náladu, nech už sa všetko navôkol zdalo akokoľvek postavené na hlavu, či často možno aj beznádejné. Zatiaľ čo si teraz rukou nahmatávam pokrčenú vreckovku v zadnom vrecku nohavíc a nechávam vám priestor na to utrieť 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 Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	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 vládnu 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 zdať, že na takejto hre sa toho „porobiť“ veľa nedá, opak je pravdou. Puyo Puyo Tetris 2 obsahuje toľko možností, toľko 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 chytľavú hru,

v ktorej skladáte vždy dvojicu gulíčok, 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 storočí za hru, ktorá by neobsahovala príbehový režim? Ten vás prevedie čudným, 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 konkrétne 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 začínate hraním Puyo Puyo a on začína v Tetrise. A to sa časom obmieňa a záleží len na jednotliví úrovni, čo má pre vás nachystané. Niekedy je navyše pomerne náročné preskakovať medzi jednotlivými úrovňami. Ak začnete svoj prvý level napríklad v Puyo Puyo a následne o pár levelov preskočíte na Tetris, chvíľku vám potrvá, kým sa zorientujete. A potom sa môže zdať, že Tetris je v podstate prechádzka peklom. Keď vy sa trápíte skladaním kociek, váš súper si jednoducho skladá dvojicu „Puyov“ a škerí sa na vás.

Navyše, 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 „vyšťavenie“ grafickej karty je na tento typ hry pomerne veľké a to najmä vo „Windowed Fullscreen“ režime.

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

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

Ak sa vám príbeh podarí prejsť, môžete sa vrhnúť do Solo režimu. A že tu je toho tiež požehnané – 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 lekcí. Tie sú však mnohokrát smiešne, inokedy budete zas potrebovať vyvolať pomocníka. Ale čo už – človek sa jednoducho neustále učí.

Multiplayer je už teraz pravdepodobne mŕtv

Keď 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, žiaľ, 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 buď nezahráte, lebo stratíte nervy pri čakaní na súpera, alebo budete naňho čakať dlhoczisne 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, žiaľ, nezahráte. Hra vás dokonca ani nepusti 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 musím skutočne vyzdvihnúť 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 masíňkách bola. Mimochodom, v Yakuza 6 práve takéto automaty môžete nájsť ako „easter egg“. K tomu hra obsahuje krásne „bojové animácie“ postáv, ktoré si, žiaľ, v zápale boja príliš nevšímate. No ak vám tam oči ubehnú, je sa na čo pozerat'.

Hudobne a zvukovo je to taktiež naozaj skvost. Počas testovania som si dal na hlavu slúchadlá a nechal som sa do hry pomerne vtiahnuť. 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 jednu hru a idem spať!

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Puzzle	SEGA	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ puzzle ako Tetris nikdy neomrzia	- takmer nefunkčný multiplayer	
+ obrovské množstvo režimov	- odozva je pomerne veľká a je cítiť	
+ podarená grafika a hudba		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Returnal

RETURNAL, RETURNAL, PREČO SI RETURNAL?



Na tento titul zo stajne Sony som sa naozaj tešil. Nové IP ja môžem a keď do misky zamiešate aj fakt, že hra bola robená priamo na PS5... Čo vám budem hovoriť, konečne je tu dôvod, prečo konzolu vlastniť, keďže 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 dodať, že titul sa inšpiroval hneď niekoľkými 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. Pokiaľ' nejaký skok alebo pohyb pokazíte, nadávať 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 dovoľm tvrdiť, že sme sa zas o kúsok posunuli. Je pravda, že vývojári to mali jednoduchšie, keďže nemuseli pracovať s toľkými cut-scénami a postavami, no zvýšnú energiu zamerali na prostredie, nepriateľov a samotné menu, ktorému som síce na začiatku nevedel prísť na chuť, ale neskôr som si ho nevedel vynachváliť.

Úvodné prostredie dáva hneď nádych zmesi temna, tajomna, hororu a akcie (toto všetko veľmi môžem) a znamenalo to tiež opatrný postup. Nikto vás tu nevedie za rúčku.

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



keď sa dostanete k základnej pištoľi, začína nekonečné rodeo a spoznáвате, čo je hra vlastne zač.

Titul naplno využíva aj haptickú odozvu a adaptívne triggery, keď l'avý trigger stláčate len veľmi jemne na mierenie a silno na alternatívnu pal'bu. Chce to zvyk, lebo sekundárne striel'anie sa musí nabíjať, pričom pokiaľ sa nabíja a vy chcete striel'at' normálne, nedá sa, ak nepovolíte trošku prstom do úrovne, kde sa aktivuje primárna strel'ba.

Na hrane zajtrajška

Poznáte film Na hrane zajtrajška s Tomom Cruisom? Ak nie, pozrite si ho, keďže 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. Pištoľ, našt'astie, patrí medzi ne. Okrem toho je tu len málo vecí, ktoré si ponecháte. Niektoré vylepšenia a neskôr aj meč na útok nablízko.

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

Frustrácia raz príde...

Ludia dobrí, ak ste nerváci a radi ničíte niečo, čo vás naštve, odporúčam fyzickú kópiu hry, keďže inak si to odnesú drahšie veci (napríklad konzola alebo televízor). Ako som vyššie spomínal, Returnal vás nevedie za rúčku 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. Našt'astie, ako budete postupovať a umierať, naučíte sa konkrétne časti poznať a budete tak lepšie vedieť čeliť nepriateľom, na ktorých sa nešetrilo.

Vývojári sa snažili hráčom ponúknuť aj veci na uľahčenie, 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 spárované 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, keďže tu nie sú žiadne loadings. Naozaj žiadne. Konečne na to prišlo, všetko je takmer okamžite dostupné. Krátka animácia prechodu slúži namiesto nahrávacej obrazovky, ale tu sa bavíme o sekundách, ktoré neprekročia číslo 5. Vďať ti, Direct Access a SSD disk!

Bohužiaľ, nie je to nič platné, ak zomriete. Začnete zas odznova. Po niekoľkých smrtiach som sa rozhodol

viac skúmať svet a nesústrediť 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). Vďať 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 lekárníčky, ale aj používať checkpointy. 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 parazity, ktorí vám pridávajú rôzne pasívne schopnosti, no na oplátku vám degradujú niečo iné. Napríklad integrácia vášho obleku je zvýšená o 15%, no čokoľvek, čo zdvihnete zo zeme, vám uberie zdravie. Chcete sa vôbec niekam dostať? Áno, teoreticky by ste mohli mnohé miestnosti prebehnúť a len sa vyhnúť nepriateľom, pridáte 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 nepriateľov. Tých je hneď niekoľko druhov, pozemných aj vzdušných (niektorých pasívne inšpirovaných sériou Half-Life).

Na tom je celá hra postavená. Súbojový systém. Preto je ovládanie také skvelé a necítite žiadnu ťažkopádnosť. Bojovať musíte a nie málo. Spomínal som arény – to sú lokality, ktoré sa po vstupe uzavrú a vy vtedy musíte poraziť všetko, čo na vás pošlú. Býva to niekoľko vln, no ak sa vám to podarí, odmena býva veľmi štedrá.

Ak sa budete úspešne vyhýbať projektilom alebo útokom ako takým a dokážete zároveň likvidovať príšery, začne sa vám nabíjať adrenalín, ktorý pri každej z piatich úrovní urobí dočasné vylepšenie a pasívne útoky. Keď vás však trafia, adrenalín sa vynuluje. Tiež je dôležité, zbierať Obiliony, čo sú zlaté guľky, ktoré padajú z nepriateľov, keď ich zabijete.

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

Keď sme pri tých truhliciach, niektoré (vrátane collectables) sú napadnuté a ich odomknutie vás stojí buď ether (ktorý by som ja šetril na niečo iné), alebo vám znefunkční či poškodí nejakú časť výzbroje. Vľavo hore vám aj vypíše, čo treba urobiť, aby ste sa opravili. Našťastie, s mnohými vecami sa dá fungovať ďalej, 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 proste len zahlási, že sa musí snažiť viac. Ja by som zošalel. Príbeh je pekne priamočiary a absolútne mu nebudete rozumieť, teda minimálne v prvej



polovici. Čím viac hlasových schránok pozbierate, tým viac sa dozviete. Okrem toho je tu aj samotná časť s domom (poznáte z traileru) a poviem len toľko, že pozerat' doň sa nemusíte, no ak to urobíte, nebudete ľutovať.

Možno však budete ľutovať, 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 bossom, pri ňom som dvakrát zomrel. Viete, čo ma to stálo skúmania a zabíjania? 1400 nepriateľov padlo, kým som sa k nemu dostal druhýkrát... a on ma zabil. Reštart. Úplne odznova. Už prvého som opakoval trikrát, kým som sa rozhodol, 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 hľadať, musíte jednoducho chcieť hľadať a byť pripravený ísť odznova, keď sa niečo pokazí. Táto časť sa mi hodnotí najhoršie a bez spoilerov ju ani neviem popísať, musíte na to prísť sami, musíte chcieť na to prísť 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 mnohé sa skutočne podobajú. Keď ale budete poctivo študovať v menu, naučíte sa prežiť a hlavne využívať prostredie vo váš prospech.

Chýba však nejaký motor, ktorý by vás hnal dopredu. Ak pozeráte mapu a idete priamo po hlavnej linke, nič nezberate a neodhaľujete, áno, máte šancu hru prejsť. Mimoriadne nadaný hráč by to dokázal. Problém je, že z príbehu by nemal nič. Bola by to bohapustá strielačka 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 ťažko hodnotí. Má svoje kvality a vyžaduje si váš čas napriek tomu, že vám nič nedaruje. Ba naopak, rozzúri vás, rozdupe a budete ho chcieť vyhodit'. Je však mimoriadne návykový. Pokiaľ sa mu dostanete pod hrubú škrupinu, nebudete chcieť prestať, lebo budete vedieť, ako ďalej – len to dokázať.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	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:		
★★★★☆		

RECENZIA PS5

Outriders

NOVÝ LOOTER-SHOOTER, KTORÝ NAHRADÍ OSTATNÉ?



Po dlhšom období bez nejakých významnejších releasov prichádza divoká karta od Square Enix a poľského 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 vďaka 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 obľúbený, 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 dialo.

Preto bolo dosť prekvapujúce, keď sa z ničoho nič objavil titul Outriders, o ktorom veľa ľudí 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 preniesla so všetkým, čo ste v deme získali.

Nebudem klamať, demo ma očarilo, looter-shooter žáner milujem a spoločne s mnohými ďalšími hráčmi som v skúšobnej verzii, ktorá mala reálne 2 až 4 hodiny hrateľnosti, nabral skoro 100 hodín. Šialené, však? No, hralo sa to naozaj skvele a hnala nás honba za legendárnymi zbraňami, ktoré sa dali v deme získať 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 predzvest'ou ešte lepšej plnej hry.

A tak prišiel deň vydania...

Vitajte na planéte Enoch. Zem sa stala neobývateľnou, ľudstvo sa preto rozhodlo odísť k ďalekým hviezdám. Cesta bola dlhá a prvých kolonistov čakalo po pristátí na cieľovej planéte nemilé prekvapenie. Počas ich cesty sa totiž výrazne zmenila a vládne jej neznáma Anomália, ktorá hneď na začiatku hry skoro zlikviduje kolonizačný tím vrátane vás.

Väčšina prvej skupiny zahynie v búrke spôsobenej anomáliou a zasiahne aj vás, no ako poslednú šancu na prežitie ste vložený späť do kryospánku 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 nezabila, 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 zopár d'alšími Altered, ktorých zvyšok l'udí pre ich schopnosti považuje za bohov.

Ak ste už niekedy skúšali niektorú inú hru z looter-shooter žánru, bude vám veľa vecí povedomých a budete sa cítiť ako doma. Mechanizmy sú vyšperkované naozaj výborne a samotná hrateľ'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, taktík aj 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 hrateľ'ných postáv ma veľmi 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 máte teda štyri hrateľ'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 spomínal, aby ste ostali nažive, musíte zabíjať a byť agresívny, pretože každá z postáv sa lieči zabíjaním

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

Tento unikátny systém agresívneho healovania vytvára ešte unikátnejší zážitok, keďže čím ste agresívnejší a úspešnejší, tým ste lepši a zostávate nažive. Žiadne sedenie za stenou a ostrel'ovanie 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, nebol možný bez správneho arzenálu. Tu prichádza na rad hlavný mechanizmus žánru, ktorým je loot, čiže vaša výbava. Musím povedať, že ide o príjemne spracovaný a asi najpremyslenejší systém vytvárania postavy na základe toho, čo sa vám podarí z nepriateľ'ov 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, prípadne 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 všelijaké šialené kombinácie a keď si čítate popisy niektorých modov, najradšej by ste si ich chceli dať všetky a neviete, čo použiť skôr. Niektoré kombinácie často vytvárajú úplne novú funkčnosť a objavovanie a testovanie týchto kombinácií je úplne skvele vymyslené.

Ako to ale v looter-shooter hrách býva, kampaň je väčšinou len úvodom a „skutočná hra“ začína po jej prejení. To je tzv. „endgame“, kde vaša honba za legendárnou 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 užít príbeh a hru naplno.

Endgame Outriders je tvorený tzv. expedíciami. Ak ste hrali Destiny, predstavte si Strikes. V podstate ide o unikátnu misiu, 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 trochu 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 síce dobre 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 misiou len preletieť, čo znamená, že ak nerobíte maximálny možný damage, tak neuspějete. Problémom ale, bohužiaľ, je, že v aktuálnom stave je takýto damage dosiahnuť 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 veľmi, veľmi 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 prerušiť váš pohyb, nabíjanie, skilly, vo väčšine prípadov sa im neviete ani vyhnúť a ak áno, dokážu vám prerušiť dokonca aj úskok. Niektorí z nepriateľ'ov vás ostrel'ujú 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 časomiere. Dokonca sa vyskytujú aj prípady, keď l'udia v multiplayeri automaticky z ich hry vyhadzujú Devastatorov, pretože vedia, že proste nebudú schopní dostatočne rýchlo zabíjať. To úplne ničí myšlienku celej hry a spolupráce, keď namiesto zohranej skupiny rozmanitých postáv majú všetci rovnaký „damage“ build.

Bohužiaľ, nie je to jediný problém, ktorý hra zažíva. Síce sme stále ešte len pár dní po vydaní a pri multiplayerových tituloch sú takéto problémy bežné, nič neospravedlňuje masívne problémy, ktoré stále pretrvávajú. L'udí 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. Sôlo 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 žáner, Outriders je prekvapenie roka. Tešiť sa môžete na perfektnú a návykovú hrateľ'nosť, zábavné vyvíjanie 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 vážne 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 Enoch!

Richard Mako

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Looter-Shooter	People Can Fly	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ skvelá hrateľ'nosť a combat systém	- aktuálne nestabilná hra pre viacerých hráčov	
+ príbeh/svet kampaň aj pre sólo hráča	- padanie a glitche (hlavne v multiplayeri)	
+ návykový a zábavný co-op		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

It Takes Two

IT TAKES TWO JE ORIGINÁLNOU HROU PLNOU ZASLÚŽENÝCH SUPERLATÍVOV



Unikátna hratelnosť, pútavá audiovizuálna atmosféra a zaujímavý, ľudský 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 vzťahu dvoch ľudí. Nie je preto náhoda, že práve partnerské nezhody sú ústredným motívom príbehu dvoch manželov, Codyho a May, ktorí prechádzajú rozvodom – no čarovné pranie ich dcéry spôsobí, že sa z dospelákov stanú bábiky, neschopné zmeniť sa jedna bez druhej späť do ľudskej podoby. Vo svete, kde je všetko obrovské a začarované, si musia dvaja toxickí 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 vystrihnutým z nejakej bláznivej romantickej komédie, no tam sa podobnosť s bečkovými filmami končí. Niežebý 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 cieľu. Spolupráca nabera 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“. Seriózne, zničiť knihu je niečo otrasné, ale tohto nepodareného Antonia Banderasa budete mať po chvíľke chuť hodiť do krbu.

Jasne, Cody a May tiež nie sú práve vzorom sympatie, ale práve sebeckosť a egoizmus z nich robí postavičky, ktorých náture pôsobia uveriteľne. Ani jeden z nich nie je zlý, no ako to už pri nefungujúcich vzťahoch býva, každý hľadá 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 zrozumiteľné boss-súboje, a adrenalínové, dynamické úteky a niekoľko ďalších vychytávok.

Ked' zistíte, že vás hry stále dokážu prekvapiť

Kooperácia, to je všadeprítomná mantra, podstata celej hry, skratka alfa a omega. Dvaja hráči musia spolupracovať, aby sa dostali ďalej, 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, pričom 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 súrodencovi 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 máloktorá 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 baviť, 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, zistiť, že ešte vždy vás dokážu hry prekvapiť, ukázať vám niečo nové, zaujímavé, prudko kreatívne, no nie šialene či šokujúco, ale vkusne a krásne.

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

zmýšľaním dlhoročných profesionálnych vývojárov – akoby ste dali dieťaťu ceruzky a farbičky a to, čo nakreslí, použili ako základ ďalšej 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 všetkých 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 kraskorčuľovanie... každá jedna kapitola je unikátna, má osobitné čaro a vy tak ani na chvíľu nebudete 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

dispozícii ohnivý meč a čarodejnícke schopnosti, inokedy zasa magnet či schopnosť l'ubovoľne 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. Miektoré časti hry vo mne síce 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 nútené, 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 zasúť ažiť a ešte viac si tak spestriť aktivitu. Tieto minihry vám síce nič okrem dobrého pocitu či zábavy nedajú, no absolútne mi to neprekážalo. Naopak, išlo o výborný ťah zo strany autorského tímu. Po celý čas totiž musíte spolupracovať, to je gro celej hry; dobre preto padne, keď si sem-tam môžete po všetkej tej kooperácii s hráčom číslo dva zmerať sily. Ide završenie o jednoduché aktivity, oveľa jednoduchšie 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 príležitostne 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 zahral 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 ďalšou 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 síce načrtnol, že zápletká hry a príbeh je miernym klišé, no problémy vyobrazené v hre, to je niečo, s čím sa podľa mňa dokáže stotožniť väčšina partnerov. Netvrdím, že hra má nejaký hlboký zmysel alebo že vás donúti prehodnotiť priority – to by som naozaj prehŕňal. Scenár a postavy sú však spracované tak, že si k vám nájdu 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 vzťahom a životom dvoch ľudí, 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 nebudete 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 vzťahy stroskotajú, tak sa aspoň zabavíte pri unikátnom spoločnom zážitku.

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

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

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

Ak však nemáte ťažkosti s trpezlivosťou 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	- niektoré pasáže sú pociťovo zbytočne zdĺhavé	
+ celková dĺžka hry		
+ pozvánka do hry pre kamaráta	- drobné a ojedinelé technické chyby	
+ kooperatívne prvky		
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 predvážacom 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 niekoľko funkcií displeja a fotoaparátov navrhnutých tak, aby zásadne vylepšili užívateľský zážitok. Hladký výkon zaisťuje procesor Qualcomm Snapdragon 750G v kombinácii so 6 GB operačnej pamäte. Elegantná sklenená zadná strana je celkom hladká a nenarúšajú ju ani fotoaparáty. Harmonické spojenie matných a lesklých materiálov zvyrazňuje 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 Netflixu.

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 skóre 89, za čo vďaka práve technológii NXTVISION. To radí tento model medzi smartfóny s najlepším displejom na svete. Podobne vybavené zariadenia sa často predávajú za dvojnásobnú cenu.

Popri spomínanej obrazovej technológii a bezrámečkového dizajnu sa TCL 20 Pro 5G

môže pochváliť štvornásobným zadným fotoaparátom, pozostávajúceho 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) zaisťuje plynulé a ostré snímky plné detailov s vysokým rozlíšením.

Smartfón poskytuje, zásluhou 4500 mAh batérie, dostatok energie po celý deň. Pokiaľ zariadeniu dochádza energia, môžete ju okamžite doplniť, vďaka technológii 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 ďalší 1 TB.

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



Trust GXT 635 Rymax



Naozaj masívny a bohatý zvukový dojem so silou 80 W prináša reproduktívna Trust GXT 635 Rymax 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 veľkosti 330 x 51 x 156 mm. Jej napájanie zaisťuje 550 W zdroj zo série V-Gold a maximálnu priepustnosť zaisťuje rozhranie Thunderbolt 3. Funkčnosť celej skrine podčiarkujú ďalšie 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.

Používatelia môžu prispôbiť 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.

Používatelia dokážu streamovať pri 24-bitovom / 192 kHz prehrávaní PCM a môžu podporovať až 7.1 virtuálny priestorový zvuk v slúchadlách aj reproduktoroch 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-športoch. 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 poľamanie 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 príťažké, 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. Dizajnové 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. Hovorím 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 nejako 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 hĺbky, 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. Nepotrebujete k tomu žiadny špeciálny softvér, no aj napriek tomu ponúka HyperX program, resp. aplikáciu

Ngenuity, ktorá je voľne stiahnuteľná 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 niekoľko profilov cez Gamelink a pár základných nastavení. Celý proces pripojenia zariadenia inak prebieha veľmi rýchlo a bezproblémovo, a teda to dokáže spraviť absolútne každý. Čo sa týka výdrže batérie, bol som celkom spokojný. HyperX

slubuje 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 veľmi slušná. Slúchadlá zaručene ocení každý, kto pri počítači potrebuje denne presedieť dlhé hodiny, a to najmä pre vynikajúce pohodlné náušníky. Jediným naozaj malým mínusom je podľa mňa trochu nižšia kvalita zvuku pri počúvaní hudby, s ktorou sa v spoločnosti mohli trochu viac vyhrať.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: HyperX	Cena s DPH: 110€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ výdrž batérie	- trochu nižšia
+ kvalita spracovania	kvalita zvuku
+ priestorový zvuk	- málo možností
+ mikrofón	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 štyridsiaticich percent až po klasické stopercentné. Možno by ste sa divili, koľko je medzi danou mierkou rôznych medzizastávok a čo všetko jednotliví výrobcovia skúšajú vymyslieť, len aby sa odlíšili od konkurencie a priniesli niečo nové. My si v nasledujúcom texte 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 síce v súčasnosti pripravuje na asimilovanie hernej divízie HyperX, ktorú nedávno odkúpili priamo od odborníkov na pamäť Kingston Technology, avšak ich vlastná herná sekcia OMEN nateraz nekončí, ba naopak. Do rúk sa mi totižto dostal 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 chcem hodiť k nohám dizajnérov celej vynovenej línie OMEN jeden veľký klobúk plný rešpektu a uznania.

Málokedy sa totižto nejaká elektronika dokáže tak výrazne odlíšiť od inak preplneného trhu, ako to zvláda práve porcia noviniek s toľko 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 zápästie nemôžem vyhnúť kritike. Koženka s pamäťovou penou zasadená do plastového šasi s magnetmi sa síce po estetikej 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 toľko textu, že by to stačilo na pokračovanie Gogol'ovho 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 vytesaný 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 klávesníc rôzneho druhu a zamerania). Nejaká tá odrenina ma určite nezastaví, keďže tento neduh prevalcuje kvalita 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 niekolo'kostupňový sklon, a tak som tento fakt nepocíťoval nejako negatívne. Síce ma trochu 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 fatálne nedostatky.

Oveľa dôležitejšia je celková spolahľivosť a pohodlie pri tvorbe textu, ako aj interakcii s hrou, ktorá je tu ďaleko nad priemerom. OMEN Spacer Wireless TKL ďalej ponúka štandardné RGB podsvietenie v jednotnom bielom štýle, kde sú červenozvýraznené len smerové šípky a klávesy AWSD, čiže je určená skôr pre staré herné stalagmity ako som ja sám.



Priemerná softvérová podpora

Keď 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 pristať. Možnosť úprav tu nie je nijako veľká a vôbec najväčším nedostatkom sa stáva nepochopiteľná 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 oveľa lacnejších značiek (Genesis napríklad), neočakával. Aby som však bol férový, tak samotná aplikácia pôsobí celkovo prehľadne a môžete sa v nej orientovať bez nejakého tápania a blúdnenia. Na úplný záver som si nechal dôležitý aspekt v podobe výdrže batérie.

Jej životnosť sa podľa papiera odhaduje na tri dni plného vytiaženia, čo sa ale dá dosiahnuť len pri výraznom alebo úplnom eliminovaní podsvietenia. Osobne som sa dokázal zmestiť pod hranicu 48 hodín, čo je na jedno nabitie určite prijateľný 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 osemdesiatpercentná koncepcia, a teda aj strata numerického bloku pri hraní a kancelárskej práci, bude nejako zásadne prekážať.

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

Verdikt

Dizajnovoj jedinečnej kus hardvéru s vysokým stupňom spolahľivosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: HP	Cena s DPH: 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 krabicičke, 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 priehľadné puzdro, ktoré ma

prijemne 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, nakoľko 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. Konkrétne iba jeden rozmer, hrúbka. Myslím si, že v roku 2021 vyhotoviť až 9,1 mm hrubý mobil je už trochu priveľa,

no úprimne mi to až tak nevadilo a bol som ochotný tento menší nedostatok 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 veľa.

Výkon

Pri výkone by som rád na začiatku spomenul technické špecifikácie. Operačný systém Android 11 s dodatkom My UX beží na rozšíriteľnom 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 poznať

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 mysl'ou vám ale môžem povedať, že ak patríte medzi low budget hráčov na mobiloch, toto pre vás môže byť práve správna voľba. 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 veľa miernym.

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 ňom nájdeme aj 8 Mpx širokouhlý fotoaparát a dvojicu 2 Mpx senzorov slúžiacich na makro snímky a rozostrovanie pozadia napríklad pri portréte. Spomenúť 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 syté 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 obstojný 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 veľkosti 5000 mAh vám vystačí pokojne aj na pár dní nie príliš náročného používania bez

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

Na odomykanie telefónu máte viacero možností. 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 ľahko prístupná. Potešila ma aj jej funkčnosť. Odtlačky snímala 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 proste trvá trochu dlhšie.

Displej

Ako prvá vec, ktorú by som rád spomenul ešte pred tým, než sa pustíme do opisu samotného displeja, je veľkosť okrajov. Tie sú trochu väčšie ako je v dnešnej dobe zvykom a povedal by som, že sa s týmto spoločnosť 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 mínusom je rozlíšenie. Tu Moto G30 ponúka len 1600 x 720, čo odborné nazývame HD+, ktoré je o niečo slabšie, ako FullHD+, ktoré bežne vidíme u telefónov nižšej strednej triedy. Veľmi potešujúcim detailom je až 90 Hz obnovovacia frekvencia displeja. Tú možno neucítite len tak, no v porovnaní s obvyčajným telefónom so 60 Hz je to rozdiel naozaj markantný a používanie je tak oveľa príjemnejšie. Čo to v skratke znamená, je, že telefón a všetky animácie v ňom prebiehajú oveľa

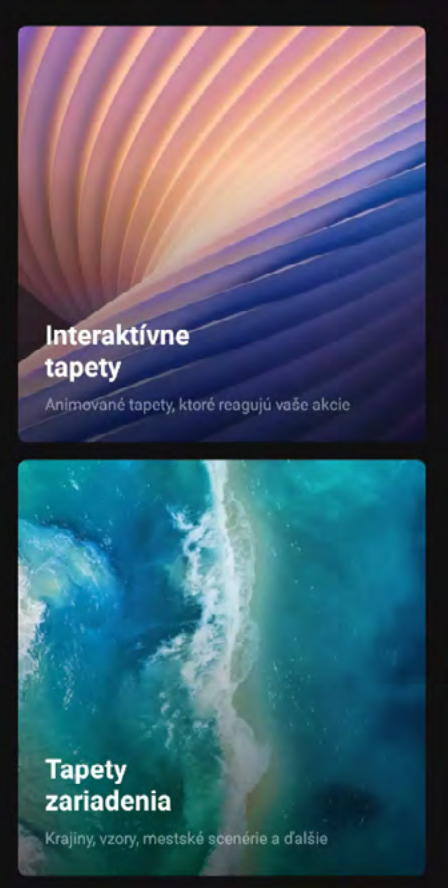




plynulejšie a pozerá sa na to naozaj lepšie. Displej má celkom dobré farebné rozloženie a okrem rozlíšenia by som skonštatoval, že displej je naozaj kvalitný.

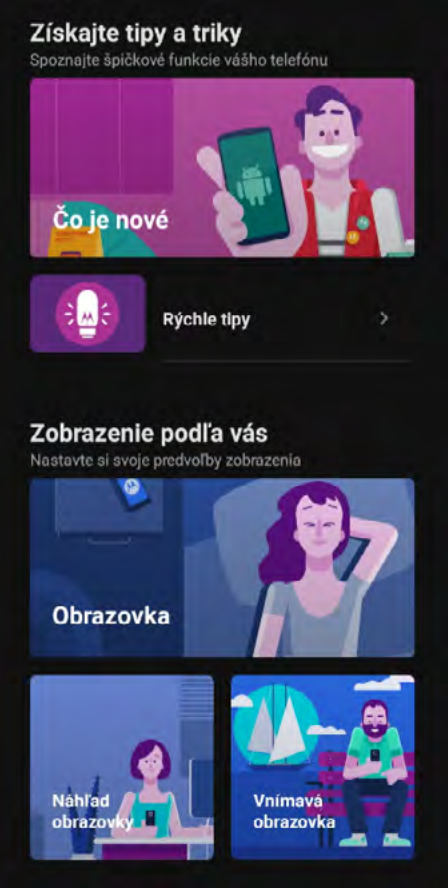
Skúsenosti z používania

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



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

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



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

Záverečné hodnotenie

Telefón Moto G30 od Motorola 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'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Motorola	199€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalita displeja	- fotoaparát
+ snímač	- pomalý snímač tváre
odtlačku prsta	
+ veľká batéria	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	



MSI ARTYMIS 3430R
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 síce 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 niekoľkých jeho skúsených členov, ktorým sa od roku 2018, keď prišiel na scénu prvý 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 dostal v atraktívnom modrom prevedení a s interným úložiskom s veľkosťou 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 pribalit neutrálny gumový prebal a nalepiť ochrannú fóliu už priamo v továrni. V balení okrem USB-C kábla nájdete aj viac než cenený nabíjaci adaptér s 33W, vďaka ktorému môžete už v relatívne krátkej dobe doplniť šťavu na dlhé hodiny. V tejto súvislosti si neodpustím poznámku smerom k oveľa drahším zariadeniam z prémiovej kategórie, kde dnes sledujeme trend akejsi segregácie základného vybavenia,

prípadne 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 potlačkal v ruke (váha na hranici 215 gramov je rozhodne poznateľná), skĺzol 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 ostať 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, zatiaľ 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 veľmi vysoko, hoci ani tu sa prístroj v niekoľkých prípadoch nevyhol menšej latencii a neochote tzv. otvoriť svoju bránu.

Vyššie som už naznačil rozlíšenie IPS displeja, ktorý tu ide na dostatočnej vlně ostroty 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 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 prehľadnosťou.

Pomer strán je v tomto prípade 20:9 a okraj rámkov sa dá definovať ako jeden z tých tenších, kde však istú symetriu trochu kazí hrubšia spodná hrana. Apropó, ak už toľko opakujem prijateľnú cenovku, tak nesmiem zabudnúť ani na pevné a šťastie kovové šasi, do ktorého sa podarilo vtlesnať dnes už archaický 3,5 mm vstup pre slúchadlá, a to dokonca s odolnosťou IP53. Komu sa teda podarí si svoj nový telefón počas Silvestra oblieť lacným vínom, nemusí hneď 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 pamätevej karty. Aj napriek tomu, že sám používam cloudové úložisko, si voľbu v podobe microSD karty nechcem nechať vziať. Aj preto tento druh slotov považujem v tomto prípade za menšie negatívum. V prípade Poco X3 je však tých negatív naozaj poskromne. Stačí sa len pozrieť pod kapotu, 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 zaobstarať 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 nabiť 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 snímok (hlavne pri horšom osvetlení) je v prípade mobilu značky Poco niekoľkonásobne 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 vyčarovať záračné 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 Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Xiaomi	Cena s DPH: 260€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Cena	- Proporcie
+ Výkon	- Hybridný slot
+ Výbava	
+ Fotoaparát	
+ Batéria	
HODNOTENIE:	★★★★☆



RECENZIA HARDWARE

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 hlave 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 akýchkoľvek podmienok. Dôvod nákupu takto ladeného hardvéru spočíval v istej forme intimitu a aktívneho potlačenia okolitých ruchov v prospech kvalitne reprodukovanej hudby. Všetko toto, plus s pridanou hodnotou v podobe odolnosti voči prachu a vode, som nakoniec dostal v technicky spoľahlivom balíčku, a tak mimo pracovnej sféry nebolo z mojej strany vôbec nutné sa zaujímať o novinky v tejto oblasti. Nie snád', že by sa ku mne vo frenetickom tempe nehrnuli všetky tie

PR správy okolo oznámení toho a onoho, avšak človek sa snaží určité technologické novinky selektovať a ak priamo nejde o niečo revolučné, čo mení zavedené pravidlá, sotva mám čas to pitvať do väčšej hĺbky. Skrátené; bezdrôtové slúchadlá som v zmysle testov nejaký ten rok pekne flákal. O to viac som však bol prekvapený, keď sa mi spolu s novým telefónom radu Galaxy Note dostal na recenziu do rúk aj pár 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 štedré rozhodnutie.

Prívlastok Live je celkovo tretou 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 badať nielen dizajnérsky, ale aj silný

technologický progres. V mojom prebudení sa do moderného sveta, kde je čistota ušných potrubí rovnako samozrejma ako tolerancia nespočetného množstva pohlaví, vyzerať Buds Live ako niečo, čo sa hodí do roku 2077 – pozdravujem do Pol'ska.

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 fazuľky 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 niekoľkogramové slúchadlá uložené na spánok a súčasne automatické dobíjanie, našla u mňa rovnako veľké 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 fotografie. Až som mal pri ich tvorbe dojem, že elegancia v tomto prípade dostala nový význam.

ANC

Zastrčiť si Buds Live do uší a vybehnúť za revu, s, pre okolie nerozpoznať nou muzikou, bolo u mňa sprevádzané istým potmehúdsnym úsmevom. Sotva totižto mohol niekto badať, že nie úplne vnímam okolité ruchy a idem si svojou hardbass cestou. Za tento efekt vďaka funkcii aktívneho potlačenia hluku (ANC), ktorú séria Buds zažíva v trocha trpká-sladkej premiére. Je to ostatne pochopiteľné, keďže celkový dizajn neráta s pasívnym

našich často hlučných miest a obcí a na rovinu treba povedať; bude to chcieť ešte trochu vylepšiť. 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 uspokojiť väčšinu z vás, treba však myslieť aj na situácie, 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 uzatvorenie sluchov. Dizajn jednoducho



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

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

Tu znova funguje vyššie spomenutá analógia na snubný prsteň, keďže akonáhle v blízkosti nejakého zariadenia značky Samsung s BT funkciou 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 vzťah zistíte už pri prvom nasadení a dlhodobom testovaní. Slúchadlá ma v uchu vôbec neobťažovali ani pri niekol'kohodinovom intenzívnom používaní a sú tak ekvivalentom vaty do uší, ktorá neruší – och, to moje básnické črievko, zase má zápchu. Menšia otrava môže nastať snád pri pokuse prepojenia s iOS zariadením, ale ani v tomto prípade zase nejde o niečo vyložené používateľsky protivné či zdĺhavé.

Ono ísť párovať dve odlišné náboženstvá nie je nikdy zábava, a to sa teraz, samozrejme, rozprávame s presahom aj do životných situácií mnohých z nás. Dobré. Z textu vyššie je vám jasné, že po stránke dizajnu sú nové Buds vydaté pokusom nechať nás ochutnať z toho Cyberpunku vo fyzickej forme a ak dáme bokom menšie nedostatky pri virtuálnom potláčaní zvuku, máme v ušiach zaradený kus spol'ahlivého kamaráta, čo vydrží vyhrávať 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 akumulátorom. To však nie je zďaleka 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 ťuknutí prsta na povrch jedného z dvoch slúchadiel. Kvalita telefonovania je viac ako obstojná a dokonca aj počas hovoru uprostred fyzického výkonu (nie, nebol 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 preskakovať alebo posúvať skladby tak, ako vám to vyhovuje, kde každá jedna interakcia sprevádza zvukový signál. Tento efekt vás môže jemne otravovať



snád len pri vkladaní slúchadiel do uší, prípadne krabičky, ale inak ide o viac ako užitočnú vec. Keď už sme pri tej užitočnosti, tak nemôžem vynechať prítomnosť hneď dva reproduktorov – konkrétne určené pre výšky a basy. Aj vďaka nim sa prostredníctvom šiestich prednastavených prezentácií zvuku a dostatočne výraznej maximálnej výšky hlasitosti stáva prehrávanie vašich oblúbených skladieb zážitkom, kdekol'vek sa práve nachádzate. Menšia chrupavka, v inak chutnom koktailu, spočíva v absencii vlastného, a teda špecifického, profilu. Komu by napadla snád taká hlúposť 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 adekvátne k ich výslednej kvalite a celkovému spracovaniu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Samsung	Cena s DPH: 190€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Výdrž batérie + IPX2 ochrana + Kvalita zvuku	- Slabšie potláčanie ruchov
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Panasonic RB-M700B

KONCERT NA CESTÁCH



Japonská spoločnosť Panasonic, ktorá pred dvomi rokmi oslávila úctyhodných sto rokov na scéne so spotrebnou elektronikou, na mňa dnes už pôsobí ako akýsi zomierajúci dinosaur. Nie snád', že by sa ich celkové obraty topili v červených číslach, toto dosť tvrdé prirovnanie k niečomu, čo stojí na pokraji vyhynutia, som vytiahol v súvislosti s akousi dnes nie práve vysokou atraktívnosťou značky samotnej. Osobne už dávno nespádám do sorty mladého publika, Kristove roky mám už za sebou, a cez to všetko pri názve Panasonic okamžite vidím skládky plné VHS prehrávačov a polámaných reproduktorov bez vnútorností, ktoré na nás ako synonymum ľudskej hlúposti budú už navždy pozerat' svojimi prepadnutými očami, až kým zem neimploduje pod t'archou jednej veľkej kopy nestrávitel'ného 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 uzatvorených 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 ostať ležať v prachu nežáujmu.

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, kabeľáž 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 výnimočnosti. 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 hviezdou obsahu. Samotné slúchadlá sú kompletne vyhotovené z na dotyk príjemného plastu (sledujte tú úprimnú slzu v oku domorodého indiána), ak vynecháme 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/hnevu často hádžu slúchadlá o stôl a tak nejako podvedome dúfajú, že sa im nič nemôže stať. Pri výrobku určenom hlavne na počúvanie hudby a príležitostné vybavenie telefonátu sa logicky na nejaké rekordy v hode do diaľky dizajnéri sústrediť nemuseli, avšak rovnako sa vám môže stať, že takto konštruované slúchadlá vám vypadnú z



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

materiálov. A to som ešte neskončil. Všetky ovládacie prvky umiestnené na pravej mušli sú totižto tak isto z plastu a rovnako vo mne nezbudzujú prílišnú 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 prepnúť 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 mušlí, pri prenose v rucksaku alebo priamo na krku. V tomto ohľade nemám voči produktu väčšie výhrady a aj keď sa po stránke

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

Dost' bolo negatívnej polievky, je načas začať aj chváliť. 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 reprodukovanej 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 ľadu. Mušle ucho skôr jemne prikrývajú a nesnažia sa naň vyvíjať žiadny tlak, čoho výsledkom je dodržanie efektu uzatvorenej 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 pripojíte 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 prepojal s mobilným telefónom a



zároveň ich previazal aj s práve testovaným notebookom. Softvér Panasonicu si s týmto dvojitém životom dokázal krásne poradiť a bez akýchkoľvek obštrukcií bol schopný plne autonómne detegovať, z ktorého zdroja práve vychádza zvuk pesničky/video. Nebolo nutné nič prepínať alebo naopak vypínať, čo považujem za užívateľ'sky príhodné. A ak už spomínam užívateľ'skú 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 reaktora“ (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 nabitím počas 15 minút si môžete slúchadlá dotankovať o celých 90 minút! Batéria aj preto spadá do silných pozitív záverečného hodnotenia. K nemu môžeme prívaknúť aj obstojne fungujúce a v tomto texte už neraz spomínané aktívne potláčanie zvukov z vášho okolia, ktoré síce nedokáže eliminovať hluk



rušnej križovatky, avšak na menšie vlny formátu vyprážania rezňov a nadávajúceho suseda spoza steny to bude dostačujúce. Keď už si ideme na vlnu slovíčok ako obstojný a dostačujúci, určite treba uviesť aj prítomnosť mikrofónu. Pri recenzovaní RB-M700B som stihol prijať hneď niekoľko 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 vybaviť hovor v situácii, kedy by bolo komplikované hľadať 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 regulovať separátnym duom tlačidiel, je možno z pohľadu audiofilov len tradičným PR t'ahákom, avšak treba uznať, že sila basov tu je dostatočná aj bez aktivácie onoho reaktora. 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 brať do úvahy v momente, kedy začnete o kúpe samotného výrobku prípadne uvažovať. Preferencie vášho vkusu, za predpokladu že basy vítate s otvorenou náručou, musia paďať k nohám firmy, ktorú som hneď v úvodnom odstavci prirovnal k zomierajúcejmu dinosaurovi. Pre všetkých ostatných, ktorým naopak vyhovuje istá vyváženosť, sa na scéne dozaista nájde hromada ďalších príležitostí na investíciu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Panasonic	Cena s DPH: 190€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Pohodlie	- Materiál
+ Batéria	- Balenie
+ Basový reaktor	- Cena
+ Mikrofón	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk

Bang & Olufsen Beosound Level

NEMECKÁ PRECÍZNOST PRIAMO DO VAŠICH UŠÍ



Svetoznámu dánsku spoločnosť Bang & Olufsen, ktorá sa na scéne s exkluzívnou 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 zamatovými 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 reproduktora s označením Beosound Level, dostalo sa mi príležitosti ochutnať vyššie velebenú storočnicu skúseností s audiotechnikou, 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 vážiaci reproduktor môžeme rovno opisom jeho dizajnu, ktorého autorom je v tomto prípade Torsten Valeur. Beosound Level prichádza na trh v dvoch materiálových vyhotoveniach, kde mne osobne do rúk

padla verzia s krytom reproduktora 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 dyhou, ktorý je svojim prevedením vhodnejší skôr ako doplnok retro nábytku, a pochopiteľne váži 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 niekolkonásobne drahšie. Dobré, dost však bolo snobského poklonkovania, podme späť k účelnej praktickosti.

Leží, stojí a visí

Bang & Olufsen vám dáva možnosť samotný reproduktor umiestniť do priestoru hneď v troch rovinách. Bud ako ležiaci zdroj zvuku, sediaci na hrane, alebo dokonca zavesený na stene (v tretom 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 šiestnástich hodín (overený fakt) alebo pomocou magnetickej prípojky na zadnej strane zvoliť priame napájanie pomocou elektriny.

Osobne som skúšal onen špecifický dizajn spojiť s niekoľkými 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 spolačlivým 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 prepojitelný s Chromecastom a ja sám som zvuk prenášal cez Google Home, kde som mal reproduktor zaradený pod sekciu prenosných. Celé párovanie, nech už využivate zariadenia na Androide alebo iOS, sa realizuje intuitívne a bez väčších problémov, a to na báze Bluetooth alebo WiFi. Keď už však spomínam Chromecast, určite je fakticky nutné dodať, 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 vyšle echo pre zmeranie akustiky a podľa 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 audioznalec a chce sa v možnosti nastavení hrať viac než len pár minút, už uvedená aplikácia mu v tom plne vyhoví.

Zmena prístupu

Ďalšia zaujímavá novinka produktov firmy Bang & Olufsen sa sústreďuje 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 jeden cyklus dvoch rokov. V prípade tohto bezdrôtového reproduktora 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 ešte 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 históriu značky samotnej.

Verdikt

Jeden z najlepších bezdrôtových reproduktorov na trhu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Bang & Olufsen	Cena s DPH: 1 250€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Luxusné prevedenie + Zvuk + Výdrž batérie	- Vyššia cenovka - Pre inštaláciu na stenu treba doplácať
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

MSI MPG Artymis 343CQR

TEN NAJVIŠŠÍ ŠTANDARD PRE KAŽDÉHO NAOZAJSTNÉHO HRÁČA



Ideálna voľba 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 monitorami sa preto znižuje. Táto vlna pochopiteľne strhla aj Taiwanského výrobcu herných zariadení – MSI. Firma má vo svojom portfóliu zakrivené monitory už niekoľko rokov, no nami testovaný model je úplne prvý monitor od spoločnosti MSI s hodnotou zakrivenia 1000 R, ktorá je pre ľudské 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 veľké. 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 pribalený ešte skrutkovač, mohli by sme hovoriť o absolútnej dokonalosti.

Monitor sa skladá z troch častí, samotnej obrazovky a dvoch častí stojana. Inštalácia nie je vôbec zložitá, hlavná časť pekne zapadne do stojana, a teda nemusí byť na ňu dvaja, aby jeden istil monitor, kým druhý dotlačuje 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 stranách 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 zabráť, pretože zariadenie má naozaj širokú škálu možností. V prvom rade ponúka štyri prednastavené režimy podľa 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 podľa 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 ťažké predstaviť si, že by



niekto neustále zapínal a vypínal nočný mód podľa aktuálnej situácie v hre.

Prvotné nastavenie sme robili priamo na monitore a aj keď to síce 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 používateľsky podstatne prijateľnejšom prostredí. Aby to celé fungovalo, zariadenie musí byť s PC prepojené aj pomocou USB kábla, ktorý nájdete v balení.

Po úvodnej kalibrácii a vyriešení niekoľkých 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

sľubovali dokonalý herný zážitok a naše vysoké očakávania sa nakoniec veruže naplnili. Vyskúšali sme celú škálu hier rôznych žánrov a v drvivej väčšine monitor povýšil herný zážitok na úplne inú úroveň. Najväčší prínos sme zaznamenali hlavne u závodných, športových, ale aj strategických hier. Preteky Formula 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. Každopádne, stále sme sa dočkali dokonalého vyobrazenia farieb, nulového trhaní 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 monitorom hravo poradilo. Bolo príjemné sledovať, ako sa na jednu obrazovku zmestí Toad, niekoľko Linuxových okien prostredníctvom Putty, Excel a MS Teams. Absolútnou čerešničkou na torte bolo zrkadlenie telefónu na monitore. Z doterajších skúseností môžeme s pokojným svedomím povedať, že ak vyslovene nepotrebujete 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 sklade. Po zarátaní dane tak môžeme byť buď veľmi optimistickí a očakávať štartovaciu cenu 999 eur, alebo sa zachováme ako realisti a nebudeme rátať s cenovkou nižšou ako 1099 eur.

Verdikt

Mimoriadne kvalitný, zakrivený monitor s množstvom najmodernejších vychytávok ulahodí aj tým najnáročnejším hráčom. 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: MSI	Cena s DPH: N/AE
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dokonalý herný zážitok	- zatiaľ neznámy dátum spustenia predaja
+ ideálne zakrivenie monitora	- 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 ľudia si dajú záležať ešte aj pri výbere kvalitnej matičnej dosky, štýlovej skrinky či rýchlych RAM-kách a úložisku. Avšak bez jedného počítačového komponentu, ktorý ľudia často opomínajú, by nefungoval ani ten najmenej výkonný stroj. Na myslím, samozrejme, počítačový zdroj, ktorý je známy tiež pod skratkou PSU (Power Supply Unit). Áno, zdroje sú málokedy „sexy“ a efektné, hoci aj v tomto smere sa v posledných rokoch udiali 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.

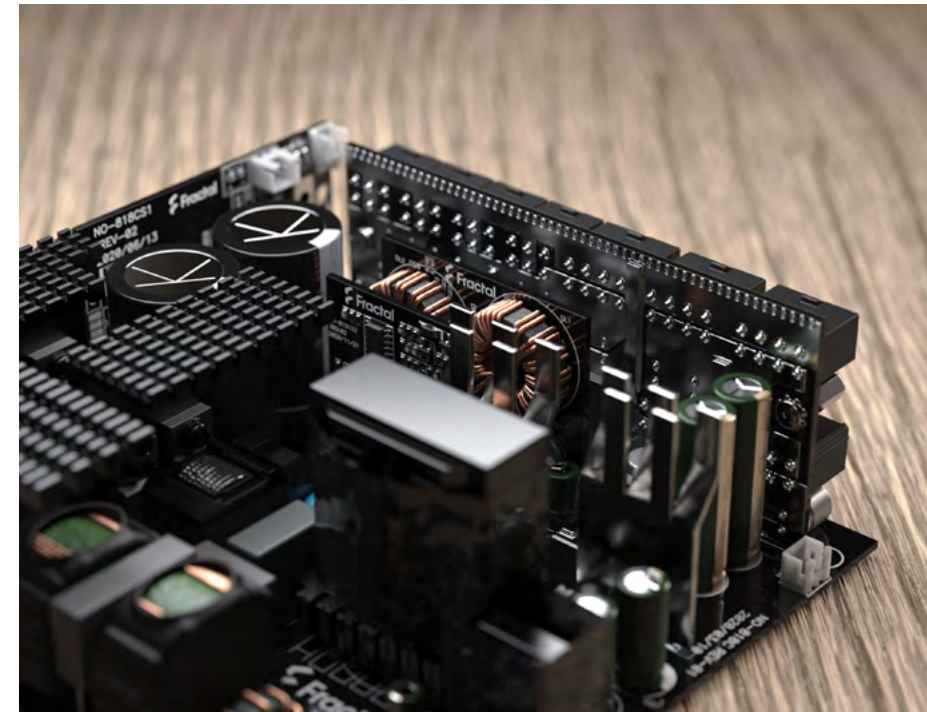
Fractal Design však teraz prichádza s novým prírastkom medzi Ion modelmi, a to s kúskami ponúkajúcimi 80PLUS Gold hodnotenie a výkonové stupne 550, 650, 750 a 850 wattov. K nám sa na testy dostal ten najvýkonnejší kúsok s avizovaným výkonom až 850W. My sme sa mu na zúbok pozreli nielen v bežnom výkonnejšom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

Dobrá zdroj by sa mal skladať 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 niekoľko rokov starou grafickou kartou (iná sa asi v dnešnej dobe ani nedá zohnať), prečo by ste však

mali platiť za zdroj toľko, ako za celý zbytok počítača. Nie, v dnešnej dobe je stále 650-750W tak akurát pre jeden aj výkonnejší procesor a modernú grafickú kartu, pokiaľ 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 záťaže. Neznamená to síce, že zdroj, ktorý nemá akékoľvek hodnotenie 80Plus, je zlý, ale v prípadoch, keď ide o správnu funkcionálnu hardvéru, je lepšie mať záruky. Najnižším stupňom



je 80Plus, ktorý garantuje účinnosť minimálne 82% pri 20% záťaži, 85% pri polovičnej záťaži a 82% pri plnom vytážení. Už to je vcelku úctyhodné, no ďalšie stupne tieto čísla ešte dvíhajú. Hlavné triedy, ktoré je možné stretávať na bežných zdrojoch, sú Bronze, Silver a Gold. No tie naozaj kvalitné a výkonné kusy siahajú ešte vyššie a pýšia sa hodnotením 80Plus Platinum alebo Titanium. Pri výbere zdroja odporúčam kusy s 80Plus Gold hodnotením, keďže cenovo aj výkonom sa nachádzajú v zlatom strede, 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 niekoľko 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 kapsa, aká sa nachádzala pri kúskoch Ion+ 760P či Ion SFX 650G, síce absentuje, mne však príliš nechýba. Množstvo konektorov a káblov je zabalených v jednoduchom plastovom obale a okrem nich sa v balení nachádzajú ešte skrutky na pripojenie zdroja do počítačovej skrinky, manuál a pár pásovkov pre upratanie káblov.

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

moderných počítačov ukrývať vo svojom miláčikovi zastarané molex káble, ak ich nepotrebuje? Keď 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 šesť PCIe 6+2 konektorov), 2x SATA (2 káble, celkovo 8 SATA konektorov) a jeden MOLEX s tromi 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 kompaktnému 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 káblikov, 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 ľahké vydedukovať 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 líšiadou 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 počuť ako v pokoji, tak ani pri zát'aži, 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 elektrolýtické a polovodičové kondenzátory na strane sekundárnej.

V spojení s NTC termistorom a obtokovým relé, ktoré chráni proti nárazovému zvýšeniu prúdu, vylepšenou účinnosťou 12V synchrónnej rektifikácie a vysoko efektívnym DC-DC obvodom, ktoré poskytujú pevnú reguláciu napätia 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 pár 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, koľko 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 zát'aže), cez ktorý sa dá zdroj plynulo zát'ažovať, 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 zát'aži. Aj takáto zát'až 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 bzučaním, ktoré menej kvalitné zdroje často vydávajú pri zmene napätia alebo pod väčšou zát'ažou. Ion Gold 850W sa, našťastie, medzi takéto kúsky neradí. Až na šum ventilátora totiž ostal úplne tichým spoločníkom počas celej doby používania.

Zhrnutie

Spoločnosť Fractal Design je veľá 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 šetriť neoplatí. 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:	
Zapožičal: Fractal Design	Cena s DPH: 110€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalitné komponenty + plná modulárnosť + moderný dizajn + obstojná účinnosť + 7-ročná záruka	- nič
HODNOTENIE:	★★★★★



RECENZIA
HARDWARE

ZenBook Duo UX482EA-HY037T

DUÁLNA OSOBNOSŤ



Prenosné a plne kompaktné počítače sú v aktuálnej našej dobe stále vyhl'adávaným a žiadaným artiklom. Celosvetová situácia nepraje voľnému cestovaniu bez zadania vážnych 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 korporačnej kancelárii. Drvivú väčšinu ľudí 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 neutíchajúca 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 pozvánkou do sveta techniky. Dokáže vás podržať počas pracovného procesu, no aj pri každej voľnej chvíľke vďaka sérii zaujímavých a užitočných funkcií. V nasledujúcom texte si spoločne rozoberieme významný posun od minulej Pro verzie a rovnako neopomenieme zhrnúť všetky podstatné piliere osobnosti, aké tento „oku lahodiaci“ hardvér dokáže 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 vážiaceho krásavca. Šasi sa nijako nevymýka minulým modelom, a preto v jeho charakteristike prevažuje horčíková zliatina. Prvé, čo si však všimneme, na margo spomínanej 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 považujeme ako malé, ale stále dôležité plus. Predsa koľkokrát sme už zažili situáciu, kedy sa nám v ľavej ruke potilo práve uvarené koleno napichnuté na vidličke a zatvorený notebook bol nedosiahnuteľnou bránou



medzi obľúbeným seriálom a studeným jedlom. Apropo, pozor na masťné prsty. Brúsený kovový povrch priam neznáša výrazné odtlačky, a dokonca má problém odolať už len minimálnej vrstve potu.

Zariadenie som musel často utierať 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 milimeter 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 rozžiarené duo IPS panelov okamžite pritiahne pohľad



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 515. 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 nízko profilovými spínačmi.

Ako už asi tušíte, adorovanie druhého IPS panelu prináša tradičné utlačanie 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 nadvláde nad neužitočnými hranami, pri dlhodobom písaní vám tento model bude robiť 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 nazvať prenosným a praktickým. Už spomenutý touchpad je dobrý maximálne na rýchle potvrdenie nejakého príkazu, ale z dlhodobého hľadiska odporúčam voľbu externej myšky a prípadne využívanie dotykových funkcií.

Sociálne vyžitie

Horná hrana panelu skrýva dostačujúcu webovú kameru, s akou sa vašej online mítingy zrealizujú bez väčších problémov. Vstavané audioreproduktory 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 karty 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 vytížení dokáže podržať viac než deväť hodín. Pri plnej prevádzke s maximálnym jasom a spustenými náročnejšími procesmi to celé klesne na šesť 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 brať na zreteľ 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 spadá tam predovšetkým problematika pri umiestnení notebooku mimo pevného povrchu a dlhodobom písaní na stiesnenej 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 strojnou 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 Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Asus	Cena s DPH: 1 900€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Výkon	- klávesnica
+ Dve obrazovky	- batéria
+ Použité materiály	
+ Webová kamera	
+ Chladenie	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

ROG Flow X13 a eGPU

KOMBINÁCIA, ČO BÚRA PREDISUDKY



Poznáte ten pocit, keď sedíte v aute na sedadle spolujazdca s hlavou opretou o bočné okienko? Už pri minimálnej rýchlosti daného vozidla sa vám realita vonku zlieva do akýchsi farebných liniek a slížov. Tieto nitky ubiehajúcich miest a dedín sú ako ťahy štetcom, ktoré ako keby nikdy nemali svoj koniec. Prečo vám niečo takéto teraz strká do recenzie na ďalší hardvér s logom ROG? Onen pocit rozmazanej reality totižto 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 vytrénovanej hodnotiacej šablóny, o to viac nastáva efekt nekončiacej a natiahnutej reality. Deje sa to automaticky, ba až mimovoľne, a ak to pomyselné rýchlo idúce auto odrazu trochu spomalí či nebudaj zastaví, spozorniem ako surikata vlnkáva na kokaíne. Presne to sa mi stalo

nedávno, počas recenzovania dvojice k sebe patriacich výrobkov určených pre rebuliku 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 síce 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 proporcií kategorizovali skôr ako kancelársky laptop vhodný tak maximálne na objednanie ďalších k sebe sa nehodiacich ponožiek. Tento prístroj je však osadený prvotriednym procesorom AMD Ryzen série 5000

a už v základe v sebe vôbec nenesie nejako 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. Podme si ako prvú 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 trinásťpalcových 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 batolať. Jeho veľkou



výhodou je plná konvertibilita, a teda schopnosť preklopiť 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 hranách nájdete jeden HDMI vstup, široký slot určený na prepojenie s eGPU, jedno USB 3.2 druhej 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 nadvihnúť nad stolom, aby som svoj prst mohol vôbec priložiť na jeho hranu. Rýchlosť snímania, ako aj presnosť, je napriek všetkému na vysokej úrovni a užívateľ si jednoducho len musí



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

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

displayport ich pripojíte súčasne hneď niekoľko) 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 ďalších zariadení, nech už by ste ju chceli spárovať s vašim 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 RTX 3080 alebo následne prepne späť na v notebooku základnú GTX 1650. Telo eGPU sa nijako výrazne neprehrievalo, a to ani pri maximálnej záťaži, čo je určite povzbudivá správa a s ňou môžeme opis tohto prídavného hardvéru vlastne aj zakončiť.

Tradičné chladenie

Keď už som v minulom odseku začal 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 postrihať 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 obstáli 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 poriadnou chuťou užiť si moderné hry s aktivovaným ray-tracingom. Praktickosť pri transporte, ako aj možnosť kedykoľvek pripojiť veľký monitor, už asi nemusím d'alej vyťahovať.

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 vkus chladnejšie, za čo môže 66 percentné pokrytie RGB, ale opäť nejde o zásadný argument, pretože by ste sa notebooku ako takému mali zďaleka vyhnúť. ROG Flow X13 sa ako herná mašina v mojom teste musel popasovať aj s dostatočnou kvalitou nízkooprofilovej klávesnice. Spínače s dosahom 1,7 mm sú podsvietené len bielou farbou a ich tuhosť, ako aj reakčná doba, 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 klávy ako ostré korčule po ľade 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. Reprodukory umiestnené na spodnej strane zariadenia hrali krištáľovo 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 vedú 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 šesť hodín, čo je v porovnaní s konkurenciou klasifikované ako priemer. ROG Flow X13 a eGPU vás prídú na viac než 3 000 eur, s možnosťou separátnej kúpy notebooku. Toto duo je určené výhradne pre milovníkov videohier, čo sa radi presúvajú kade 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 mašín, ktorá sa začína rysovať do pôsobivých kontúr a právom dokázala spomaliť onen efekt rozmazaného vnímania.

Verdikt

Budúcnosť herných notebookov v praktických rozmeroch vyzerá viac ako slušne.

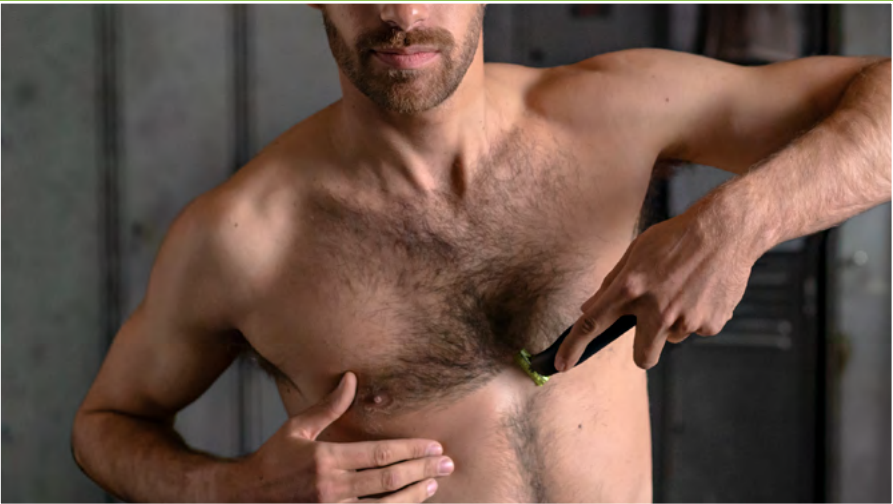
Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	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

PHILIPS

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?

HyperX Alloy Origins 60

KOMPAKTNÁ KLÁVESNICA PRE HRÁČOV



HyperX produkty pravdepodobne väčšina z vás pozná a netreba ich veľmi 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 veľa nebolo, našiel som tam používateľskú

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

Vyhotovenie 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 trištvrte kila. To sa môže bežnému používateľovi zdať priveľa, no predsalen ide o perifériu, 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 pociť 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 staval na vysoký profil klávesov, výrazné podsvietenie a elegantný vzhľad 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 ťažko dopustiť. Mechanické klávesy s aktivačnou silou 45 g a kvalitnými HyperX Red spínačmi sľubujúcimi výdrž až 80 miliónov stlačení sa môžu zo začiatku zdať trochu 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 obľúbenej 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 ďalej neregistroval. Väčšina chýbajúcich tlačidiel je dostupná pomocou multimediálneho 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 ďalším, ktoré síce tak často nevyužijete, no je dobré vedieť sa k nim dopracovať.

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

Záverečné hodnotenie

Klávesnica 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 Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: HyperX	Cena s DPH: 110€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalita spracovania	- hmotnosť
+ dizajn	- je ťažké 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 prekopania hlavného loga zasiahla dosť významne aj do proporcií a výzoru samotných produktov. V tejto súvislosti si v nasledujúcom článku zoberieme na paškál káblový headset s prívlastkom Blast, ktorý sa okrem predpokladaných schopností, ako sú virtuálny 7.1 zvuk a kompatibilita s ceneným 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 nechať uniesť prehnanou snahou o nejaký minimalizmus, keďže predmetné slúchadlá s dostatočne dlhým

a zasúvateľným mikrofónom zaradili skôr do sekcie objemnejších výrobkov – predchádzajúca verzia bola poradne 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 samozatiahovateľných lyžín.

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 uzatvorenou 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 uzatvorenú konštrukciu herných, ale prípadne aj bežných headsetov nemali radi na základe intenzívneho tlaku vyvíjaného na vaše krehké uši, odporúčam vám siahnuť práve po OMEN Blast, ktoré svojou veľkosťou mušiel tento neduh potláčajú.

Výborný mikrofón

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



súčasnosti pohybuje na viac než len prijateľnej hranici okolo šesťdesiat 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 podme na oveľa dôležitejšie veci.

Jednou z nich je napríklad vysoko efektívna funkcia potlačania šumov v okolí počas snímania vášho hlasu, kedy sa flexibilnému mikrofónu darí dostať na úroveň oveľa 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 oveľa významnejší príklon k hudobnej prezentácii než špecificky len k videohram, 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. Päťdesiatimilimetrové meniče sú schopné zaujať aj vďaka virtuálnemu priestorovému zvuku 7.1, ale tu je treba všetko riešiť priamo cez OMEN softvér a určite sa pohrať aj s jeho bližšou špecifikáciou pre ideálny výsledok.



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

Cena verzus výkon

Ten, kto doteraz herný rad OMEN od HP považoval za semenisko predraženého hardvéru, sa v súvislosti s headsetom Blast bude cítiť trochu 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 prijateľnú sumu ponúkajú výborný mikrofón, s akým by sa dal pokojne realizovať aj nejaký ten dnes toľko obľúbený podcast. Ich ľahká, ale cez to všetko pevná konštrukcia (necelých štyristo gramov) znesie aj drsnejšie zaobchádzanie (dobré vieme, ako časté pády na zem si takéto výrobky zažívajú) a počas dlhodobého používania sa vám vaše telo nakoniec podakuje. 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 prijateľnú cenu ide o to lepšie, čo vám môže skončiť na hlave.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: HP	Cena s DPH: 60€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ pohodlie	- veľkosť
+ použité materiály	- basová linka
+ mikrofón	
+ cena	
+ konektivita	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Philips OneBlade Pro

PROSÍM ŤA, NECHCEL BY SI SA UŽ OHOLIŤ?



„Mám jeden sen“ zaznelo 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 zatiaľ čo sa v jeho hornej časti leskne logo spoločnosti Tesla ako odraz, ktorý do kúpeľne doputoval priamo z príviesku na chodbe zavesených kľúčov 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 päčiť bezpečnostné dvere alebo robiť exkluzívny cosplay na Kratosa. V tomto sne však voči realite figuruje hneď niekoľko 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 totižto jedinci, ktorým stačí odcestovať na

exotickú dovolenku s minimálnou briadkou a po trojtýždennom popíjaní kokosovej vody za päť eur a škrabaní 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, zatiaľ 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, keďže samotným aktom zabijem dve muchy naraz. Moja manželka sa nebude báť bezdomovca, ktorý sa jej vkráda do súkromia a ja vám budem môcť priniesť ďalší zo svojich erudovaných článkov na spotrebnú elektroniku. Ak je tam niekde medzi vami muž, ktorý má rovnaký sen ako ja, verím, že mu teraz, po sotva dokonalo vyrysovej a okolím odsudzovanej brade, stečie aspoň malá slzička.

Ešte než sa do toho naplno pustíme a z textu vyššie to možno nebolo tak úplne poznať, 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 hneď v niekoľkých 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 ďalšie prístroje a vystačil som si s jedným. Moderná doba nám však prináša moderné riešenia bežnej starostlivosti o zovňajšok a časy, kedy sme sa museli holiť hrdzavou kosou,



sú už dávno minulosťou. Dnes máte napríklad možnosť siahnúť po rôznych druhoch zastrihávajúcej techniky a okrem úpravy živých plotov na záhrade si tak aj na brade vyčarovať niečo symetricky prítlačlivé a zaujímavé. Spoločnosť Philips je v tomto smere overeným veteránom a svoj rad OneBlade aktuálne zvyšuje 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 povieme viac o tom, čo tento praktický pomocník vlastne dokáže a s čím si vie poradiť, pozrime sa na obsah balenia, respektíve ponúkaných verzií.

Mokrý aj suchý 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 čepeľ 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 siahnúť len po základe (prístroj + 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 čepeľí spočíva v takmer bezdotykovej 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 skrátí životnosť samotného ostria, ktoré by ste mali pri pravidelnom používaní meniť každé štyri mesiace (náhradná čepeľ vás



vyjde 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 nebodaj penu, v tomto smere vám nikto nebude diktovať, čo môžete a nemôžete. Oplachovanie pod tečúcou vodou je samozrejmosť, 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 nastavca s jednoducho regulovateľnou 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 nabitia dostalo do stavu necelých osemdesiatich percent, bolo dobojované. Zo šarmantného bezdomovca, ktorému by ste pred nákupným centrom s radosťou 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 (oblasť sánky), som musel zdolávať o niečo prácnejšie. Prekvapila ma však minimálna spotreba energie v akumulátore, ako aj jednoduché čistenie dvojstranných čepeľok. Akonáhle dáte nastavec dole, tak zistíte, že celá konštrukcia hlavnej mechanickej časti výmennej hlavice je otvorená a stačí do nej len silnejšie fúknuť. Rovnako je možné badať, že rotáciu



vykonávací a najviac namáhaný piestik je z kovu, a preto s prehľadom zvládne minimálne to štvormesačné vrtenie. OneBlade Pro sa mimo toho perfektne drží v ruke aj vďaka pogumovanej zadnej časti a preto vás ani počas dlhodobej manipulácie zápästie nemá prečo bolieť (váha 116 gramov aj s ostrím). Obojstrannosť čepeľok umožňuje holenie oboma smermi, ale čo je dôležitejšie, tak vďaka tejto výhode si môžete oveľa jednoduchšie vytvárať línie brady a súčasne zarovnať čo i len jeden neposedný fúz. Asi vám nemusím vysvetľovať aký nadšený som bol z celkovej variability jemného upravovania brady po tom, čo som sa od malička holił strojkom na vlasy. V súvislosti s citlivými a intímnymi partiami to vlastne platí hneď dvojnásobne, keďže stačí nasadiť malý plastový hrebeň určený na telo a zdoláte akúkoľvek džungľu – nič netráha a neškľbe, 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 vlne.

Nie každý totižto chce mať 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 dostatočnou 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 cigariet, v oboch prípadoch je pre vás odpoveď jasná ako facka na perfektne hladkú tvár.

Verdikt

Údržba celého tela nebola pre mužov nikdy taká jednoduchá.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Philips	Cena s DPH: 100€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ cena	- nič
+ variabilita	
+ dizajn	
+ batéria	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

RECENZIA
HARDWARE

Porsche Acer Book RS

POD TÝMI KRABICAMI MÁM PORSCHE



Nemôžem si pomôcť, ale vždy, keď éterom zaznie názov Porsche, automaticky si vybavím 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 síce 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 keď práve pri aute nestoja alebo v ňom nesedia – prívesky, tetovania, čapice, ponožky atď'. Nasledujúca recenzia sa síce nebude dotýkať priamo segmentu vozidiel, vďaka špeciálnej fúzii medzi firmou Acer a Porsche Automobil Holding sa však aj bežný spotrebiteľ môže tak

trochu zahrať na vlastníka ikonického loga s divokým koňom a ešte si pritom zadovážiť schopný kancelársky notebook.

Začnime tým najpodstatnejším. Porsche Design Acer Book RS je fakticky zdanlivo bežný prenosný notebook v kompaktnom tvare s váhou sotva prekračujúcou hranicu jedného kilogramu, ktorý je však na trh dodávaný v niekoľkých 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 doklady a dizajnovú luxusnú myš aj s podložkou. Kompletné balenie je vyhotovené z pevného papiera a nesie si náležité insígnie celej tejto

zaujímavej spolupráce. V prípade, ak sa rozhodnete siahnuť 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 prežiením 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 šesťnásť milimetrov tenký – produkt.

Drvivá väčšina inak podľa všetkého šťastných 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, keď 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 (keďže sa karbon často používa práve u luxusných automobilov, ide v tomto bode o zabitie dvoch múch jedným kolesom). Celý notebook je tak odolný a

navyše aj ľahký, čo je len jedno z mnohých pozitív daného výrobku. Samotný povrch pomyselnej kapoty je hladučký a cez to všetko sa mi predmet testu nešmýkal v dlaniach, a to ani keď som mal vlhké ruky.

Ak si ale odmyslíme ten karbon na vrchnej strane a jasný nápis Porsche Design, všetko ostatné na tele zariadenia ide už na tradičnej vizuálnej, ako aj koncepcnej vlně štrnásťpalcových notebookov. Systém pántov je sčasti inšpirovaný konkurenčnými výrobkami firmy ASUS, keďže akonáhle otvoríte veko, zadná strana prístroja sa nadvihne tak, aby bola dosiahnutá oveľa 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.

Štrnásťpalcový a sklom chránený IPS panel s Full HD rozlíšením reaguje dobre na fyzický kontakt, ako aj zobrazenie pestrej farebnej škály 100 % sRGB, a keďže 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, keďže s tým sa priamo spája pri spomínanej cene uvedený výkon.

Redakčná vzorka disponovala procesorom Intel Core i7 Tiger Lake a separátnou grafickou kartou NVIDIA GeForce MX350, to všetko za podpory 16 GB operačnej pamäte. Grafická karta spúšťa svoju činnosť podľa potreby, a preto je aj celková výdrž batérie dost' relatívna a záleží, čo so samotným notebookom vlastne stvárate. Dobré naolejovaný motor sa ale už v základe dá využiť aj na iné než len bežné kancelárske procesy, čím sa používateľom otvára možnosť úprav 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 schladíť. Hardvér má výborne realizovaný odvod tepla a rovnako je schopný nevyžmýkať akumulátor ešte skôr, než si stihnete prehrať prvú sériu Priateľov.



Bezpečnosť musí byť

Keď už som o pár riadkov vyššie odhryzol 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 ďalšie 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 nízko profilové 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 keď mne osobne trochu výraznejšia tuhosť 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 akýchkoľvek nepríjemných pocitov na základe frenetického bubnovania prstov.

Pod klávesnicou sa nachádza stredne veľký touchpad s hladkým povrchom a podporou všetkých gest, ktorý môžete 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 keď je tu jasne dané, komu takto koncipovaná elektronika má lichotiť, 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

Ľahký a výkonný notebook v jedinečnom dizajne.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Započítal: Acer	Cena s DPH: 2 400€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn + výkon + displej + chladenie + batéria	- nie je pre každého
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Aorus GeForce RTX 3060 Elite 12G

HOCI 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'acíme „scalperom“, resp. ich úplnú absenciu v obchodoch z dôvodu t'aziarov kryptomien. Odhliadnime od toho množstva „ale“, ktoré nové grafické karty sprevádza, a tešme sa. Je tu nový model RTX 3xxx, ktorý mal byť pre t'aziarov 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 jaj.

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 pachuť v ústach hráčov zaklincovala veľkými výrokmi o tom, ako na 3060-kách obmedzia t'azenie momentálne najt'azenejšej kryptomeny Ethereum. Len aby následne omylom do internetového éteru vypustili ovládače, vďaka ktorým je na RTX 3060 možné bez problémov a profitabilne t'aziť. V každom prípade, otázkam t'azenia a dostupnosti sa budem, samozrejme, ešte venovať, rovnako ako otázkam (ne) dostupnosti, ale predtým sa pod'me pozrieť 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 obstojným 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 pár základných informácií o chladení karty, o podpore RGB podsvietenia ovládateľného cez aplikáciu RGB Fusion 2.0 a o portoch.

Prvé dojmy a spracovanie

Samozrejmosťou 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 hrách, prípadne pri iných výkonovo náročných úlohách. 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 rebrovanie chladiča. Na záver, keďže ide o prémiový 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 zmätaná karta. A bodaj by nie, keď sa výkonom v hrách radí na správne miesto – o čosi nižšie ako RTX 3060 Ti, ktorá prišla o niečo skôr, no veľkosťou 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 rozlíšeniach ako 2K/4K. A niežeby RTX 3060 nezvládla 2K, no 4K by som na nej asi úplne neodporúčal. No väčšia kapacita RAM sa zide ešte v jednom prípade. Pri t'azení kryptomien, kde sa v pamäti držia takzvané „hashes“ a z dôvodu ich narastajúcej veľkosti už napríklad nie je možné t'aziť niektoré kryptomeny na kartách s 4GB VRAM. Na prvý pohľad to preto vyzerá, že Nvidia túto kartu koncipovala hlavne pre t'aziarov kryptomien.

Nvidia však ubezpečila, že t'aziť na RTX 3060 nebude ziskové, pretože do jej ovládačov zapiekli limiter, ktorý spomalí uje rýchlosť t'azenia kryptomeny Ethereum. Ibaže... ibaže tesne po vydaní sa na internete objavili developerské ovládače, vďaka ktorým (s pár obmedzeniami) bolo možné využívať RTX 3060 na t'azenie 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'aziť. Kto hádal, že to nebolo viac ako 5 minút



googlenia a inštalácie, po ktorých priemerný hashrate pri t'azení 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 ľúto, 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

Keď už som spomenul podsvietenie, to je, samozrejme, nutné aj nejakým 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 takt. Ako vždy odporúčam najjednoduchšiu možnosť, ako tieto programy stiahnuť, a to cez Gigabyte App Center. Vďaka RGB Fusion je možné nastaviť podsvietenie nielen 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 nielen začiatočník, ale aj náročnejší používateľ potrebovať na prispôbenie a monitorovanie svojej grafickej karty. Na domovej karte sú prehľadne zobrazené takt grafického čipu a pamäte, povolené prekročenie základného limitu napájania, či nastavenie rýchlosti ventilátorov. Jedným klikom je dostupné monitorovanie všetkých potrebných (aj menej potrebných) faktorov od taktov cez teploty až po rýchlosti 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 akejkoľvek modernej grafike, ale pri Aorus GeForce RTX 3060 Elite 12G to platí dvojnásobne. Dobré chladenie, moderný dizajn, prémiové RGB a obstojný 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: Gigabyte	Cena s DPH: 380€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ nízke teploty + stabilné takt + moderný dizajn + tichá aj pod zátťažou + RGB podsvietenie	- obmedzená dostupnosť
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Motorola g100

VÝKON, VÝKON A EŠTE RAZ VÝKON



Americká nadnárodná spoločnosť' Motorola pokračuje v nastúpenom trende chrenia koncepcne zaujímavých produktov smerom k hladným 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 lodiam, či už vlastným alebo konkurenčným, čo je pochopiteľ'ne ten správny signál smerom k vám, konzumentom. Na potvrdenie mojich vlastných slov tu máme miesto sí'ubov dôkaz, ktorý perfektne predstavuje nedávno vydaná Motorola g100. Jej výrazné prednosti spočívajú v nesmiernom výkone, v zmysle histórie telefónov s logom, ktoré mi vždy pripomínalo 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 „rozsekne“ 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, ďalej papierovo obrovskou výdržou batérie, pôsobivým displejom, kvalitným duom fotoaparátom a v neposlednom rade sympatickým dizajnom.

Zatiaľ' čo píšem tento text a moje oči striedavo behajú od predmetu recenzie a jednej z troch toho času testovaných obrazoviek, 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 káblu 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 funkcii, 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 začínate, aj na základe už vyložených písmeniak, tvoriť' úvodnú verziu názoru na g100, prejdime pozvoľna k v dnešnej dobe toľko 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 obracať' v dlaniach, určite si ako prvé všimnete jeho zadnú stranu. Plne oblú hrany z oboch strán prechádzajú do krásnej kombinácie fialovo modrého odtieňa, aký doceníte až pri konfrontácii s jasným slniečkom.

Zariadenie som doslova vyložil na opal'ovacie ležadlo a sledoval tú pôsobivú hru farieb jemne prerušovanú pochoduujúcimi 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 obstojne a ak chcete použiť' ľudovo osvedčenú terminológiu – tak padne do ruky ako opilec do brázd. Na jeho pravej strane môžeme nájsť' dobre fungujúci snímač odtlačku prstov, ako aj tlačidlá pre reguláciu hlasitosti, kde musím dizajnérov symbolicky vyťahať' za uši, a to za zlé umiestnenie týchto spínačov. Nachádzajú sa takmer úplne hore, čím človeka núti 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 (musím 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 poteším spomienkou na dnes už archaický 3,5 mm konektor a to nás privádza, z môjho pohľadu, k vôbec najväčšiemu negatívu testovaného zariadenia. Motorola g100 neponúka absolútne žiadnu formu vojenskej ochrany, čo je pri spomenutej cenovke a v porovnaní s konkurenciou jemne zarážajúce, každopádne sa s tým treba zmieriť'.

Ako dlho ešte?

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

Na prvú otázku je odpoveď pomerne jasná, začo g100 vďaka 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 spomínal v úvode, tak doslova premeniť a súčasne sa nebáť poklesu výkonu či obmedzovania sa pri bežných, ale aj náročných aplikáciách.

Druhá obava okolo spotreby energie je už o niečo viac legitímna, keďže 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 sieť, aby som dokázal naplniť jednodenný kolobeh (bezdrôtové nabíjanie nie je možné). Pri strednej záťaži sa potom dá pohodlne zmestiť do dvadsaťštyrihodinového cyklu, avšak tam, kde si Motorola v poslednej dobe zakladala na poriadnej výdrži, máme razom návrat do údajov zrovnateľných s výkonnými vlajkovými modelmi. Aj cez tieto negatíva je však displej s Corning Gorilla Glass sklom krásne čitateľný



a každá jemne zvýraznená notifikácia odd'ahuje nutnosť pokračovať do menu a uberať z celkovej energie viac št'avy.

Nastal čas pozrieť sa cez onen symbolický hľadáčik g100. Telefón, a vlastne moderný smartfón celkovo, musí ponúkať dostatočne kvalitný fotoaparát a u vyššie hodnoteného modelu je táto skutočná podstata rozhodne naplnená. Máme tu hlavný snímač s 64 Mpx a laserovým zaostrovaním, ktorý plynulo prechádza do širokouhlejšošovky s 16 Mpx. Zaujímavosťou je integrácia 3D senzoru s funkciou ideálneho zaostrovania a rovnako tak makro zachytávanie prostredníctvom ultraširokého snímača.

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 ostriti ako o život. Pomocou schopnej stabilizácie si navyše 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 vďaka vysokému výkonu a s ním spojenou funkciou desktopového užívania. Prijemný dizajn a kvalita obrazovky idú ruka v ruku 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

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

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	500€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- výdrž batérie
+ displej	- žiadny stupeň ochrany
+ fotoaparát	
+ výkon	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

chceme tvoje staré hry



HRAJ SA VIAC - ZAPLAŤ MENEJ

NA KAŽDEJ PREDAJNI

PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV
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 históriou sa len nedávno pochválila ďalším radom telefónov zo série Moto G a v prípade modelu g100 priniesla jasný prepis historických tabuliek. 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 nevídané možnosti. Tou najzásadnejšou sa dozaista stáva špeciálny desktopový režim, o ktorom si povieme viac v nasledujúcom texte.

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

už dané zariadenia nazývate akýmkoľvek prívlastkom, pokojne sa nebojte siahnuť po citoslovcich, 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 vďaka 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 vyrobiť kancelársky notebook tam, kde leží rozmerovo oveľa menší mobil.

K čomu to je dobré?

Možností využitia tohto instantného počítača, ako to ja rád nazývam, je hneď niekoľko. Predovšetkým však podobne koncipované spárovanie prináša výhody počas prezentácií multimediálneho obsahu uloženého priamo vo vašom telefóne. Nech už sa živíte ako grafik, ktorý v pondelok ráno zaspal na svoju životnú šancu dostať 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, neprichádza s nejakou celosvetovou novinkou, o

ktorej 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 skladacu prenosnú myšku z identickej série príslušenstva k notebookom značky Lenovo (asi vám nemusím pripomínať, ktorá firma vlastní značku Motorola). S touto suverénou trojitou kombináciou, s akou by si dovolilo súperiť snáď už len „Vepřo, 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 hladko aj so zvukom. Dávam palec hore za jednoduchý návod na obsluhu zobrazený už v prvom kroku pri spustení režimu, čím sa eliminuje akékoľvek tápanie s mobilom, zvlášť v rukách menej skúsených užívateľov. Menu je strohé, ale prehľadné, 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 vďaka 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.



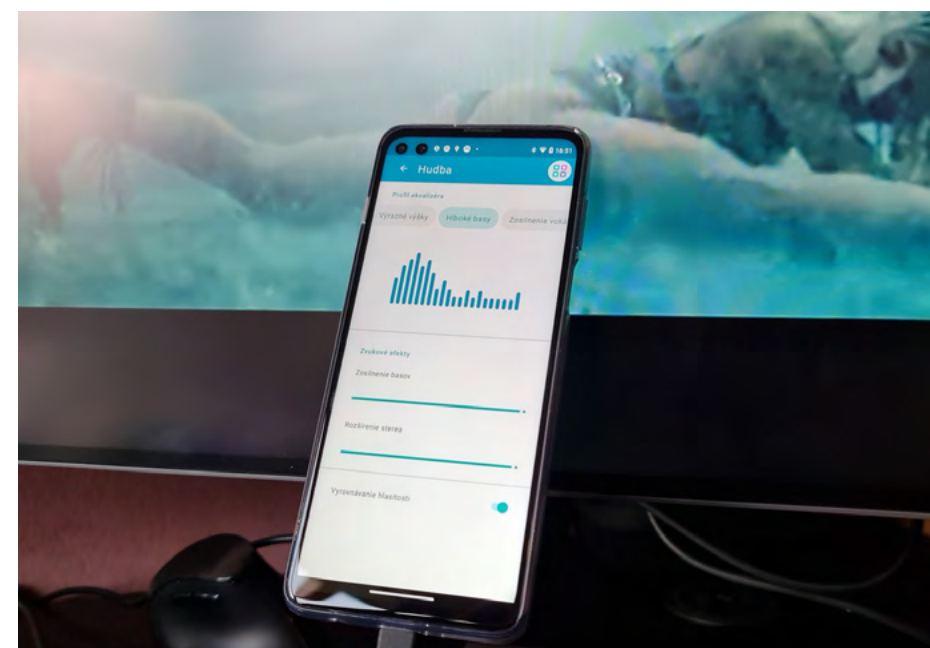
Jednoduchosť

Prvé, čo som vyskúšal, ono nie je sa v mojom prípade ani čomu čudovať, bola možnosť zahrať si svoju obľúbenú mobilnú hru. Tu sa vám v spojení s monitorom ponúka klasické okno s celkovou štatistikou nahraných časov, ďalej možnosťou zachytenia in-game obrázku alebo zamietnutím hovoru priamo počas hrania. Veľkým nedostatkom je dozaista absencia ovládania priamo pomocou telefónu, čo nás obľúkom 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 ďalej evokuje? K možnosti prehľadávania internetu, sledovania notifikácií, púšťania videí, prezerania obrázkov a tak ďalej 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 akoukoľvek zobrazovacou technikou pomerne nadšený. Iste, mohli by sme Motorola vytknúť pár 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 výkonných 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 dialo v desktopovom rozhraní a rovnako tak si ponechať výrez z udalostíami v telefóne kdekoľvek na monitore – ako keby ste mali telefón a aj PC na jednej ploche a ovládáte 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 veľa hráčov. Od overených chladičov schopných postarať sa aj o niečo výkonnejšie procesory bez toho, aby urobili dieru do rozpočtu, až po monštruózne vzdušné a vodné chladiče, ktoré zvládnu aj tie najextrémnejšie kúsky. Novinka s menom Cooler Master MasterAir Stealth 612 ARGB by sa dala zaradiť 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, máloktorý počítač naozaj potrebuje vodné chladenie. Duplom nie zákazkové vodné chladenie skladajúce sa zo samostatného radiátora, pumpy a bloku na procesor. Správne spárované a kvalitné vzdušné chladenie sa zvládne postarať o drvivú väčšinu procesorov a

oproti 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 ťažkými 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. Podme sa teda pozrieť na to, čo nový Cooler Master MasterAir Stealth 612 ARGB ponúka.

Obal a jeho obsah

MasterAir Stealth 612 ARGB nie je žiaden drobk, čomu napovedá už rozmernejšia a hlavne ťažšia krabica, v ktorej je dodávaný. Vonkajší obal bude

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

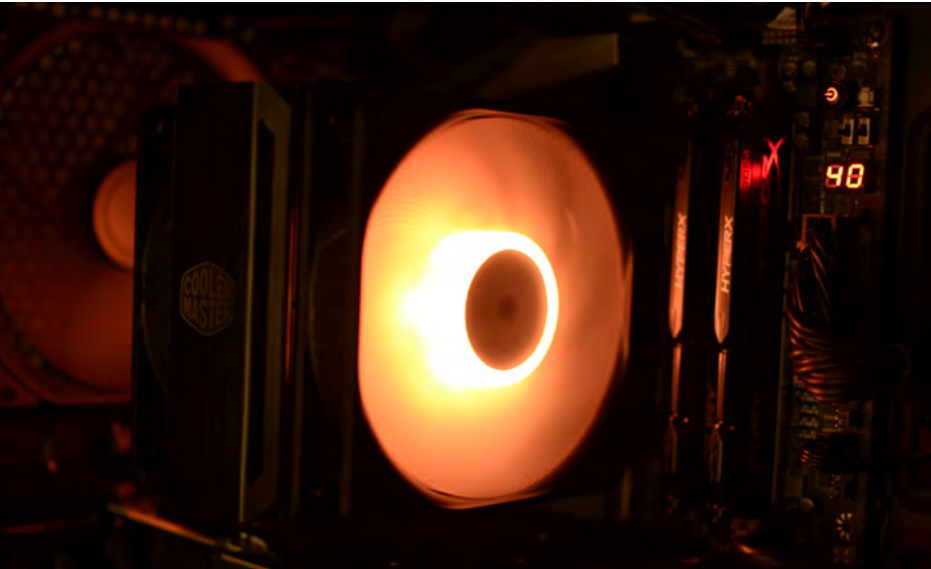
Prvé dojmy a spracovanie

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. Rebrowanie je, podobne ako pri iných Cooler Master chladičoch, hliníkové a presne prispôbené 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 dať 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 mať RGB! Hoci sa s týmto výrokom až tak nestotožňujem, je pravda, že mať z času na čas možnosť zapnúť podsvietenie je fajn. Ako inak ohúrite známych aj neznámych ľuď doma, prípadne na potenciálnej post-pandemickej LAN párty? 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 obľúbené ako na chladičoch, tak aj bežne umiestnené v počítačových skrinkách. A keď už spomínam umiestnenie, palec hore si Cooler Master zaslúži aj za systém uchytovania 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 dať oba dole a pri niektorých konkurenčných riešeniach, ktoré používajú drôtené konštrukcie, je tento proces asi tak miliónkrát jednoduchší. Najmä pre ľudí 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 prehľadnému manuálu by mal inštaláciu zvládnuť aj úplný laik. Na záver ešte musím spomenúť doplnok, ktorý je k ARGB verziám tohto chladiča pribalený. Konkrétne 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 pribalného káblíka určeného pre viacero výrobcov/riešení je jednoduché pripojiť ventilátory k doske a ovládať svetielka priamo cez ňu.

Testovanie

Cooler Master MasterAir Stealth 612 ARGB bol, podobne ako ostatné

chladiče v grafoch nižšie, otestovaný s procesorom AMD Ryzen 7 2700. Teplota okolia sa pohybovala medzi 20 a 21 stupňami Celzia a vytváraná bola aj grafická karta, aby došlo k zahriatiu celého systému na bežné prevádzkové hodnoty pri náročných hrách 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 keď 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.

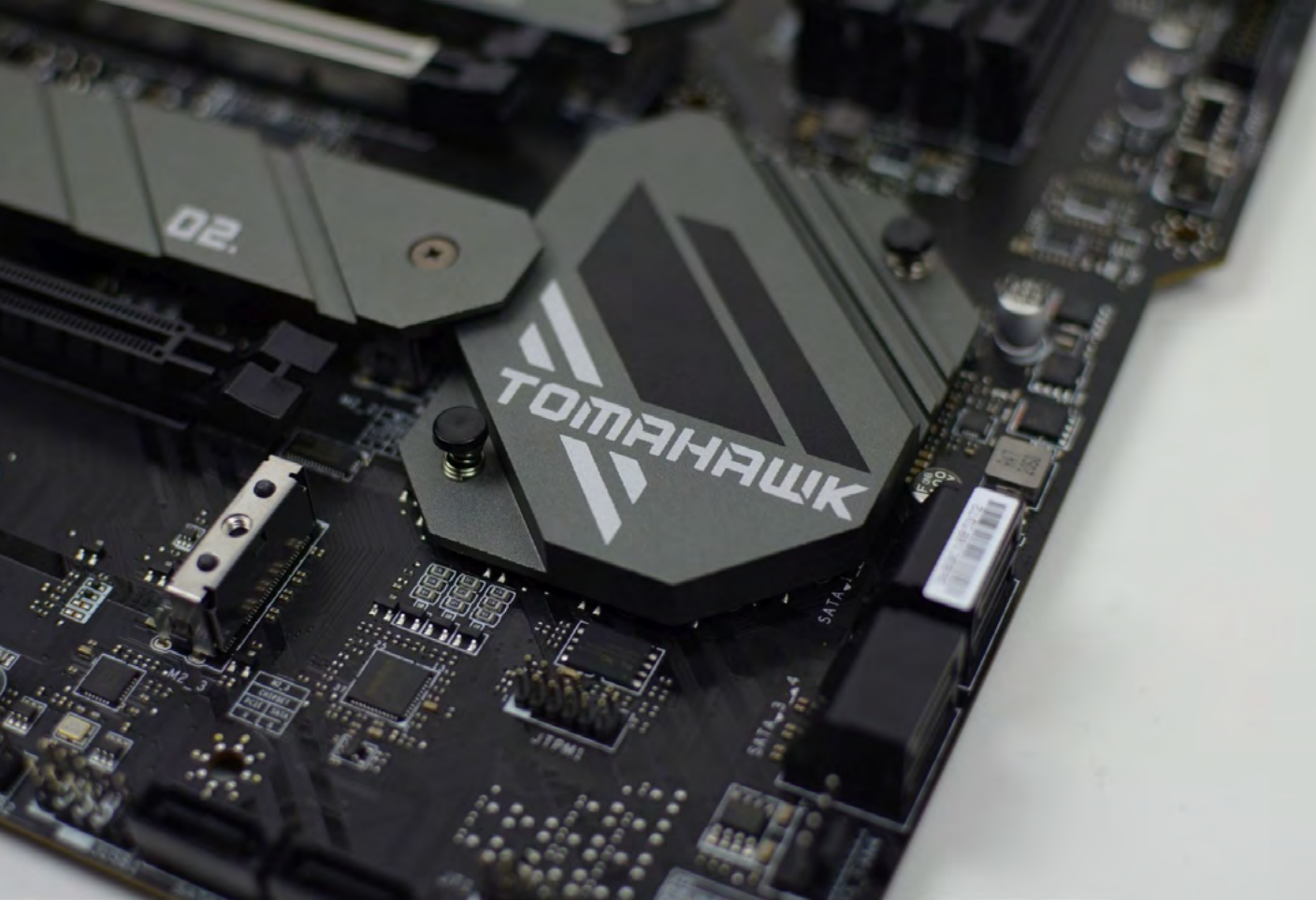
Kto by teda chcel tento chladiaci výkon za nižšiu cenu a nepotrpí si na svetielka, môže siahnuť po prevedení bez RGB, za ktoré zaplatí o 10-20 eur menej.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Cooler Master	Cena s DPH: 90€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kvalitné prevedenie	- Vyššia cena
+ Skvelá kompatibilita s RAM	
+ Moderný dizajn	
+ Nízka hlučnosť	
HODNOTENIE:	★★★★★

MSI MAG B560 Tomahawk Wi-Fi

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



Spoločnosť Intel objektívne bojuje s problémami. Či už ide o staršiu architektúru samotných procesorov, ktorej limitácie pociťujú hráči už niekoľko rokov, alebo neskoršie uvádzanie nových technológií, ktoré umožnili jej hlavnej konkurencii v podobe červeného tímu vyšvihnúť 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 síce neohúri milovníkov taktovania, no si ubuje ponuku najmodernejšej funkcionality, a možno aj niečoho navyše.

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

Samozrejme, pokiaľ 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 funkcionality s automatickým „turbo“ taktom.

Obal a jeho obsah

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

produktu 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 pevné a jeho prednú stranu zdobia detaily v striebornej farbe, či už ide o chladič čipsetu s veľkým nápisom Tomahawk, alebo chladienie 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 mostíky, 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 štandard PCIe 4.0, ktorý je na tejto doske dostupný na vrchnom PCIe slotu a tiež na prvej z troch pozícií pre M.2 disky. Hlavný M.2 slot pojme maximálne M.2 disky štandardu 22110, zatiaľ čo ďalšie 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 osádzať 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 drivej 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 majiteľa 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 chladienia sa postarajú jeden 4-pin pre CPU, ďalší 4-pin pre pumpu vodného chladienia 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 sťažovať 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 završí tradičná zmes TPM Module, Chassis Intrusion, Serial Port, či RTD3 konektoru.

Napájanie a UEFI

MSI pri tejto doske nepreháňa a vsádza 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, keď 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 vďaka overenému receptu darí rok čo rok. Už v minulosti sme si ju v redakcii obľúbili 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 používatelia 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 do doby, kým sa nezlepší ich dostupnosť.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 195€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ PCIe Gen 4.0 + Moderný dizajn + Všetka potrebná funkcionality	- Vyššia cena - Priemerné napájanie
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

CyberPower VP1000ELCD

ZÁLOHA NEMÔŽE UŠKODIŤ



Americká spoločnosť CyberPower špecializujúca sa predovšetkým na výrobu a distribúciu systémov nepretržitého napätia (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, myslel 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 spoľahlivosť, ako aj kompletnú škálu dostupných funkcií. Čo mi teda Berta bola schopná poskytnúť?

Táto viac než šesť kilogramov vážiaca čierna skrinka sa po dizajnovej stránke môže stratiť v zástupe tradičných kancelárskych desktopov, avšak rovnako tak sa cíti dobre kdekoľvek pod stolom. Dôležitý je dosah do nej zapojených prístrojov, aké chcete chrániť predovšetkým pred akýmkoľvek elektrickým prepätím, čiže pred krátkodobými prekročeniami hraničnej hodnoty klasického sieťového napätia. 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 odľahčiť 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. Desať minút civilizácie Pre mňa samotného sa akousi alfou a omegou pointy vlastníctva VP1000ELCD stala toľko 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 ľahnúť. 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 rásna slečna vás podrží a zachráni budúce kultúrne dedičstvo), ale, samozrejme, aj do kancelárií alebo predajní. Jednoducho všade tam, kde chcete zálohovať dáta z bezpečnostnej kamery alebo uchovať klúčové informácie si tento hardvér nájde svoje uplatnenie. Jednotka má na svojej prednej strane, a to je vlastne už na prvý pohľad vôbec najzásadnejší 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 ďalej nestarať – ak dôjde k výpadku siete, Berta začne píšťať ako na lesy. Kto by však chcel a potreboval oveľa širšiu škálu možností monitoringu a nastavenia, je mu plne k dispozícii softvérová aplikácia PowerPanel

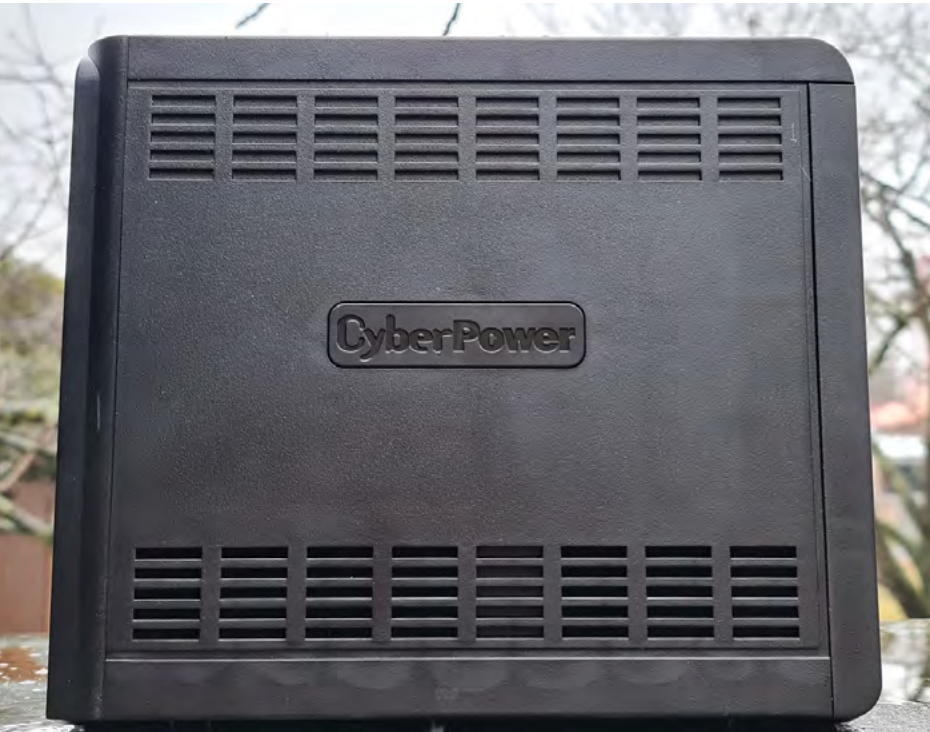
priamo od firmy CyberPower. V nej máte možnosť sledovať odhady nákladov za elektrickú energiu, modifikovať chod pripojených prístrojov či len chrániť všetky dáta zdieľané cez daný uzol. CyberPower VP1000ELCD sa počas trojmesačného testovania v prostredí mojej vlastnej redakcie osvedčil ako užitočný pomocník a oveľa 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 dáta celkovo nebudú vystavované riziku v zmysle straty a poškodenia.

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

Verdikt

Spol'ahlivá a verná spoločníčka.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: CyberPower	Cena s DPH: 100€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ spoľahlivosť	- nič
+ šetrí vaše peniaze	
+ prehľadný LCD displej	
+ softvérová podpora	
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 niekoľko rokov. Ako možno dobre viete, počas testov minulej generácie radu Legion som sa na stránkach nášho časopisu často rozplýval nielen nad kvalitou dizajnovnej stránky týchto notebookov, ale, pochopiteľne, hlavne nad technickým výkonom a vecami s tým úzko spojenými. Dnes, keď spomínaná čínska firma, odkazujúca svojím názvom na istú legendárnosť, prináša na scénu vynovené verzie svojich prenosných počítačov s úplne novým vizuálom, je preto dozaista namieste trochu 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 vybralo 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 oveľa ostrešie hrany a hlavne priam monštruózne logo umiestnené v strede hlavného veka. Keď som vzorku vybalil po prvýkrát, na moment ma prepadol pocit, že Lenovo snáď prichádza s nejakou fúziou okolo istej ikonickkej automobilky z Nemecka, následne som si však uvedomil absenciu toľko potrebného kruhu, ktorý by celú moju teóriu nejakou 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 pripomenie. 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 uchytienia 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 dvadsaťšesť 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). Takto vyložené karty si aj v spojení s QHD panelom v mierke 16:10 vyžiadalo cenu pohybujúcu sa na hranici dvoch tisícov eur, s čím je pred prípadnou kúpou, samozrejme, nutné rátať. Zostava umiestnená pod kapotou mnou testovaného produktu pritom cieľi 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.

Pohlujúci 3D zvuk

Pozrime sa teraz na už spomenutý IPS displej. Za jeho matným a súčasne aj antireflexným povrchom sa skrýva rozlíšenie 2560 x 1600 px a obnovovacia frekvencia 165 Hz! Práve druhý menovaný údaj treba brať ako veľkú výhodu, či už riešime hry alebo animácie, a ja vám k tomu ešte prihodím svetivosť 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 vydať). Šestnásťpalcová obrazovka podporuje



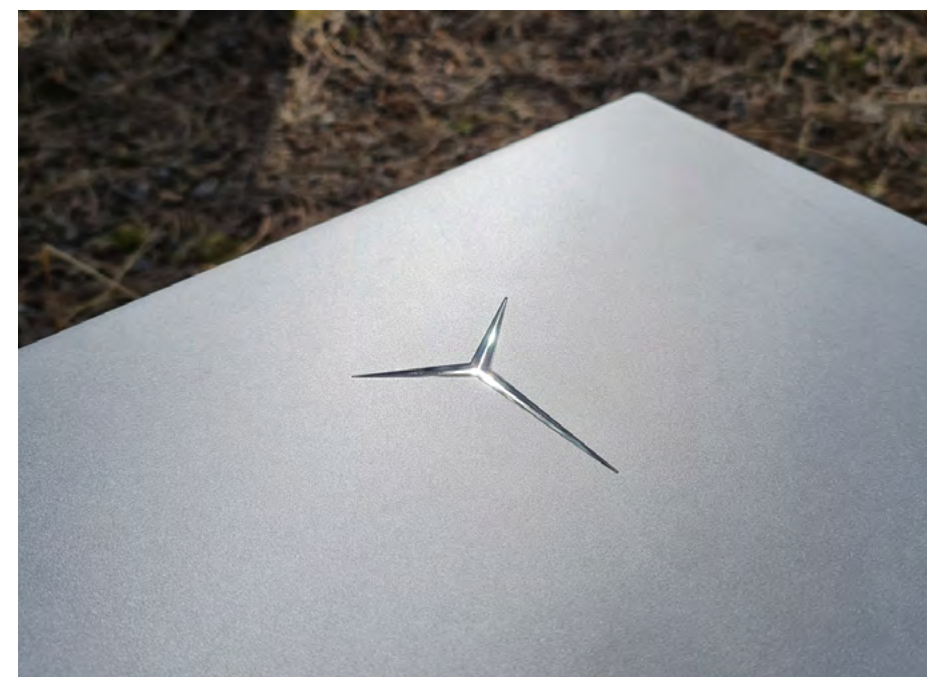
nielen G-Sync, ale súčasne aj FreeSync, ďalej by sme na zozname mohli nájsť stopercentnú škálu sRGB farieb a dobu odozvy 3 ms. Je samozrejme, že celý ten zoznam technických faktov, ktorý som na vás teraz vysypal, navyše obohatený o pár lyžičiek takzvanej textovej omáčky, by ste si vedeli nájsť aj na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

Avšak, aby som zachoval vecnú podstatu a aj v súvislosti s mojim vlastným nazeraním na celkovú kvalitu obrazu, bolo nutné zhrnúť tie najdôležitejšie technické skratky. Z kvality prezentovanej prostredníctvom vôbec prvého šestnásťpalcového 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 priať?

Pre eSport ako robený

Pozvoľna si môžeme začať symbolicky zohrievať 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 dost výrazným kameňom úrazu, ktorému sa nevyhne žiadny výrobca.

U Legion 5 Pro sa rozprávame o vynovenej technológii 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 snímkovaní. 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 odletieť aj s notebookom z miestnosti. Nepomohla ani možnosť vlastného regulovania rýchlosti toku vzduchu a plné vyt'aženie 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 pohľ'adu odobriť 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 klávesníc nikdy neodbijem jednou vetou. Inak to nebude ani v prípade nového modelu radu Legion 5 s prívlastkom Pro. Začnime 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 rýchlou odozvou, na ktoré som si musel trochu dlhšie zvykať, keďže ich tlak nutný na zopnutie bol od minulých modelov jemne znížený. To ale nemusíte brať 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 t'ukania som na rukách nepociťoval žiadny stupeň nepohodlia. Dostatočne veľký touchpad s drsnejším povrchom by sa dal rovnako tak označiť za spoľahlivý.

Vd'aka 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 presedlal na písanie a prehľadávanie webových stránok s tým, že jas obrazovky som priškrtil 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 voľby režimu rýchleho nabíjania, vďaka čomu ste schopní už behom 40 minút nabiť 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 rapidnejší prepád kvalít voči minuloročným verziám, iste sa mýlil. Spoločnosť Lenovo síce 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 síce 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 masinke schopnej obhájiť si drvivú väčšinu vlastných funkcií, nemusí sa už ďalej utápať vo vlastných a nekonečných otáznikoch.

Verdikt

Lenovo sa v roku 2021 rozhodne nechce držať vzadu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 800€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- hluk
+ výkon	
+ klávesnica	
+ zvuk	
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 SEDIETĚ 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 dizajnový netradičný a funkciami nabitý SRS-RA5000. Iste, za uvedenou skratkou si laická 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 keď sa stále nechcem klasifikovať ako výhradný odborník na kvalitu zvuku v komplexnom ponímaní na základe recenzií 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 krabicu vážiacu 5 kilogramov so zaujímavým riešením spôsobom využitia vnútorného priestoru. Reproduktor bol, aj po boku napájacieho adaptéru s príslušnou kabelážou, doslova pohltený polystyrénovou formou, neostalo tam ani pár milimetrov vôle, a tak, ako krásne sa mi ho podarilo rozbaľiť, sa následne

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

Našťastie sa mi však po urputnom boji nakoniec podarilo všetko dostať do takej formy, v akej SRS-RA5000 dorazil, čo osobne považujem za úspech nevídaných 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 reproduktora 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 reproduktora, avšak osobne to vidím na spodobnenie s reklamou výrobku proti zápche. Hodnotenie dizajnu nikdy nemôže spadať pod argumentačný strop a ide stále len o subjektívne nazeranie na niečo, čo podlieha vkusu zákazníka, no ak ste to nedokázali vyčítať z prvého odseku tohto článku, dizajnéri navlečení do montérok s logom Sony ma v tomto prípade vôbec nepotešili.

Reproduktor v mojich očiach vyzerá na jednej strane ako váza so sieťkovaným povrchom a na strane druhej ako tisícnásobne zväčšený elektrický



kábel s tromi 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 nepoškodil moje zdzrevantené receptory vkusu.

Abyste však bol dostatočne férový 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 ďaleko jediný. Mám jednoducho rád ostrejšie

línie a v čase recenzovania reproduktora od spomínanej 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 vyvolať 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 stoji) a ak sa strojom niečo vyložene nepodarilo, tak je to veľká vec napájacieho adaptéru 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 krabicu niekam do úzadia, pre niekoho tak úžasný dizajn razom utrpí jedno veľké faux pas.

Dost' však bolo vyložene negatívnych viet, podme k tomu, čo sa mne osobne naopak dokázalo vtrieť do srdiečka. Viac než kvalitná je schéma ovládania, rozdelená do šiestice dotykových tlačidiel zakomponovaných priamo do bočnej hrany reproduktora, pretože spotrebiteľ si nemusí lámať 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, necht vám stačiť nebude. Takúto prehnane nepoddajnú krytku by som vedel tolerovať pri bezkáblovom 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 privádza k stručnej charakteristike onej údajne jedinečnej a pohlcujúcej prezentácii 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 porovnateľný s návštevou koncertnej sály. Stačí preto len pripojiť svoj mobil pomocou Bluetooth 4.2 do aktívneho reproduktora a, aby bolo možné dosiahnuť čo najvierohodnejšiu prezentáciu audio stopy, ideálne je SRS-RA5000 umiestniť čo najviac v strede miestnosti.

Sám som to takto skúsil hneď niekoľkokrát po sebe s viacerými hudobnými žánrami, aby som si vedel spraviť vlastný obraz, bez priameho zásahu do nastavenia v aplikácii Music Centre. V drvinej väčšine skladieb som mal pocit, že basová linka je nesmierne pretlačená a zvyšok diela akosi umelo utlmený, bez prirodzenej 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 toľko 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 spotrebnú elektroniku, každopádne to, čo mi dokázal poskytnúť reproduktor Sony SRS-RA5000, je pre mňa sklamaním.

Verdikt

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

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Sony	550€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Pre niekoho dizajn	- Nepresvedčivý zvuk
+ Ovládanie	- Prístup k USB
+ Softvér	- Cena
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

NENECHAJTE SI UJSŤ ONLINE FILMOVÉ NOVINKY



#bontonfilmvasbavi



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 série je obrovských 465 miliónov dolárov, vďaka čomu bol tvorcom vládou udelený grant v hodnote 114 miliónov dolárov. Túto akciu obhajuje tamojší minister ekonomického 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

znamenat, že v krajine tento svetový gigant vytvorí rôzne odnože svojich ďalších 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 súvisieť s potrebami natáčania a budovala širší vzťah medzi Novým Zélandom a Amazon Group.

Netreba spomínať kvantum peňazí, čo spoločnosť naleje 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 ďalšiu 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 predpokladať, že to nebude inak ani v tomto filme. Nedávno tiež prevzal rolu Grindewalda po Johnnym Deppovi v nových Fantastických zveroch. Režisérské kreslo prenechal Steven Spielberg Jamesovi Mangoldovi, no Spielberg sa do výroby filmu bude naďalej angažovať ako producent. Film sa začne točiť toto leto a premiéra sa očakáva 29. júla 2022.

Netflix šetriť tento rok nebude



Zrejme najväčšia streamovacia služba sveta, Netflix, pokračuje v utrácaní 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 súťaž vyhrať na plnej čiare. Po štvrt'ročnom hlásení o zisku prichádza predpoklad utratiť za produkciu a poskytovanie ďalšieho obsahu zhruba 17 miliárd dolárov. Podľa serveru Hollywood Reporter sa pravdepodobne kvôli pandémie koronavírusu im plán nepodarí splniť. Mnoho obsahu príde hlavne v druhej polovici tohto roka, no je možné, že sa bohužiaľ nedeckáme 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).

Ghost of Tsushima aj ako film



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

Role režiséra sa zhostí Chad Stahelski, ktorého preslávila réžia všetkých John Wick filmov, no podieľal sa aj na Birds of Prey, alebo druhom Kapitánovi Ameriku. Príbeh sa odohráva v roku 1274, kedy na ostrove Tsushima prebehla prvá mongolská invázia. Hlavný protagonista, 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, tešiť na filmové adaptácie Uncharted, Sonica, seriálové The Last of Us a 3 ďalšie projekty, ktoré doposiaľ neboli odhalené.

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 rolou 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 divadlách, 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 zahrať rolu Bellatrix Lestrangeovej v Harrym Potterovi, no vzhľadom na jej prvé tehotenstvo musela rolu odmietnuť, no neskôr si zahrala aspoň jej sestru.

Madame Claude

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



Fernande Grudet, známa tiež pod menom Madame Claude, bola francúzska podnikateľ'ka. Mnohé ženy, ktoré sa dnes hrdo pýšia titulom „tvorkyňa kontextu na OnlyFans“, by jej mali d'akovať, nakoľ'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 podnikateľ'ku, materský vzor, mýtus či informátorku alebo špiónku. Určite však nemá o prácu a popularitu núdzu, 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 ostať iba pri poskytovaní svojich

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



všetko, čo zaujme priemerného diváka – intrigy, akciu, 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 spočiatku 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 efektívnym 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 ponižujúce 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 takého správania.

Scén vykresľujúcich zložitost' povolania v sexuálnom obore je v tomto filme možno až nad rámec. Režisérka nadmerne používa prvky prít'ážlivé 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 napätia medzi verejnou osobnosť'ou 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 niekoľ'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 vedľ'ajších dejových liniek a postáv nie je dotiahnutých, nájdu sa aj také, bez ktorých by sa film zaobišiel úplne.

Bez čoho by sa ale film nezaobišiel, sú jeho dve hlavné predstaviteľ'ky – Karole Rocher a Garance Marillier. Rocher pútavo stvárňuje Madame Claude, ktorá je zdržanlivá, tvrdá a náročná, ale zároveň zraniteľ'ná. 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 podnikateľ'ky v odbore sexuálnej práce. Vď'aka 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 ublíženej milenky a zlomenej matky. Svojím výkonom nezaostávala ani Garance Marilliere. Mladučká francúzska herečka svojim talentom už zaujala v horore Raw a zastala svoje miesto aj pri svojej oveľa skúsenejšej hereckej kolegyni. Ako Sidonie pôsobí tajomne a prít'ážlivo a divák s ňou dokáže súcitiť i mať voči jej postave otázky ohľ'adom jej lojálnosti voči Madam Claude.

Smutným faktom však ostáva, že toto sú jediné dve postavy, ktoré stoja 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.

Snád' keby sa Sylvie Verheyde zamerala len na určitú časť príbehu Madam 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 znepokojivo stále aktuálnu stránku pokrytectva spoločnosti, obzvlášť jej najvyššie postavených členov.“

Patrik Protuš

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Sylvie Verheyde	Rok vydania: 2021 Žáner: Životopisný
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Herečky v hlavných úlohách	- Scenár
+ Námet	- Atmosféra
+ Realnosť scén	
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 zblížšia.

Z histórie

Blizzard Entertainment bol v 90. rokoch pomerne produktívnou firmou. Myslím, že nejednému hráčovi, čo má okolo tridsiatky, sa zabľýskajú oči, keď počuje o Stratených Vikingoch, Warcrafte, Starcrafte či Diablovi. Práve Warcraft sa tešil takej oblúbe, že v prvých rokoch tohto milénia 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 hlav. 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 zvädzajú boj o dobytie súperovho Ancientu.

Ďalší 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 voľne dostupnou.

Preslávila sa aj Internationals turnajom a myslím, že vďaka 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 tretom 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 stret ľudí s orkami. Film mal tiež

priviesť k hre nových hráčov, no nie som si istý, či sa tento marketingový ťah Blizzardu úplne podaril. Môže za to aj celkom nešťastne zvolený CGI pri zobrazovaní orkov. Nejednen hráč čakal skôr animovaný film podobný cutscénom 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 keď 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 keď 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 oveľa viac, a hlavne nepôsobí rušivo, pretože sú už na ňu hráči zvyknutí. Odhladnuc 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 najlepším 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 Terrorbladom.



Slyrak je po boji na konci svojich síl a Davion mu chce dopriať ctihodnú smrť. 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 bohyně Selemene a dúfa, že kúzelník bude o ich súčasnom mieste výskytu vedieť niečo viac. Z Davionovej blízkosti nie je nadšená, zvlášť keď teraz v sebe ukrýva neskrutiteľnú bestiu.

Seriál má osem dvadsaťminútových epizód, takže dej celkom odsýpa a môže byť takým ‘večerníčkom’ pred spaním. Napriek forme som dal seriálu šancu a musím sa priznať – aj ma celkom bavilo pomaličky odhaľovať ďalšie a ďalšie postavy či predmety, ktoré som z DOTY poznal. Hneď v úvode má napríklad divák možnosť spoznať Oracla, ktorý len veľmi noticky spomenie, o čo vlastne v hre ide. Bolo to však ako intro z filmu RRRrrrr !!! Tam tiež komentátor za zvuku strelby veľmi stroho spomínal na vojnu vo Vietname 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. Načrtneme, 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 bohyně Selemene a Invokera. A keďže Invoker je celkom slušný kúzelník a Selemene bohýňa, dáme tam dáke čarýmáry a nakoniec divák vlastne zistí, že aj dejová linka s Dragon knightom Davionom či princeznou Miranou je vlastne strašne ovplyvnená buď 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 keď sa Mirana ocitla v podivnej jaskyni a našla tam nejakých zombíkov uctievať 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 ďalších epizódach.

„Ak by som si musel vybrať medzi hrou alebo seriálom, hra by bola jednoznačne lepšia voľba. Chváľitebné však je, že Valve sa aspoň snažilo priviesť na Netflix jednotlivé príbehy hrdinov“

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Eui Jeong Kim, So Young Park	Rok vydania: 2021 Žáner: Animovaný / Akčný
PLUSY A MÍNUSY:	
+ mikropríbehy hrdinov dostali šancu + rýchly spád deja + veľa elementov z hry	- naplno 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 tlačенú verziu. Takže ak vás nebaví čítať časopis len na PC, telefóne, alebo tablete neváhajte a objednajte si svoj fyzický výtlačok alebo predplatné na adrese

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

Aktuálne vydanie v elektronickej podobe, rovnako ako aj archív starších čísiel pre vás je k dispozícii na voľné stiahnutie na hlavnej stránke magazínu na adrese

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini,
Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider,
Stanislav Jakúbek, Mário Lorenc, Maroš Goč,
Richard Mako, Barbora Kríštofová, Michaela Medved'ová,
Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kunilák,
Miroslav Beták, Martin Rácz, Ivka Macková,
Nicol Bodzsárová, 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 INZERCA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKČIA 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 redakcii treťou stranou. Za obsah
inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich
zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť
reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu
redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené.
Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k
dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov
sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

Copyright © 2021 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

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

logitech G

UKÁŽ SVOJ ŠTÝL NOVÁ HRÁČSKA KOLEKČIA



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