

GENERATION

TESTOVALI SME
STEAM DECK 256GB



HRALI SME

King Arthur: Knight's Tale

TÉMA

Postavte si domácu Wi-Fi za super cenu

RETRO

Beavis and Butt-Head

VIDELI SME

Peaky Blinders

SÚŤAŽ
2X



Smarter
technology
for all

Lenovo™



LEGION 5i Pro

VSTÚPTE DO HERNEJ ARÉNY NA PLNÝ VÝKON

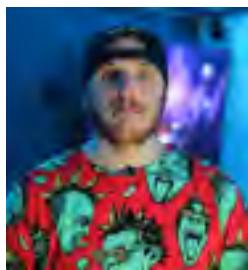
Legion 5i Pro, vybavený procesorom Intel® Core™ 11. generácie, pozdvihuje hranie na novú úroveň. Užite si maximálny výkon s podporou funkcie Dual Burn, ktorá zvýši výkon procesora a grafiky pre vylepšenú snímkovú frekvenciu. Legion Coldfront 3.0 udržiava vnútri notebooku optimálnu teplotu pri maximálnom výkone procesora a zároveň produkuje minimálny hluk. Tento 16" herný notebook vám poskytuje väčší obraz pre lepšie periférne videnie. V kombinácii so zvukom Nahimic 3D, ktorý zvýrazní každý detail v hre, budete môcť vidieť a počuť nepriateľov ešte skôr, než začnú palbu. Flexibilita a neuveriteľná výdrž v minimalistickom dizajne. S Legion 5i Pro jednoducho vyhráte každú bitku.

Kúpite na
 DATACOMP.SK
Muži v modrom

intel.
CORE™
i7

Spoločnosť Lenovo® odporúča Windows 11 Home

Intel® Core™ i7 processor
Intel, the Intel logo, the Intel Inside logo and Intel Core are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries.



Nastáva opäť čas hier

Máj lásky čas sme nechali za sebou a aj keď' vás týmto konštatovaním samozrejme nenavádzam prestať milovať svojich blížnych, predsa len tu máme d'alší mesiac v poradí a rok 2022 sa nám začína pomaly ale isto lámat' presne vo svojej polovici. Čo všetko nás tak v najbližšej dobe vlastne čaká? Napriek tomu, že sa kedysi najväčšia herná akcia E3 v tomto kalendárnom roku neobjaví, hráči a hráčky po celom svete dostanú svoju dávku nových ohlásení, ako aj pripomnenutí titulov, na ktoré tu už roky rokúce čakáme. Okrem minimálne jednej významnej náhrady za E3 ako takej nás v auguste čaká vel'kolepý návrat najväčszej európskej hernej výstavy, Gamescomu. Do nemeckého Kolína nad Rýnom sa po dlhej pauze vrátia nielen vystavovatelia, ale aj fyzickí účastníci, ktorých počet už nebude nijako výrazne redukovať žiadny balík protipandemických opatrení. Ósmy mesiac je však predsa len ešte trochu od ruky a preto sa teraz vráťme do súčasnosti, ktorá nám rovnako ponúka (alebo už ponúkla) nemalú porciu zaujímavých udalostí a noviniek.

Už koncom júna sa SONY pokúsi mierne zredukovať neustále rastúce počty predplatiteľov konkurenčného Game Passu, keď uvedie na trh vynovenú formu svojej služby PlayStation Plus. Tento mesiac nás čaká napríklad aj vydanie najnovšej časti cenenej série Super Mario Strikers, ako inak než exkluzívne na Nintendo Switch. Rovnako tak nás čaká spustenie predaja niekol'kých očakávaných hardvérových noviniek od popredných spoločností. A tu by bolo asi najlepšie premostiť rovno na obsah aktuálneho čísla nášho a vášho magazínu. Na nasledujúcich stránkach vás totiž čaká niekol'ko veľ'mi čerstvých testov zo segmentu spotrebnej elektroniky, ktoré by vás mohli inšpirovať a možno aj motivovať smerom k obdarovaniu svojich blížnych. Nezabudli sme však samozrejme ani na pravidelné rubriky, bez ktorých si už Generation určite neviete ani predstaviť a preto vás už nebudem d'alej zdržiavať a nechám zazniet' ten abecedný koncert.

Filip Vorzáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Renault končí v Rusku, nahradí ho Moskvič



Pre tých mladších je značka Moskvič pravdepodobne neznáma, no my starší si dobre pamäťame na špecifické automobily spred pôdu železnej opony. Klasická ruská náštrana sa tu nezaprela, hoci boli viaceré modely vyrábané v licenciach od známych značiek ako je Ford a Opel. Moskviče boli hojne zastúpené v

Československu, no do súčasného tisícročia sa im nepodarilo prebojovať.

A práve to by sa malo zmeniť vďaka odchodu Renaultu z Ruska. Francúzska automobilka len nedávno oznámila svoj odchod z tejto krajiny a svoju pobočku predala hlavnému mestu Moskva. Rozhodnutie to určite nebolo dobrovoľné,

čo je samozrejme z pohľadu budúcnosti nepodstatné. Zaujímavé ale je sledovať, ako Rusi naložia s pomerne slušným závodom plným moderných technológií.

Plány sú zaujímavé, no keďže Moskvič svoj boj už raz prehral práve po neštastnej privatizácii, tak obavy o podobný osud sú tu na mieste. Súčasná fabrika vyrábala moderné automobily vrátane modelov Arkana a Kaptur, takže základy tu sú dobré. Problém však predstavujú jednotlivé komponenty, ktoré sa kvôli sankciam do krajiny dostávajú len veľmi t'ažko.

Prvé autá bez Renaultu budú preto pravdepodobne bez moderných technológií a s motormi nesplňajúcimi moderné normy. Žiadna norma Euro 6, žiadne stabilizačné systémy, dokonca ani ani airbagy. Nové Moskviče budú tvrdým návratom do minulosti, či skôr rakovou na cestách. Tam, kde by posádka v modernom aute vyviazla s odreninami alebo nejakou zlomeninou, budú Rusi pravdepodobne umierať, alebo končiť poriadne dolámaní.

Honda prichádza s modelom ZR-V



Japonská automobilka neprežíva v Európe práve najlepšie obdobie a navýše prechádza postupnou elektrifikáciou svojich modelov. S čisto hybridným Civicom sklamala množstvo lokálnych fanúšikov, modelu HR-V zmenšila kufor a s cítelne vyššími cenami má problém čo i len udržať nejaké tie predaje. Pomôcť by jej mohla novinka s označením ZR-V, ktorá zapadá

do čoraz obľúbenejšieho konceptu kompaktných SUV automobilov.

Vyplní tak medzeru medzi novým HR-V s malým kufrom a veľkým CR-V. Firma je však na oficiálne informácie ešte trochu skúpa a navýše ho bude na rôznych trhoch predávať pod odlišnými názvami. Európske ZR-V bude založené na platforme nového Civicu jedenástej

generácie a vyrieší tým hlavný problém nového HR-V, čiže ponúkne používateľný batožinový priestor aj pre normálnu rodinu.

Pre Európu tu bude samozrejme hybridný motorový základ v podobe firemnnej technológie e:HEV s atmosférickým štvorvalcom dodávajúcim energiu pre elektromotor s výkonom 184 koní. Slušný základ aj pre plne naloženú rodinu, ktorý by vás nemal dostať do nebezpečných situácií kvôli pomalým reakciám.

Na dostupnosť a presné ceny si ešte budeme musieť počkať, no s ohľadom na cenník slabejší Hondy HR-V je už teraz jasné, že to lacné nebude.



Predaj áut stále stagnuje



Katastrofa na trhu s automobilmi sa stále nekončí, o čom svedčia aj aprílové predaje na Slovensku. Spojenie neustálej inflácie a problémov s dodávaním komponentov sa každý mesiac podpisuje pod zaostávajúce čísla, ktoré predajcov a výrobcov určite netešia.

Za mesiac apríl eviduje európsky trh pokles predajov o 20 percent, pričom napríklad v Taliansku boli predaje horšie až o tretinu. S problémami sa musí vysporiadať napríklad Toyota, pri ktorej sa k problémom pridala obmena ponuky. Niektoré

modely končili a pri tých nových sú na začiatkoch vždy určité problémy s nabehnutím optimálnej výroby.

Problémy sa tak prejavili aj v susednej Českej republike, kde majú výrobné závody Škoda a Hyundai.

Celkový medziročný pokles sa pohybuje na úrovni 20 percent, no kým prvá spomínaná značka vyrábala o desiatky percent menej, tak Hyundai naopak na výrobe pridal. Značke sa darilo aj na Slovensku, kde zákazníkom dodala vyše deväťsto nových vozidiel a dosiahla trhový podiel vyše 13 percent.

Stala sa tak celkovo najpredávanejšou značkou nových vozidiel na Slovensku. Pozíciu trhovej jednotky obhájila aj v segmente súkromných zákazníkov. Najvyšší predaj Hyundai zaznamenal s modelom i30, ktorý bol v apríli so 461 ks najpredávanejším novým autom na Slovensku vôbec. Firme sa darí aj na poli SUV, kde má v ponuke model Tucson. Ten je za tento rok vo svojej kategórii tým najpredávanejším.

Rodinné BMW je už aj v hybridnej verzii



BMW radu 2 Active Tourer prichádza aj na Slovensko v zaujímavej plug-in hybridnej verzii, ktorá je optimálnym riešením pre rodiny tráviace veľa času v meste. Nové motory ponúkajú inteligentný režim pohonu, pri ktorom sa kombinuje elektrický a spal'ovací motor podľa aktuálnych požiadaviek a podľa nastavenej dynamiky jazdy.

Hybridné systémy oboch modelov kombinujú 3-valcový benzínový motor s technológiou BMW TwinPower Turbo, ktorá poháňa predné kolesá, s elektromotormiem pôsobiacim na zadné kolesá.

Kombinovaná spotreba paliva sa drží pod hranicou jedného litra

na 100 kilometrov, pričom celkový výkon je 211 koní pre čisto naftový motor a 245 alebo 326 pre hybridný benzínový. Naftový motor disponuje mild hybridnú technológiu, ktorá nevyžaduje samostatné nabíjanie a má priemernú spotrebu 4,6 až 5,1 litra na 100 kilometrov.

Pri benzínových verziach sa kombinuje výkon spaľovacieho a elektromotoru. Výkonnejší z dvoch plug-in hybridných modelov šprintuje z pokoja na 100 kilometrov za hodinu za 5,5 sekundy, ten pomalší za 6,7 sekundy.

Na čisto elektrický pohon zvládne prejsť vyše 80 kilometrov, čo je viac, ako ponúka väčšina konkurenčných modelov. Pri nabíjaní výkonom 7,4 kW ho nabijete za menej ako dve a pol hodiny a domácej zásuvky bude nabité za menej ako osem hodín. Každé ráno tak môžete mať nabité auto aj na náročnejší mestský deň, počas ktorého neminiete ani deci benzínu, či nafty.

Až takmer 700 dní. Tol'ko strávia poriadkumilovnejší Slováci za život upratovaním



Takmer tretina Slovákov trávi minimálne 12 hodín z mesiaca vysávaním, zotieraním podlahy, čistením a d'alšími upratovacími prácam, pričom ženám upratovanie zaberá stále viac času ako mužom. Vyplýva to z prieskumu spoločnosti Xiaomi Slovensko, ktorý na reprezentatívnej vzorke 1004 opýtaných vo veku od 18 do 65 rokov realizovala agentúra 2muse v máji tohto roku prostredníctvom omnibusu.

Podľa prieskumu Xiaomi Slovensko takmer polovica (46,1 %) z opýtaných mužov upratuje menej ako 5 hodín mesačne, najmenej z nich (5 %) neupratuje vôbec. Len 1,2 % opýtaných žien neupratuje doma vôbec, naopak až 19,8 % z nich upratuje 12 až 23 hodín mesačne a vyše päťtiny (21 %) dokonca strávi viac ako deň z mesiaca starostlivosťou o domácnosť. Pre porovnanie, u mužov sa v rámci mesiaca len 7,2 % venuje domácim prácам viac ako 24 hodín a 12,1 % 12 až 23 hodín.

Starostlivosťou o čistotu našich domovov trávime skutočne vel'a času. Podľa prieskumu Medianu až 66,1 % Slovákov nad

18 rokov uvádzia, že čistota je základom zdravia, pričom až 15,3 % z nich upratuje na dennej báze a viac ako tretina (36,2 %) sa venuje domácim prácам 2-6 x týždenne. (Zdroj: Median SK, SML 2021).

Preto vďačne využívame technologických pomocníkov, ktorí spravia prácu za nás a my môžeme svoj drahocenný čas trávit' dôležitejšimi alebo príjemnejšími činnosťami. Až 91,9 % Slovákov má doma práčku a 36,3 % umývačku, ktoré sa aspoň čiastočne postarajú o našu bielizeň a riad.

Prach za nás zatial' nezotrie nikto respektíve nič, avšak už niekol'ko rokov sú na trhu robotické vysávače, ktoré zvládnu vysávanie aj zotieranie podlahy úplne sami. Napriek tomu, že rôzne druhy vysávačov má v domácnosti až 89,6 % Slovákov, tie robotické vlastní len 15,8 %. (Zdroj: Median SK, SML 2021).

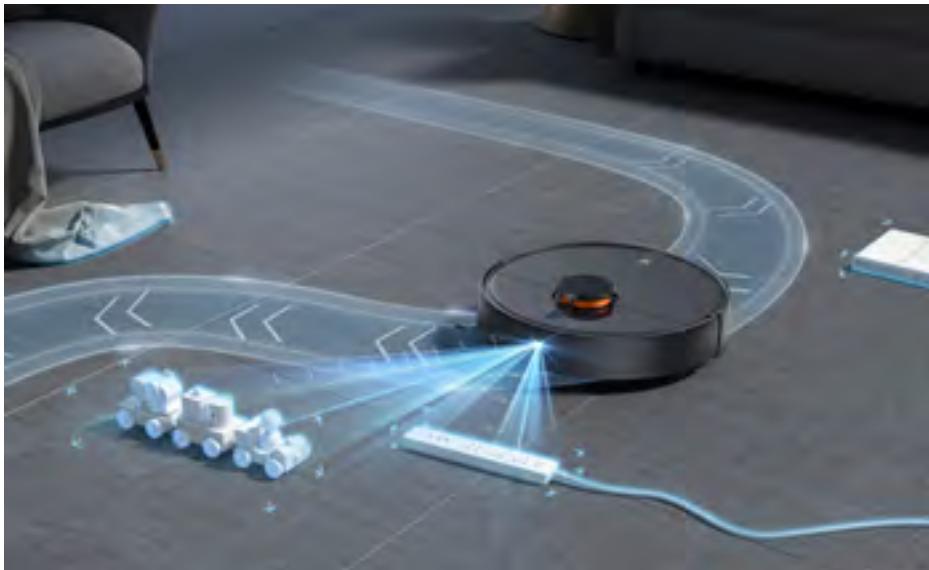
V predošлом roku plánovalo ich kúpu len 1,4 % Slovákov. "Pritom cena robotických vysávačov je v mnohých prípadoch porovnatel'ná s

tými klasickými. Avšak s tým rozdielom, že najväčšou pridanou hodnotou je, že vysávanie a mopovanie spravia za nás, čo nám ušetrí denne či týždenne kopec času," uvádza Lýdia Žáčková, marketing a PR manažérka Xiaomi Slovensko. Niektorí si stále myslia, že zanechávajú chuchvalce prachu a nepovysávajú celý priestor.

"Dnešné robotické vysávače prešli mnohými vylepšeniami a môžeme povedať, že priestor zanechávajú čistý a bez prachu, čo je najmä pre alergikov veľkou výhodou. Rovnako disponujú citlivými senzormi, vďaka ktorým dokážu úspešne zmapovať a povysávať celý priestor," dodáva Žáčková.

Pozitívnu skúsenosť s nimi majú aj známi slovenskí influenci: štýlový Adam Rustman a jedinečná Zuzana Zrza Barková.

"U nás doma som netradične poriadkumilovnejší ja. Bývame v dome, takže jeho upratovanie je niekol'kohodinová záležitosť a v minulosti kvôli tomu často vznikali hádky. Takže sme sa rozhodli,



že zapojíme profesionálnu pomoc a raz týždenne nám dom chodí upratat' pani na výpomoc v domácnosti. Ked'že ale máme deti a ešte aj plznúceho psa, vlastníme aj robotický vysávač, ktorý v prípade potreby necháme po dome pobehať'. Okrem toho sme nedávno zaobstarali aj akumulátorový tyčový ručný vysávač Xiaomi, ktorý je skvelý v prípade ked' deti niečo rozsypú alebo natrúsia. Táto kombinácia funguje perfektne a vd'aka tomu ušetríme čas a eliminujeme hádky kvôli neporiadku," hovorí Adam.

"Ako typická žena som na sebe t'archu starostlivosti o domácnosť dlhé roky niesla ja. Až v čase lockdownov, kedy sme boli štvorcenná rodina non stop doma a bolo teda prirodzene aj viac neporiadku a nervov, som si povedala dost' a začala hl'adat' spôsoby, ako si upratovanie a starostlivosť o domácnosť a deti zjednodušíť. Vytvorili sme s manželom a det'mi tabuľku domáčich prác, ktorých väčšinu som dovtedy robila len ja a podelili sme si ich spravodlivejšie. "Prišla" som tak o zodpovednosť nakladania a vykladania umývačky, vysýpanie smetí, kŕmenie jašterice agama aj polievanie kvetov, ktoré si podelili moji traja chlapci.

Na vysávanie sme si zaobstarali d'alšieho pomocníka - robotický vysávač s mopom Xiaomi. Šetrí nám minimálne hodinu týždenne, a tak sme si zvykli s chalanmi túto hodinu venovať zábave. Či ju už strávime v reštaurácii, na výlete alebo na nejakej detskej atrakcii. Na mobile popri tom len skontrolujeme, ako vysávač u nás doma napreduje a či už domakal a môžeme sa vrátiť do čistého bytu," vysvetl'uje Zrza.

Vlastnosti robotických vysávačov sa roky vylepšovali a dnes sa v najnovších modeloch približujú dokonalosti. A aké sú ich štyri najväčšie prednosti?

1. Bezstarostnosť'

Počas upratovania nemusíte robiť vôbec nič, dokonca ani byť doma. Respektívne môžete robiť to, čo skutočne chcete. "V mobilnej aplikácii si nastavíte režim upratovania, vyberiete miestnosť, ktoré treba vyčistiť, zóny kam vysávač nemá chodiť," dodáva L. Žáčková zo Xiaomí. Ľahko si naplánujete pravidelné čistenie, napríklad aj na čas, keď ste v práci. Potom už len pomocou vášho smartfónu skontrolujete, ako vysávač pracuje a domov sa vrátíte vždy do čistého. Niektoré modely dokonca majú k dispozícii aj samovyráždňovaciu stanicu, v tom prípade sa do kontaktu s vysávačom dostanete tak raz za pár týždňov. Odpadne totiž aj posledná povinnosť - vyprázdňovať nádobu na prach. Pravidelné vysávanie tiež výrazne znížuje množstvo celkového prachu a alergénov v domácnosti.

2. Nábytok aj ponožky v bezpečí

Moderné roboty používajú umelú inteligenciu a viaceré systémy na navigáciu v priestore. Prvým je 360-stupňový

laserový radar. "Po zmapovaní priestoru si vysávače dokážu zapamätať presné rozloženie izieb každej domácnosti, dokonca niektoré podporujú aj zapamätanie si viacerých podlaží," dopĺňa L. Žáčková.

Vďaka prednej navigácii vedia rozoznať aj rôzne drobné objekty a postupne sa učiť, čo sa pred nimi nachádza. Tako potom dokážu obíť aj drobnosť ako detskú ponožku uprostred izby, ktorú by iné vysávače "zožrali" alebo do ktorej by sa zamotali. Vedia taktiež správne odhadnúť výšku nábytku tak, aby sa pod nimi nezasekli. A v neposlednom rade sú tu senzory na spodnej strane, ktoré zabráňujú tomu, aby sa vysávač zrútil zo schodov.

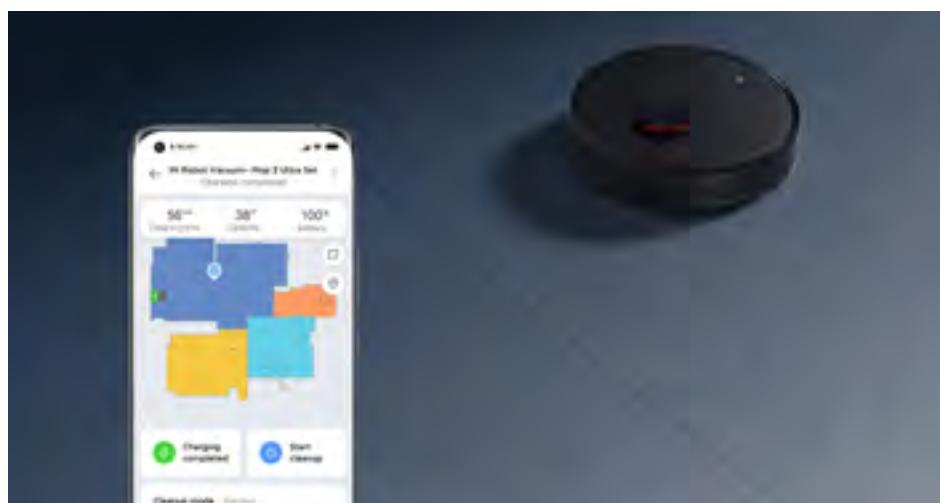
3. Upratovať vydržia aj 3 hodiny

Tie najnovšie sú vybavené veľkou batériou a silným sacím výkonom, ktorý sa oproti minulosti takmer zdvojnásobil. Upratovať na jedno nabítie vydržia aj 3 hodiny, v ideálnych podmienkach zvládnú naraz vyčistiť tiež veľké byty s plochu až do 240 m². V kombinácii s inovatívou kefou vedia pozbierať t'ažké nečistoty z pevných podlág a aj prach a chlipy z kobercov. Okrem vysávania s rôznou intenzitou ponúkajú niektoré robotické vysávače aj možnosť mopovania, či vysávania a mopovania zároveň.

Tie kvalitnejšie využívajú takzvané sonické čistenie. Handrička sa pri mopovaní trasie, takže vytvára viac trenia, a teda efektívnejšie vytrie podlahy. Vďaka mûdrejšej navigácii prejdú celú plochu bez zbytočného plynkvania časom a energiami.

4. Cenová dostupnosť'

Ak ešte stále váhate, či si nového pomocníka zaobstarat', navštívte [Mi Store SK](#), kde ho získate o 20 % lacnejšie. Zl'ava sa po zadaní kódu UPRAC20 vztahuje na rôzne typy vysávačov, nielen tie robotické.



Postavte si domácu Wi-Fi za super cenu



Postaviť spol'ahlivú domácu Wi-Fi siet' je pomerne jednoduché a dnes už to nemusí byť dokonca ani veľmi drahé, ako ste si doteraz mohli myslieť. Svoje o tom vedia zákazníci značky **Mercusys**, ktorá sa na slovenskom trhu etablovala ako poskytovateľ výkonných siet'ových riešení za skvelú cenu. Pre svoju spol'ahlivosť sú často ponúkané aj samotnými internetovými operátormi.

Postavte si siet' okolo routera

Chrbitcou väčšiny bezdrôtových sietí je prirodzene router, aj keď ako si neskôr ukážeme, nemusí to byť vždy pravidlom. Pokial' však plánujete postaviť svoju domácu siet' práve okolo routera, môže byť dobrou vol'bou z dielne Mercusys model MR70X. Ten okrem iného podporuje aj Wi-Fi 6 (teda štandard 802.11ax) a vďaka tomu sľubuje

vysokú rýchlosť aj dlhodobú kompatibilitu. Wi-Fi 6 využijete vtedy, ak máte na svoju domácu bezdrôtovú siet' vyššie nároky a chcete ju využiť aj inak ako len pre „bežné“ surfovanie na webe. Tento štandard navýšuje celkovú priepustnosť na jedného používateľa, čo znamená, že svoju siet' budete môcť využiť aj pre náročnejšie aktivity, ako je streamovanie videa vo vysokom rozlíšení alebo hranie on-line hier.





Okrem toho pripojíte k sieti súčasne viac koncových zariadení. Ostatne na domácu siet' sa už dnes nepripájajú len notebooky alebo smartfóny, ale aj herné konzoly, televízory, osvetlenie, zabezpečovacie systém domácnosti, chladnička alebo napríklad žalúzie. Vyššie nároky na domácu siet' prirodzene kladú aj vyššie nároky na jednotlivé siet'ové zariadenia. Router Mercusys MR70X je v tomto zmysle dokonalým adeptom na to, aby sa stal chrbitcou Wi-Fi vo vašej domácnosti.

Vyskúšajte mesh systém

Meshové systémy sú riešením, ktoré dokáže plnohodnotne nahradit' router, prípadne aj v kombinácii s extenderom (opakovačom signálu). Práve meshové systémy sme mali na mysli, ked' sme na začiatku hovorili o tom, že výstavba domácej siete okolo routera nemusí byť vždy pravidlom. Meshové systémy sa skladajú minimálne z dvoch alebo viacerých prístupových bodov (AP), ktoré sú na rovnakej úrovni a súčasne vzájomne zameniteľné.

Stabilnú meshovú bezdrôtovú siet' s jedným názvom siete (SSID) a heslom môžete postaviť napríklad okolo meshového systému Mercusys Halo H30G, ktorý podporuje štandard 802.11ac (AC1300) a zakúpit' ho môžete v balení po dvoch alebo po troch prístupových bodoch. Na byt priemernej veľkosti vám však bohatou budú stačiť dve zariadenia.

Rozšírite siet' pomocou extendera

Pokial' sa rozhodnete pre siet' postavenú na routeri a z nejakého dôvodu budete

potrebovať rozšíriť pokrývanú plochu, potom môžete siahnuť po extenderi alebo opakovači signálu. Svoju siet' na predtým nedostupnú a káblom t'ažko dosiahnutel'né miesta môžete rozšíriť napríklad modelom

Mercusys ME10, ktorý so svojim routerom jednoducho spárujete jediným stlačením tlačidla WPS. Vďaka farebnému LED indikátoru zároveň rýchlo nájdete miesto, kde je signál na umiestnenie extendera najoptimálnejší. Extender stačí len zapojiť do zásuvky, spárovať s existujúcim routerom a jednoducho začať používať.

Ked' sú nároky vyššie

Pokiaľ sú vaše nároky na domácu siet' stále vyššie, ale zároveň sa vám do bezdrôtového riešenia pre svoju domácnosť nechce investovať príliš veľa, potom siahnite po routeri TP-Link AXE75, ktorý ponúka skvelý pomer ceny a výkonu, a navyše podporuje úplne najnovší bezdrôtový štandard

Wi-Fi 6E. Vďaka tomu podporuje hned tri frekvenčné pásmá vrátane málo vytiaženého 6GHz pásmá, ktoré so sebou prinášajú väčšiu šírku pásma, vyššie rýchlosť a prakticky nulovú latenciu.

Router podporujúci Wi-Fi 6E je nielen rýchlejší, ale súčasne k nemu pripojíte aj viac koncových zariadení bez kompromisov v rýchlosti. Wi-Fi 6E musia prirodzene podporovať aj vaše koncové zariadenia, avšak nemusíte sa báť, že by ste k tejto sieti nepripojili svoje staršie modely smartfónov alebo napríklad televízorov.

Ako vidno, domáca bezdrôtová siet' za rozumnú cenu sa postaviť dá – dokonca aj taká, ktorá bude skvele fungovať a po technologickej stránke vydrží celé roky. Či už si zvolíte siet' založenú na routeri alebo sa rozhodnete pre meshový variant, so zariadeniami Mercusys rozhodne chybu neurobíte. A tých najnáročnejších užívateľov zase uspokojí riešenie v podobe Wi-Fi 6E routera od TP-Linku.



Novinky ROG určené tým, ktorí sa odvážia a to dokonca bezhranične



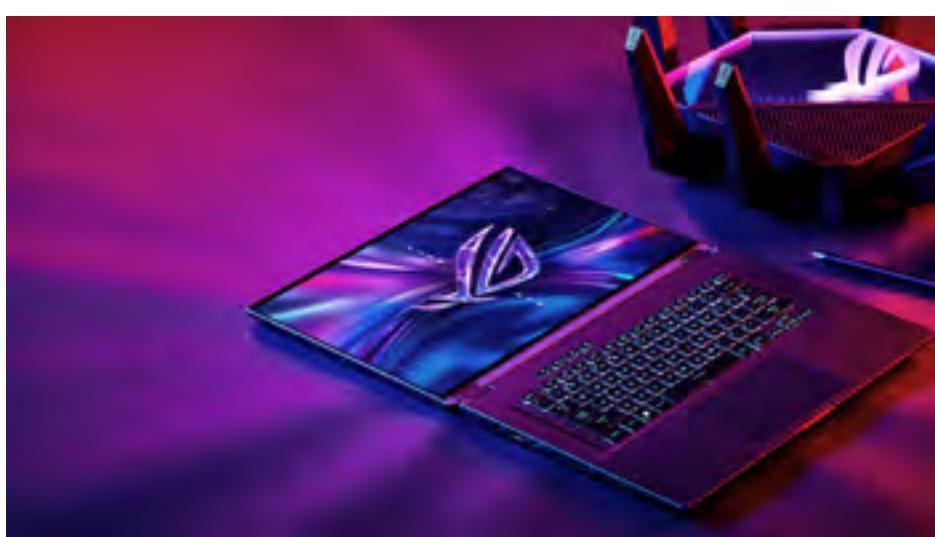
Je to len týždeň, čo boli predstavené novinky od spoločnosti ASUS pod heslom „Vrchol výkonu“, zamerané na kreatívnych a pracovne vyt'ažených používateľ'ov. Vrcholom výkonu však na poli notebookov a počítačov často bývajú skôr herne zamerané produkty a výnimkou nie je ani nová nádielka produktov značky ROG, ktorá je určená odvážlivcom a sľubuje bezhraničný... výkon? Zábavu? Dizajn? Po pozreť prezentácie a virtuálneho predstavenia je možné povedať, že asi aj všetky tri frázy naraz.

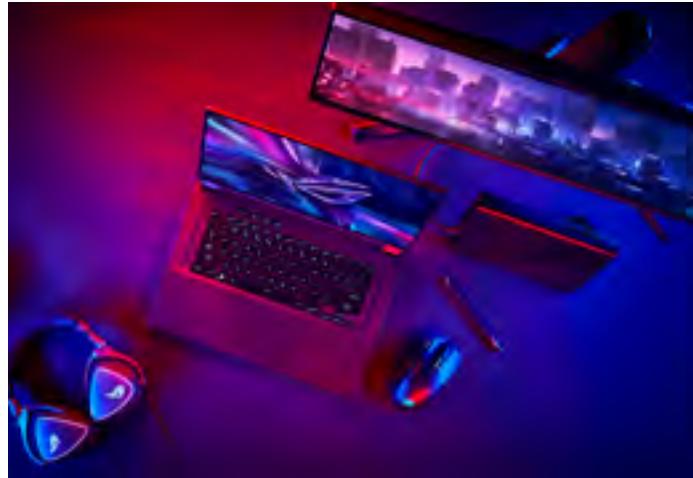
ROG Flow X16 pridal na rozmeroch, ale aj na výkone

Ked' minulý rok do portfólia ROG pribudlo prvé zariadenie z modelového radu Flow, mnohým hráčom vystúpili obočia aj do polovice čela. V ultrakompaktnom tele sa ukrýval výkonný procesor so slabšou grafickou kartou, no Flow X13 ponúkal

možnosť pripojiť výkonnú externú grafiku a to v stále kompaktných rozmeroch. Odvtedy k modelu X13 pribudol aj kúsok s menom Z13, pričom najnovšie do rodiny

Flow zavítal o čosi rozmernejší braček, ktorý však stále podporuje všetko, čím sa rad preslávil a aj bez externej grafickej karty ponúka nadmieru zaujímavý výkon.





Nový ROG Flow X16 je 16-palcový, tenký a ľahký konvertibilný notebook s procesorom až do AMD Ryzen 9 6900HS a grafickou kartou až NVIDIA GeForce RTX 3070 Ti s podporou pre externú grafickú kartu XG Mobile. Napriek 16-palcovému displeju a výkonným komponentom váha stále vystúpila iba niečo nad 2 kilogramy.

Flow X16 je vybavený nadmieru zaujímavým ROG Nebula HDR displejom, ktorý je založený na technológií Mini LED a ponúka rozlíšenie QHD pri snímkovacej frekvencii 165 Hz. Spolu s maximálnym jasom na úrovni až 1100 nitov a pokrytím 100% farebného priestoru DCI-P3 očarí každého hráča, ktorý si rád zahrá aj na priamom slnku. Výkonné komponenty, samozrejme, dopĺňa úplne nová technológia Frost Force a Pulsar Heatsink s troma ventilátormi a chladičom s vysokou hustotou na udržanie vysokého výkonu, no nízkych teplôt.

ROG Strix SCAR 17 sa dočkal špeciálnej edície

Ďalšou z noviniek, ktoré pribudli do portfólia produktov ROG, je herný notebook ROG Strix SCAR 17 Special Edition, ktorý obsahuje ten najnovší hardvér a podľa zástupcov spoločnosti to najpokročilejšie chladenie, čo má zabezpečiť najlepšie herné zážitky spomedzi zariadení momentálne dostupných na trhu.

O chladenie sa stará upravená odparovacia komora (tzv. Vapor Chamber) a exkluzívny tekutý kov ROG Conductonaut Extreme chladia procesor aj grafickú kartu, vďaka čomu môže SCAR 17 SE využiť výkon komponentov ako nikdy doteraz.

Maximálne TDP procesora dosahuje 65 W a maximálne TGP grafickej karty je 175 W s technológiou Dynamic Boost, takže SCAR 17 SE má viac ako dostatok výkonu

na to, aby ponúkol špičkovú úroveň hrania s vysokou obnovovacou frekvenciou.

SCAR 17 SE dominuje plnohodnotnou výbavou špičkových komponentov. K dispozícii je s FHD 360 Hz alebo QHD 240 Hz displejom s uhlopriečkou 17", v oboch prípadoch s odozvou iba 3 ms. S maximálne 64 GB extrémne rýchlej operačnej pamäte typu DDR5 4800 MHz a PCIe Gen 4 úložiskom v zapojení RAID 0 sa budete môcť v praxi rozlúčiť s časmi načítavania. O výkon sa starajú až Intel Core i9 procesory 12. generácie s príponou HX, grafickú stránku zabezpečuje až RTX 3080 Ti, čo bude stačiť aj tým najnáročnejším mobilným hráčom. Po stránke dizajnu disponuje Strix SCAR 17 Special Edition výraznou kyberpunkovou estetikou s neviditeľným atramentom, prvým svojho druhu, ktorý je nanesený priamo na kovové šasi. Pri bežnom osvetlení sa povrch javí, ako by mal obyčajnú kovovú textúru, avšak pri použití UV svetla sa jeho výzor zmení na zelený a modrý atrament s odkazmi na hru SCAR Runner.

Fanúšikovia značky ROG dostali nové možnosti ukázať svoje farby

Medzi produkty módnej značky ROG Slash pribudli novinky inšpirované kyberpunkom a kódom, ktorý vytvára náš moderný virtuálny svet. Produkty značky ROG Slash sú vyrobené z prémiových materiálov a dizajn majú pevne ukotvený v hernej kultúre. ROG Slash je tiež definovaný všeestrannosťou a kvalitnou konštrukciou. Fanúšikov značky ROG, ktorí svoje zariadenia radi chránia pri prenášaní, potešia nové tašky Crossbody Bag, Backpack, Hip Bag a Protective Laptop Bag, ktoré sú vďaka nastaviteľnému popruhom, viacerým priehradkám a vodooodpudivým TPU materiálom pripravené zabezpečiť to najdôležitejšie z každodenného života. Nové čiapky Cobra Buckle Cap a Bucket Hat zase hráčom ponúknu výrazný štýl a ochranu.

Vybrané novinky budú dostupné na slovenskom trhu v blízkej budúcnosti a ceny jednotlivých zariadení budú zverejňované priebežne.



NOVINKY ZO SVETA HIER

Čarodejník Simon sa vracia



Verte alebo nie, point and click adventúry zažívajú renesanciu. Minule bol ohľásený nový diel Monkey Island a dnes tu máme nového Simona the Sorcerera. Čaká nás snáď aj nový Discworld alebo Gabriel Knight? Nová hra Simon the Sorcerer: Origin vracia sériu k 2D kreslenému štýlu a zároveň aj k úplným začiatkom popisujúcim ako sa Simon dostal z normálneho sveta do rozprávkového. Pôjde o adventúru so všetkým potrebným, čiže nečakajte vizuálnu „príbehovku“ ako od Telltale, ale pravú „klikáčku“ s veľkým počtom predmetov v inventári a zákysmi. Hra neponúkne pixelovatú grafiku, ale posunie sa do vôd klasických kreslených animovaných filmov. Hra vyjde 23. februára 2023 a my sa už nevieme dočkať, kedy po rokoch opäť stretneme.

Arma 4 vo vývoji



Koľko to už je? Ak dobre počítame, dnes je to už takmer desať rokov, čo sme mohli prvýkrát spustiť Arma 3 a kochat' sa jej grafikou (a bugmi). Po dekáde prichádza úplne nový diel, príznačne nazvaný Arma 4, ktorý pobeží na úplne novom engine Enfusion Engine. My i tvorcovia vieme, že Arma 4 je ešte d'aleko. Z toho dôvodu nám ako predkrm naservírovali inú hru menom Arma Reforger. Arma Reforger je v podstate hratel'né techdemo pre PC a XSERIES ukazujúce možnosti nového enginu. Nečakajte však len prechádzky slňkom zaliatym, 51 km² veľkým ostrovom niekde v Atlantickom oceáne. Z herného hľadiska je Arma Reforger multiplayerovo pojatý titul o boji o prežitie. Titul taktiež ponúka aj rolu Game Mastera, prostredníctvom ktorej môžete vytvárať scenáre pre iných hráčov.

>> VÝBER: Maroš Goč

Starfield a Redfall odložené



Ruku na srdce. Kto toto nečakal? To, že práva o odklade Starfieldu, to mnohí z nás aj tak trochu čakali. Hra mala vyjsť v novembri tento rok, no doteraz, len pár mesiacov od pôvodného vydania hry, sme z nej nevideli prakticky nič. Pôvodný dátum už teda neplatí. Po novom vyjde Starfield v prvej polovici budúceho roka. To sa týka aj upírskej multiplayerovky Redfall. Tvorcovia sa o Starfield nechali počut', že nechcú, aby sa z hry stal ďalší Cyberpunk 2077 (poznajúc Bethesda), bolo by to snáď ešte aj horšie), a tak si vyhrali dodatočný čas na úplné vypilotanie hry. Takéto vyhlásenia o odkladoch bývajú bežné, avšak nemožno vylúčiť ani fakt, že hry len prenehávajú miesto pre iné tituly od Microsoftu. Sklonuje sa predovšetkým open-world first-person RPG Avowed.

Spiders ohlasuje Greedfall II



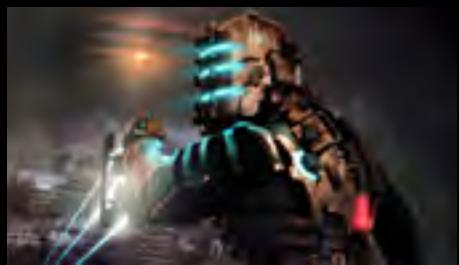
„Francúzski pavúci“ vôbec nezaháľajú a d'alej neúnavne tkaú nové pavučinky do ich herného portfólia. Ešte sme sa ani nedočkali vydania zaujímavo vyzerajúcej viktoriánskej RPG Steelrising, a už tu máme ohľásenie Greedfall II: The Dying Word. Hra vyjde na PC, XSERIES a PS5, avšak nečakajte ju skôr než v roku 2024. Ak si na pôvodnú hru nespomíname, pripomíname, že išlo o lineárnejšie pojatú variáciu na hry Gothic s nezameniteľným (po dobrej i zlej stránke) rukopisom štúdia, ktoré má na svedomí hry ako Faery: Legends of Avalon, Mars: War Logs, The Technomancer alebo Bound by Flame. O Greedfall II však ešte nevieme prakticky nič. Len to, že sa hra bude odohrávať v rovnakom svete. Tvorcovia sa vyjadrili, že vypočuli prosby fanúšikov, ktorí žiadali pokračovanie.

Pripravuje sa nová Mafia



Máme pre vás dve správy, jednu dobrú a jednu zlú. Dobrá správa je, že nový diel Mafia je v súčasnosti v prípravách. Zlá správa je, že ju má na svedomí opäť štúdio Hangar 18, ktoré sa „blyslo“ tretím dielom. Počkať, vidíme tu ešte ďalšie dve správy a obe sú dobré. Podľa informácií, ktoré zatial neboli oficiálne potvrdené, má štvrtý diel opustiť otvorený štýl trojky a zamerat' sa na herný štýl jednotky a dvojky, ktoré sa súčasťou odohrávali v otvorenom meste, ale svojim spôsobom to boli lineárne hry zamerané na príbeh. Tou ďalšou dobrou správou je, že hra bude sledovať osudy mladého Dona Salieriho (mafiański boss z prvej časti) a jeho vzostup v mafiańskom klane na Sicílii. Znie to určite dobre, tak už len držať palce tvorcovom, aby sa s námetom popasovali čo možno najlepšie.

Info o remaku Dead Space



Tiež sa už neviete dočkať toho pomalého zakrádania sa len sporo osvetlenými klaustrofobicky pôsobiacimi útrobami vesmírnej stanice Ishimura s tresúcim sa palcom položeným na spúšť prakticky po celý čas? Tak vedzte, že dnes už máme konkrétny dátum vydania. Prepracovaný Dead Space čakajte 27. januára 2023 na PC, PlayStation 5 a XSERIES. Dead Space si'ubuje radikálne vylepšenú grafiku zameranú na detailnosť a funkčnosť. Pôvodné lokality boli obohatené o rôzne prístroje a zariadenia vyplývajúce z podstaty miestnosti a priestorov, textúry boli obohatené o viac špinavosti a tvorcovia nešetrili ani so všadeprítomnou krvou rozliatou po podlahách.

The Lord of the Rings pre mobily



Tak a po mnohých rokoch sme sa konečne dočkali. Pripravuje sa hra s názvom **obsahujúcim nádherných päť slov: The Lord of the Rings**. Keďže už z názvu novinky viete, že hra vyjde na mobilné telefóny, niet veľmi čo oslavovať.

The Lord of the Rings: Heroes of Middle-earth bude zberateľ'ská (rozumej: gacha) free-to-play RPG s tåhovými súbojmi a postavami zo sérií The Lord of the Rings a Hobbit. Tvorcovia sl'ubujú bohatý príbehový zážitok a nebude chýbať ani kompetitívne hranie. Na d'alešie detaily si ešte budeme musieť počkať, ak teda medzi nami existuje niekto taký, kto by sa tejto hre tešil. Titul vzniká v spolupráci medzi Electronic Arts, Capital Games a Middle-earth Entertainments. Nuž, pravdupovediac, po tomto sme práve dvakrát netúzili.

Zaklínač 3 ešte tento rok



Fenomenálne akčné RPG **Zaklínač 3: Divoký hon** sa po rôznych problémoch týkajúcich sa s jej next-gen updatom predsa len predstaví ešte tento rok. Túto správu priniesol CD PROJEKT na Twitteri, kde uviedol, že update by mal do hry prib' vo štvrtom kvartáli 2022. To, či tvorcovia stihnú splniť vytýčený cieľ, to je, samozrejme, s prihladnutím na Cyberpunk 2077, otázne. Podľa všetkého je však vývoj na správnej ceste, keďže prechádzajúci tím zo Saber Interactive stihol na update spraviť dostatočnú prácu na to, aby to CDPR teraz mohol už len dotiahnuť. Nová verzia hry ponesie názov **The Witcher 3: Wild Hunt Complete Edition** a prinesie všetok obsah, spomínanú vylepšenú grafiku a taktiež aj nové DLC majúce základ v seriálovej adaptácii od Netflixu.

Pokračovanie SW Fallen Order



Star Wars Jedi: Fallen Order patrilo medzi prekvapenia roku 2019. Bola to kvalitná soulovka v prostredí známeho sci-fi univerza s nelineárnym postupom vpred **obsahujúca náročné súboje a kvalitnú grafiku**. To, že Respawn Entertainment pracuje na pokračovaní, už vieme nejaký ten piatok, avšak len teraz sme sa dozvedeli, ako sa hra bude volať. Pokračovanie Star Wars Jedi: Fallen Order sa bude nazývať Star Wars Jedi: Survivor a ako už aj názov (a udalosti predchádzajúcej hry) napovedá, hlavným motívom hry bude opäť Rozkaz 66, po ktorého vydaní sa začal hon na rytierov Jedi. Podľa interných správ, ktoré na svetlo sveta primiesol redaktor Jeff Grubb, by Jedi: Survivor mal vyjsť vo februári alebo marci 2023. Ostáva už len oficiálne potvrdenie.

Nástupca FlatOut



Tvorcovia zo štúdia Bugbear Interactive sú známi svojou, medzi hráčmi mimoriadne oblúbenou deštrukčnou sériou, **FlatOut**. Tú však nemajú nejaký čas vo svojich rukách a z toho dôvodu sme sa od nich dočkali inej károničiteľ'skej hry Wreckfest. Ich najnovšou hrou bude rovnako tak hra podobná FlatOut (stará láska predsa nehrdzavie) a bude sa volať Stuntfest. Oficiálne informácie od tvorcov avšak nemáme, môžeme len sprostredkovávať dojmy pol'skej redakcie webu Zdobywcygier. Podľa ich slov má byť Stuntfest kombináciou FlatOutu, Trackmanie a Wreckfest s veľkým dôrazom na zničiteľnosť áut a level dizajn Trackmanie. Hra bude obsahovať minihry a budeme môcť vystrelit vodiča z auta. Autá budú oplývať klasickým health barom a ich ovládanie bude podobné Wreckfestu.

Square Enix predáva



Deus Ex, Tomb Raider, Legacy of Kain, Thief, Gex, Eidos Montréal, Crystal Dynamics a Square Enix Montréal. Čo majú tieto pojmy po novom spoľočné? Spoločné majú to, že už nepatria pod Square Enix. Tento japonský gigant ich totiž predal švédskej spoločnosti Embracer Group za smiešnych 300 000 dolárov. Mimo Tomb Raider ostatné značky pod krídlami Square Enix dlhé roky stagnovali a aj spomínaná suma len hovorí, ako veľmi ich Square Enix nedoceňovalo. Embracer Group má s nimi však iné plány. To, čo Square Enix zameškávalo, to bude Embracer Group chce dohnáť. Podľa slov spoločnosti máme čakať nové hry, remastery, spinoffy a záležitosti týkajúce sa ich obchodného zamerania. Teda je možné, že pribudnú nielen nové hry pre mobilné telefóny, ale taktiež aj doskovky.

Nová hra od Amanita Design



Pionieri hernej avantgardy z Česka, **Amanita Design**, ohlásili novú hru, ktorou určite nesklamú žiadneho nadšenca ich svojského štýlu. Ich nový počin nesie názov Phonopolis a jeho jedinečnosť bude viditeľ'ná okamžite. Hra bude mať vizuál zostavený z kartónových objektov, pričom animácie budú vytvorené stop-motion technikou v 12 fps. Amanita Design je známa svojimi experimentálnymi hrami, z ktorých najznámejší je azda Machinarium. Ich zatiaľ posledná hra príznačne nazvaná Happy Game bola ladená hororovo a plná nočných môr, no pri Phonopolis sa zdá, že hra pôjde revolučnejšou nôtotou odkazujúc na l'udsú vlastnosť - snahu prežiť. Hlavnou úlohou bude totiž mladý rebel, ktorý sa ako jediný rozhodne prestati na slovo počúvať diktátora mesta, v ktorej žije.

Beavis and Butt-Head

SKRESLENÉ SPOMIENKY



Akokoľvek je naša pamäť schopná si uchovať obrovské kvantum informácií a s nimi spojených spomienok, značná časť z nich môže byť skreslená a vo výsledku neodpovedať skutočnosti. Špeciálnou kapitolou je v tomto prípade vytahovanie spomienok na herné zážitky z detstva, na základe ktorých vám osobne mesiac čo mesiac skladám mozaiku tvoriacu stále aktívnu retro sekciu nášho a väčšo časopisu. Pochopiteľne, snažím sa vyvolať si v hlave čo najverejnejšiu zmes pôvodných pocitov, keďže porovnávať vtedajšiu interaktívnu tvorbu s tou dnešnou a nebodať sa dnes pokúšať retro hry ako také podrobovať súčasným nárokom herného konzumu, je podľa mňho názoru úplný nezmysel. Tak, ako

som vo svojich začiatkoch s videohrami logicky narazil na kvalitatívne rozdielnu tvorbu, dokážem ešte dnes rozlíšiť niečo vyložene nadčasové od toho, čo skôr spadá do horšieho priemeru. Existuje tu však ešte jedna kategória, nazvime ju akousi bonusovou, ak chcete, kde sa dá nájsť niekol'ko originálnych hlúpostí, ako to ja rád pomenovávam. Ide o hry, o ktorých sme už v časoch ich vzniku dobre vedeli, že nejde o nič epické, no napriek tomu sme pri nich strávili dlhý čas a opakovane sa k nim vracali. Presne taká je aj 2D značka Beavis and Butt-Head, ktorú v roku 1995 priniesla známa a dnes už neexistujúca firma Viacom na mnoho vtedajších herných platform, v mojom prípade na Super Nintendo.

Ešte než sa pustíme do samotného obsahu tohto diela, určite je na mieste stručný medailónik samotnej predlohy, inšpirácie ak chcete. Drivivá väčšina má predmetné duo zafixované s vtedy extrémne populárnu hudobnou stanicou MTV, pre ktorú ho pripravil Mike Judge. Tento dnes stále aktívny animátor, režisér a producent sa rozhodol stvoriť akúsi kreslenú rozprávku pre dospelých, založenú na prízemnom humore. Spomínaná dvojica, ktorú mimochodom sám tvorca aj nadaboval, sa prezentovala ako typická forma hlúpeho tínedžera bez chuti čokol'vek tvoriť, s vtipmi, za ktoré by ste dnes dostali celoplošný spoločenský ban. Ich dobrodružstvá boli z veľkej časti pretkané satirou

namierenou voči vtedajšej spoločnosti a popularita seriálu rástla priamou úmerou s popularitou stanice. Aj preto bolo priam logické, že skôr či neskôr musí prísť aj videoherná adaptácia a práve s ňou som sa stretol úplnou náhodou v čase, kedy som Beavisa a Butt-Heada mal v hlave zafixovaných ako maskotov stanice plnej zahraničnej hudby. Dnes už ani neviem, ako sa mi kazetka s predmetným softvérom dostala do rúk, no rozhodne viem, že som si ju nekupoval. Predpokladám, že sa mi hru podarilo dočasne vymeniť za iný projekt s dlhodobou pôžičkou, tak ako sme to v tej dobe bežne robili medzi kamarátmi a známymi. Ostatne, veľkým t'ahákom bola v tomto prípade kooperácia pre dvoch hráčov súčasne, čo sa ponúkalo už v základe predlohy.

Koncert

Všetko začína scénou, kde sa Beavis and Butt-Head dozvedajú, že v ich meste sa uskutoční koncert kapely Gwar – heavy metalová hudobná skupina z Virginie, ktorá je dodnes aktívna. Nadšenie ústrednej dvojice však vystrieda mierne sklamanie z faktu, že nemajú dostatok finančných prostriedkov, aby sa na koncert dostali. Dostanú však niekol'ko šialených nápadov, vďaka ktorým by sa pred Gwar nakoniec skutočne prepracovali a práve tieto nápady sú ústrednou tému hry ako takej. Jednotlivé úrovne, odohrávajúce sa v Texase ak by vás zaujímal prostredie hry ako také, si hráč prepínal prostredníctvom televízie umiestnenej v špinavej obývačke našej dvojky a každý jeden level bol vlastne zmesou 2D akcie s jemnými prvками logickej adventúry. A aké prekážky sa im, aj vám, snažia znemožniť vypočuť si onen koncert? Krvilační dobermani, drží skateboardisti, študenti ponáhľajúci sa do školy, poklopy od kanálov, zblúdené basketbalové lopty, sušiaky na bielizeň a iné bežné veci, ktoré denne stretávate po ceste do práce, či školy.

Náplň jednotlivých úrovní bola aj na danú dobu extrémne nevyvážená a hráč, či prípadne hráči, pripomínam, že bolo možné v reálnom čase ovládať oboch neustále prdiacich hrdinov súčasne, sa neraz presúvali prázdnymi úsekmi bez akejkol'vek interakcie. Sem tam sa vám do cesty postavila nenáročná hádanka, pri ktorej bolo nutné spolupracovať – ak ste hrali sami, bolo možné si l'ubovoľne prepínať medzi oboma protagonistami. Aj ked' tu neexistoval nejaký vzorec opakovania, vo finále sa toho na obrazovke dialo tak málo, že celok pôsobil veľmi monotónne. Napriek tomu sme



však v tej dobe pri iných dielach nič také nemali možnosť zažiť a samotná kulisa pôsobila originálnym dojom. Bavilo nás pátrat' po skrytej interakcii, aj keď sme vedeli, že jej v hre je tak strašne málo. Do veľkej miery za to mohla práve ona absencia pevne daného vzorca, podľa ktorého by ste vedeli, čo vás čaká po d'alšom posune obrazovky.

Interakcia nastávala pri nájdení automatu na nápoje alebo pri vyberaní mincí z telefónnej búdky, každopádne Beavis a Butt-Head sa mohli aj reálne brániť, či už kvázi strelným arzenálom, alebo chladnými zbraňami. Nepredstavujte si pod tým však reálne zbrane, ale skôr hračkárskej pištole so silne obmedzenou muníciou, či hasiacie prístroje rozvešané kade-tade po verejných budovách. Nevyvážená hratel'nosť bola ešte viac komplikovaná zle nastavenou náročnosťou, kde vám ani tak nerobilo problémy preskočiť/odstrániť prekážku, ale skôr stíhať to urobiť predtým než vás neraz automatický pohyb kamery pritlačí o nejaký predmet a zabije. Ďalšou komplikáciou s tým spojenou sa stala absencia akýchkoľvek kontrolných bodov, kde by ste si uložili predbežnú pozíciu a mohli tak v prípade neúspechu pokračovať d'alej. Často sa toho na obrazovke dialo tol'ko, že reálne nebolo možné sa vyhnúť všetkému a tak ste sa snažili len minimalizovať poškodenie a prežiť do momentu, kedy tá smršť problémov zase na čas prestane. Práve ona snaha, skúsiť zdolať danú úroveň čo najčistejšie, sa stala veľkou motiváciou pre opakovane hranie, obzvlášť vtedy, ak ste hrali po boku

reálneho kamaráta. Navyše, istá sorta protivníkov sa v zmysle pohybu vymyká vzoru predvídania a preto je extrémne náročné stíhať ich odstrániť s nulovým poškodením. Po vizuálnej stránke sa môžeme rozprávať o priemere, avšak keďže tu opäť fungovala celá jedinečnosť naviazaná na predlohu, ešte dnes sa pri prezeraní obrázkov nemôžem ubrániť úsmevu – jednoducho sa nám to v tej dobe páčilo a rovnako tak to má čaro aj dnes. Samostatnou kapitolou je potom hudba, respektívne zvuky gorgania, prdenia a typického hlasového prejavu oboch protagonistov. Toto, ale aj vyššie spomínaný zvyšok pozitív, pomáhalo hre udržať sa v zozname často hraných arkád, na ktoré je dobré si spomenúť ešte aj dnes.

Verdikt

Ďalší dôkaz o pestrosti videohernej kultúry, ktorá už vo svojich začiatkoch vedela ponúknut' rôzne zaujímavé interaktívne zážitky.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Viacom	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| + Audiovizuálna stránka | - Umelá inteligencia |
| + Kooperácia | - Ovládanie |
| + Zopár dobrých levelov | - Hluché miesta |

HODNOTENIE:



RECENZIA

XBOX ONE X

Tiny Tina's Wonderlands

STARÁ KOSTRA S NOVOU TVÁROU



Kto by nepoznal sériu Borderlands? Teda, za predpokladu, že ste fanúšikom looter žánru. Séria, ktorá vyprodukovala štyri samostatné hry kopírujúce tú istú úspešnú šablónu s postupnými vylepšeniami. A zatial' čo sa komunita háda, či bola lepšia dvojka alebo trojka, Gearbox je späť so spin-offom, ktorý si požičiava vel'a a úprimne sa snaží priniesť zmeny. Podarilo sa mu však posunúť sériu vpred?

Wonderlands je Borderlands hrou a zároveň aj nie je. Samozrejme, príbeh je zasadený do sveta Borderlands, pretože hlavnou postavou je známa fanúšička výbušnín Tiny Tina. Tuto je tento „na hlavu postavený“ aspekt v tom, že hoci Tiny Tina a jej spoločníci sú hlavnými postavami, tak celý titul sa odohráva v ich Bunkers & Badasses (t. j. Dungeons & Dragons) hre. Čiže Tiny Tina je dungeon master, upravuje si príbeh podľa svojej vôle a hra je tým pádom zasadená do fantasy sveta. Žiadna Pandora, žiadne sci-fi.

A to je fajn. Pretože prakticky jedným z najväčších problémov v Borderlands 3 bol fakt, že Gearbox nevedel „tromfnúť“ Handsome Jacka a pokus s antagonistami v trojke jednoducho nedopadol veľmi dobre. Takto sme sa dočkali čistého listu, ktorý bol zaplnený novými prostrediami, novými postavami a novým protivníkom. A ten je naozaj veľmi solídný. Vývojárom sa podarilo vytvoriť hlavného protivníka, ktorý nielenže prináša niekol'ko originálnych prvkov, ale taktiež niekol'ko vrstiev svojho správania, ktoré zaujmú. Navýše, Gearbox sa tu podarilo prepašovať aj populárne postavy z hlavnej série, čo je pochopiteľné, ked'že technicky sa Wonderlands odohráva v Borderlands svete. Pre fanúšikov série ide o potešujúci fakt, ktorý navyše nie je dojený do takej miery, aby to začalo liezť na nervy.

Celkovo Wonderlands kráča na veľmi tenkom lade medzi tým, kedy berie svoj príbeh seriôzne a kedy si vie vystrelit' sám zo seba. A to nielen prostredníctvom

hlavného príbehu, ale aj s pomocou questov. Tie sú štandardnými looter úlohami typu „prines toto, zabi túto postavu“, no scenáristom sa darí zabalíť ich do takého scenáristického a príbehového pozadia, že dokážu zabavit'. Čo je určite benefit, pretože na to, aby ste sa vyšplhali do end-game obsahu, sa musíte okrem hlavného questu pustiť aj do tých vedľajších.

Asi najväčšou zmenou oproti štandardnej Borderlands štruktúre, čo sa sveta týka, je prítomnosť tzv. Wonderlands Overworld prostredia. V ňom sa dokonca mení pohl'ad na top down a hráč nemá k dispozícii žiadne zbrane. Počas putovania touto časťou sveta vás však môžu napadnúť nepriatelia a následne sa presuniete do malej arény, ktorá na konci poteší lootom alebo predmetom na splnenie questov. Navýše, tento kúsok sveta je urobený veľmi zaujímavo, takže si postupne odomykáte nové prostredia a schopnosti. A hoci neskôr začne byť Overworld celkom ostravný,



pričom sa budete snažiť súbojom vyhýbať, tak presne v tom momente narazíte na koniec hry, takže by sa dalo skonštatovať, že je to tak akurát.

Ak ste hrali Borderlands 3, tak vo Wonderlands budete ako doma. A to aj napriek tomu, že prostredie je zjavne fantasy a vývojári sa doň snažia prepašovať strelné zbrane. Ak by ste mi totiž povedali, že Wonderlands je vlastne iba samostatná expanzia pre Borderlands 3, tak po dohraní kampane a niekol'kých hodinách strávených v end-game obsahu by som nemal problém vám uveriť. A nejde iba o fakt, že hra je postavená na rovnakej technológii (Unreal Engine 4). Titul totiž z Borderlands 3 prebral prakticky všetko podstatné – aj pozitívne, aj negatívne.

Umelá inteligencia nepriateľov, niektoré typy protivníkov, otriasné UI (ale naozaj, Gearbox by už s ním po rokoch mohol niečo robiť), súbojový systém, hlavné herné mechanizmy, systém fungovania kooperácie, levelovanie, loot systém. Samozrejme, vizuálne ide o celkom iný zážitok – namiesto tradičných pištolí máte k dispozícii automatické kuše. K elementom pribudla tzv. Dark Magic a systém štítu a zdravia je naviazaný aj na získavanie zdravia späť pomocou likvidácie nepriateľov.

Prakticky najväčšou zmenou je systém tried. V standardnej Borderlands hre mali hráči na výber jednu zo štyroch herných tried a vo väčšine prípadov

mala každá z nich tri stromy schopností, ktoré poskytovali zameranie na iné prvky. Tu je to však inak. Vaša postava, Fatemaker, môže totiž mať taký vzhl'ad, aký vám prepracovaný editor postáv umožní vytvoriť. A následne si jednoducho vyberiete jednu zo šiestich tried, ktorá má však iba jeden strom schopností, pričom k tomu si pri každom levelovaní môžete do základných atribútov udeliť aj jeden Hero Point.

Znie to ako nuda? No, skôr to znie ako downgrade. Našt'astie, nie je to tak zlé, ako by sa mohlo zdáť. Vývojári vám totiž po dosiahnutí určitého levelu umožnia vybrať si druhú triedu a následne kombinovať skilky oboch tried podľa l'ubovôle. A vďaka tomu sa dajú vytvoriť naozaj silné kity, ktoré pomôžu pri boji

v endgame. Navyše, tvorcovia povolili aj výmenu druhej hernej triedy po dokončení kampane a k tomu kompletnej respec schopností, vďaka čomu viesze nájst' ideálny set schopností na to, aby ste uspel v náročnejšom obsahu.

Ten je taktiež prakticky kompletné prebratý z Borderlands 3, no s užitočnými úpravami. Ked' dosiahnete level 40, čo je maximálna úroveň pre vašu postavu, hra vám sprístupní systém Chaos Levels, čo je zvýšenie úrovni sveta.

V nich majú nepriatelia viac zdravia, udelujú väčšie poškodenie a vo svete sa vyskytujú silnejšie formy protivníkov. S rastom Chaos Levelu však rastie aj šanca na získanie lepšej výbavy, pričom v tom momente sa začína proces optimalizácie vášho buildu. To je to pravé orechové a priestor, kde Wonderlands exceluje.

Chaos levelsy sa sprístupňujú po zdolaní tzv. Chaos Chamber na aktuálnej úrovni sveta, čo sú malé arény plné nepriateľov. Okrem toho, že z protivníkov padá loot, však zbierate aj špeciálne kryštály, ktoré následne môžete použiť na získanie konkrétneho typu výbavy. To odstraňuje časť RNG aspektu z výslednej rovnice a umožní vám efektívnejšie farmiť vami želaný kus výbavy, čo je skvelá zmena k lepšiemu. Zbraní a ďalších typov výbavy je totiž naozaj kvantum a nechat' všetko na RNG nie je veľmi múdre, pretože následne sa grind stáva frustrujúcim. Tento systém však funguje dostatočne efektívne.

Okrem štyroch zbraní, ktoré môžete mať v ktorúkol'vek dobu k dispozícii, získavate aj štíty, prstene s pasívnym vylepšovaním schopností a hlavne kúzla, ktoré sú asi najväčším prídavkom oproti štandardnému titulu Borderlands. Hry z tejto sérii totiž tradične kládli dôraz



na strelné zbrane a hoci každá trieda mala hlavný špeciálny útok, ten bol väčšinou na veľkom cooldowne a preto bolo jeho využitie strategické, no nemalo až taký dopad. To sa vo Wonderlands zmenilo. Áno, herné triedy majú tento action skill (hoci jedna si ho vie úplne zmazat'), no tie sú na oveľa kratšom cooldowne a najmä nie sú samé.

Každá trieda má totiž k dispozícii aj kúzla, ktoré súce nemajú taký dopad na boj ako action skill, no napriek tomu prikláňajú dôraz hratelinosti aj na používanie schopností. A so správnu optimalizáciou buildu viete s pomocou kúziel masívne upraviť svoj štýl hrania. Napríklad ja som frčal na kombinácii Spellforce a Graveborn tried, pričom jednou zo schopnosti Spellforce triedy je úplne zablokovanie action skillu v prospech druhého kúzla.

A svoju snahu pri budovaní postavy som smeroval na čo najväčšie zvýšenie sily kúziel a zníženie cooldownu. Výsledkom je tak postava, ktorá je nielen silná, ale taktiež nepotrebuje neustále páliť zo svojich zbraní a vystačí si s kúzlami.

Práve v tejto oblasti si zaslúžia vývojári pochvalu za limitované inovácie. Kúzla sú vo Wonderlands skvelé. Rôzne aktivácie a efekty spôsobujú nielen variabilitu pri hraní, ale aj hľadanie správnych schopností, ktoré vám pomôžu v neskorších fázach endgame. A o tom looter hra predsa je. Sklamaním je však trieda zbraní na blízko. Napriek tomu, že dostala samostatnú položku v inventári, tak z nepochopiteľných dôvodov je jej používanie obmedzené na jednoduchý útok. Žiadne kombá, žiadne zaujímavé prvky. Škoda...

Ako som však spomíнал, napriek zmenám v tejto štruktúre je Wonderlands efektívne samostatným datadiskom



pre Borderlands. Síce s obsahom, ktorým si zaslúži cenovku „plná hra“, no s podobnosťami, ktoré sa nedajú poprietať. A to znamená, že titul si so sebou prenáša aj množstvo problémov. Matchmaking by už potreboval poriadnu prekopávku sietového pripojenia, pretože hoci súhlasí, že dedikované servery pri kooperatívnej hre asi nemajú veľký zmysel, tak súčasný systém ponúka... problematické výsledky.

Napriek tomu, že som hru žiadal o striktné vyhľadávanie spoluhráčov v Európe, tak v mnohých zápasoch odmietla registrovať moje strely a to bol ten lepší prípad. V tom horšom ma z hry rovno vydalo.

Plus, rovnaké bugy, aké sa objavovali v Borderlands 3, sa nachádzajú aj tu. V istú chvíľu mi kompletne zmizol quest log a objavil sa až po hodinách hrania. A celkovo musím skonštatovať, že Wonderlands chýbalo ešte niekol'ko týždňov až mesiac vo vývoji, aby sa vychytali otravné chyby a bugy. Ale tak... Take-Two potrebovalo úspech hry pre

svoje kvartálne výsledky, preto vyšla skôr, ako mala. Vizuál je rovnaký ako pri Borderlands 3, akurát fantasy prostredie umožnilo vývojárom trochu viac popustiť uzdu fantázie, čo sa určite cení.

Art štýl tak víťazí nad vizuálnou kvalitou, no ak Gearbox plánuje štvorku, tak už určite očakávam veľký posun vpred, pretože toto už stačí určite nebude. A audio? Soundtrack je síce príjemný, no nič, čo by som si pamätať aj po dohraní a zvukovo ide opäť o niečo, čo si ukradlo inšpiráciu z Borderlands 3. Nič viac, nič menej.

Verdikt

Ako som skonštatoval v recenzii, Wonderlands je peknou ukážkou toho, ako sa dá z existujúcej mftvoly jednej hry zobrať všetko užitočné a vytvoriť niečo nové. Bohužiaľ, presne to staré drží Wonderlands v úzadí. Ak vám štýl hrateliosti Borderlands 3 nesadol, tak nečakajte, že tu sa to zmení.

Ak áno, nemáte nad čím váhat'. Titul je ale stále rovnako zábavný ako Bard Torgue, ktorý je pre potreby hry vypínaný. Uterák však už bol vyžmýkaný a je čas posunúť sa d'alej.

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Gearbox	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + solídne vylepšenia do budovania hrateľných postáv a akvizície lootu
- + artštýl, postavy a questy
- niektoré dizajnové prvky sú už skostenatené
- pretrvali niektoré neduhy z Borderlands 3

HODNOTENIE:





Skvelý výkon aj v náročných podmienkach.

Rad sietových kamier AXIS Q16 s čipom ARTPEC-8

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

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



King Arthur: Knight's Tale

PRE NIEKOHO OSPEVOVANÝM RYTIERSKYM PRÍBEHOM, PRE ĎALŠIEHO ZASE USPÁVANKOU



Pútavé, originálne a kvalitné spracovanie Artušovskej legendy, ktoré však podkopávajú pomalé tempo a monotónny, príliš jednotvárny obsah.

Kto by už len nepoznal múdreho kráľa Artuša a jeho oddaných a odvážnych rytierov okrúhleho stola? Legenda o anglickom panovníkovi, ktorý bol stelesnením vládcovského ideálu, je populárnym motívom nielen historických dokumentov, ale aj celovečerných filmov či seriálov. A hier je tiež dost', hoci väčšina je určená skôr pre pamätníkov.

Nepatrí sem však úplne nová, hybridná t'ahovka „King Arthur: Knight's Tale“ od mad'arského štúdia NeoCoreGames, známeho vďaka akčnej sérii „The Incredible Adventures of Van Helsing“. Obe značky majú podobnú, tiesnivú atmosféru a engine vyvinutý pod domácou strechou, no zatial' čo lovec upírov Van Helsing (junior) je skôr zameraný na akciu a dynamické súboje, príbeh vládca Cameloutu je taktický a

rozvážny, a dôraz je skôr kladený na rozvíjanie celku než jednotlivca.

Hoci na prvý pohľad pôsobia oba tituly podobne, v jadre sú založené na úplne iných prednostiach. Van Helsing t'ažil do veľkej miery zo sympathetickej dvojice hlavných protagonistov, ktorú – okrem titulného hrdinu – tvoril aj uštipačný duch šarmantnej Lady Katariny. Medzi Van Helsingom a ňou fungovala záživná chémia plná štipľavých poznámok a dot'ahovania, teda niečo, čo v Kráľovi Artušovi zúfalo chýba.

Dodáva to skrátka hre určitú živost' – a ked' takéto prvky chýbajú, výsledkom môže byť súčasťne niečo premyslené a konceptovo fantastické, no v konečnom dôsledku je to zábava tak trochu „mŕtvolná“. To je aj prípad Kráľa Artuša, ktorý veľmi nerozvíja príbehy a povahy jednotlivých hlavných postáv, ale rytierov (a dámy) okrúhleho stola využíva skôr ako taktický prvok – len s jemným načrtnutím ich pozadia a osobnosti.

King Arthur: Knight's Tale sa sice pýší verbovaním rytierov a budovaním vlastnej mini-armády v štýle X-Comu, no tieto postavy v sebe majú pramalo života. Počas misií občas očas niečo povedia, to áno, ale ich slová sú ako výstrely do tmy a zanikajú v monológu. Nie je tam žiadna interakcia ani medzi nimi navzájom a ani s vami.

Van Helsing mal aspoň aký-taký charakter, no protagonista novej hry NeoCoru, ktorým prekvapivo nie je kfál' Artuš, ale jeho úhlavný nepriateľ, sir Mordred, je nemastný a neslaný, umrčaný a viac-menej mláky typ hrdinu. Je to taký ten tichší „mačo“, ktorého každý pozná, mnohí sa ho boja, ďalší ho rešpektujú, a preto si nemusí vlastnú silu dokazovať slovami. Vaše vol'by však určujú, či je Mordred dobrý alebo zlý, pričom občas sa hranica stiera do neutrálnej šedej zóny.

Nie príliš rozvíťa osobnostná stránka hry je – v kombinácii s pomerne repetetívnymi mechanikami a opakujúcou



sa štruktúrou jednotlivých misí – dosť veľkým zabijakom elánu. Tento „Príbeh rytiera“ sa sice prezentuje ako hybrid medzi t'ahovou a charakterovo orientovanou RPG, no pravdou je, že hra sa výrazne nakláňa smerom k strategickosti a nie individualite.

Hra sa začína skvelo, premisa o tom, že vás vzkriesia z mŕtvych, aby ste zabili nemŕtveho Artuša a vládli akémusi „zr Kadlovému obrazu“ Camelotu v mytickom Avalone, je výborná a najmä originálna, no samotná realizácia príbehu a jeho zasadenie do hry je, podobne ako Mordred, vlažné. Misie majú stále ten istý príbeh a sú lineárne, pričom súboje so skupinkami nepriateľov rozbijá len hľadanie ukrytých truhlič s „lootom“,

svätýň, ktoré vám dodajú nejaký „buff“ či ohnísk, pri ktorých môžete regenerovať stratené životy alebo brnenie.

Rozumiem, že autori sa zrejme snažili o vážny tón a navodenie správnej gotickej správy, no akosi zabudli na to, že hráč sa predsa len potrebuje pri hre aspoň trochu baviť.

Samotná gameplay sa skladá z dvoch fáz, pričom v jednej máte pod kontrolou Camelot, kde opravujete jeho jednotlivé časti, vylepšujete si svojich rytierov, liečite ich a trénujete, a v druhej idete priamo do terénu zabývať banditov a zombíkov, verbovať nových prisluhovačov a naprávať krivdy. Prvých niekol'ko hodín, keď hru postupne spoznávate,

vám to je ešte vzácne, no postupne som sa nevedel striast' pocitu, že jedna misia je ako druhá. Stále som sa točil v kruhu – poslat' rytiera na rytiersky turnaj, aby nabral skúsenosti, vyriešiť nejaké problémy v kráľovstve, čo sa diaľo pomocou dialógových možností, a následne ísť' na nejakú výpravu.

V spomienkach som sa vrátil ku koncu hry Gears Tactics, ktorú som nevedel dohrat' práve pre neuveritel'nú recykláciu obsahu. V Artušovi to síce nie je ani zd'aleka také výrazné, ale...

Zarytí fanúšikovia žánru možno budú oponovať, no tieto výpravy, respektívne misie, sú pomerne zdĺhavé, jednotvárné a uspávajúce. Na normálnej obtiažnosti nemusíte prvých sedem hodín ani veľmi taktizovať, takže si viete opakujúce sa potýčky trochu urýchliť. Šikovná je implementácia mechaniky, ktorá urýchli nepriateľské t'ahy, takže nemusíte veľmi čakať. Pováčšine môžete hru uložiť aj priamo počas terénnych výprav, takže neduhy, ktoré hre fanúšikovia vycítali počas jej „Early Access-u“, sa zdajú byť minulosťou.

Napriek tomu ma postupne tieto aktivity, ktoré sa dajú bez prikrášenia nazvatiť jadrom celej hry, prestali baviť. Niežeby boli úplne ako cez kopirák, predsa len – mierne sa mení prostredie, neskôr aj nepriatelia a občas na nejakej výprave stretnete niekoho, koho následne môžete naverbovať. Alebo aj nie, je



to na vás. Hra disponuje dialógovými možnosťami, pomocou ktorou si môžete príbeh mierne prispôsobovať.

V konečnom dôsledku som sa však pristihol pri tom, ako vo mne po siedmich hodinách rastie nechut' robit' niečo, čo som s minimálnymi obmenami robil teraz.

Vítam však, že nikde nie je napísané, koho musíte zlanáriť do Cameloutu a koho nie, a vaši rytieri sú plne smrtel'ní. To znamená, že ak vám náhodou niektorý z nich v boji padne, je s ním amen nadobro a navštěvovať ho môžete už len v camelotskej krypte.

S vaším rosterom rytierov a šlachetných dám sú spojené aj tzv. „eventy“, ktoré by ste mali riešiť. Ako napríklad naložíte s niekým, kto vás chcel najprv zradíť, zosnoval rebeľiu, no nakoniec zistil, že nie ste až taký hňup a bojoval za vás? Odpustíte mu? Dáte mu pokutu?

Vaše akcie v týchto dialógových sférach majú následky v podobe zisku či straty peňazí a najmä lojality vašich bojovníkov. Poväčšine rozhoduje to, či chcete, aby bol váš Mordred stále tým sviniarom ako zaživa, teda predtým, než ho bájna „Pani jazera“ vzkriesila, aby porazil svojho večného nepriateľa, terajšieho aj budúceho kráľa, z ktorého sa tak akosi stal hlavný záporák hry.

Alebo ste si povedali, že smrť Mordreda zmenila natol'ko, že teraz seká dobrotu? Je to na vás, čo je fajn a dodáva to hre hned nový rozmer. A niekedy neexistuje tá dobrá či zlá odpoveď – niekde jednoducho niečo stratíte a inde dačo získate. Celkom férový systém.

Bohužiaľ, tieto celkom pútavé fíčurky – smrtel'nost' rytierov, možnosť ich verbovania, dialógové možnosti a oprava/



znovuzrodenie Cameloutu – nie sú natol'ko výrazné, aby pomohli prehlušiť tie uspávajúce, jedna druhé až príliš podobné misie. Vel'mi sa mi páči nápad a grafický štýl hry, no ak vyslovene nežierete pomalé tåhové RPG alebo artušovskú legendu, budete tu trpieť. Nie hned, lebo začiatok je dobrý, ale postupne z vás bude odchádzať chut' hrať, až si jedného dňa hru nezapnete a vaša rytierska odysea je u konca. Je to taká pomalá smrť.

A pri cenovke 45 eur a vel'kosti hry, ktorá činí obľudných 120 GB, to nie je vel'mi optimálne.

Na strane druhé... treba brat' do úvahy aj hlas väčšiny a stačí si pozrieť hodnotenia na Steame, ktoré sú „vel'mi kladné“. Možno tejto mánii len nerozumiem, hoci uznávam kvality tejto hry a chápem, čo na nej fanúšikom taktických RPG imponuje. Pokial' však ide o mňa a čisto subjektívny názor... táto hra nie je ani dostatočne taktická, ani dostatočne „erpégécková“ na to, aby v mojich očiach vynikala. Nesie toho v sebe dosť, ale nič nie je dovedené k dokonalosti.



Verdikt

King Arthur: Knight's Tale môže byť ukrytým klenotom pre „hardcore“ fanúšikov tåhových RPG, ale tých menej nadšených – prípadne nováčikov – môžu odradiť dookola sa opakujúce herné motívy a mechaniky. Hre chýba diverzita, najmä čo sa súbojov týka, a živšie postavy by určite inak dobrú a ponurú atmosféru nepokazili.

Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Neocore Games	NeoCore Games

PLUSY A MÍNUŠY:

- + originálna zápletka
- + dobrá
- + temná atmosféra
- + systém morálnosti a dialógových možností
- zaberá až 120 GB na disku
- repetitívna gameplay
- zdílavé
- vyššia cena

HODNOTENIE:



Súťaž



1. cena

HyperX Alloy 65
+ HyperX Pulsefire Haste Wireless

2. cena

HyperX Alloy 65
+ HyperX Pulsefire Haste Wireless



Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 30.6.2022.

Otázka:

1. Recenzia na aký HyperX produkt bola uverejnená v čísle 125?

Dolmen

DOBRÁ SOLOVKA, AVŠAK CITEĽNE BUDGETOVÁ



Určite ste už toho boli svedkom. Tajomná planéta, experimenty s obyvateľmi, depresívne zápisky prežívších odkryvajúce čriepky príbehu, zázračná látka umožňujúca niečo nadprirodzené, mutanti, zloduch, ktorý chce všetko získať len pre seba, a misia osamelého bojovníka, ktorý má celý tento holubník zastaviť. Toto je v skratke Dolmen, nové akčné RPG inšpirované Souls sériou a zasadené do sci-fi prostredia nehôstnej planéty Revion Prime, kde smrť a veci, ktoré ste už určite niekde niekedy predtým videli, číhajú na každom kroku.

Dolmen až nebezpečne a skutočne bez ostychu vykráda všetky známe sci-fi záležitosti. Planéta Revion Prime so svojím prostredím, faunou i flórou pripomína sériu Metroid Prime; vesmírna lod' zlej rasy sa až nápadne podobá na Reaperov z Mass Effect; v hlavnom predstaviteľovi, teda výzore jeho obleku, sa len st'ažka nedá nevidieť Dead Space

a systém hratel'nosti je totálnou kópiou Dark Souls len s tým rozdielom, že po smrti sa neponáhľate na miesto skonu pozbierat' vaše duše, ale niečo, čo bolo tvorcami pomenované ako nanity.

Na inšpirovaní sa inými značkami či sériami nie je nič zlé, pokial' výsledný produkt funguje. No a musím povedať, že Dolmenu sa fungovať darí. Tento miešaný kokteil nápadov iných s len malou štipkou svojej vlastnej esencie chutí dobre a prekvapivo je aj výživný.

Zásluhu má na tom práve to, prečo túto hru kritizujem – inšpirácia inými sériami. Zapriet' štýl hratel'nosti Dolmen, to je ako zapriet' samotný Dark Souls. Iste, len inšpirácia nestačí, je treba mať' dobre vyladené herné záležitosti ako ovládanie, pohyb kamery v priestore či hitboxy.

To všetko Dolmen až na pár zaváhaní, ako je cez stenu udierajúci boss Lobodja, má.

Ako PC hra ide dokonca d'alej než taký Elden Ring, keďže ovládanie klávesnicu + myš je tu omnoho prirodzenejšie. Počas recenzovania som preferoval práve túto schému. Ovládačom sa, samozrejme, dá Dolmen tiež hrať obстоje.

Dolmen je ale chudobnejší než Dark Souls. Neponúka žiadne classy, je omnoho kratší, je o dost' lineárnejší a okrem možnosti hrať bossfightsy s inými hráčmi tu iné multiplayerové elementy nenájdete.

V Dolmen môžete používať zbrane na blízko i diaľku naraz, čo znamená, že Wfuturistických gul'ometov či pištolí a ak už je pri vás súper blízko, chopíte sa meča a sekáte hlava nehlava. Kvitujem možnosť sekundárnych zbraní, čiže ak je treba, set zbraní si môžete vymeniť za iný v zlomku sekundy. Hra vám vydrží len na takých 15 hodín, ak sa teda príliš nezaoberáte



farmením ingrediencií na crafting a „idete len s tým, čo vám vypadlo“.

Level dizajn sa spočiatku zdá byť otvorennejší, než nakoniec je. Prostredie zdarne klame telom, že ponúka mnoho cest, kam sa vydat', no skutočnosť je, že tie odbočky sa len viac-menej tiahnu popri hlavnej ceste a len v málo prípadoch vás zavedú skutočne niekam d'alej. Existuje tu aj viacero reálne otvorených prostredí, ako sú napríklad OldLab Biosphere 01 alebo Ore Plant, ktoré je radost' skúmat', pričom práve tieto by som označil aj za najlepšie pasáže hry.

Budem sa opakovat', ale znova poviem, že ani na lineárnosti nemusí byť nič zlé, ved' aj Dark Souls síce ponúkal mnoho vetiev, ale každá z nich bola lineárna. To, čo bolo na Dark Souls skvelé, bolo práve odhal'ovanie prepojení medzi prostrediami a skratiek, ktoré vás v okamihu dostali na miesto, ktoré vám následne skrátilo cestu a vy ste si s úľavou odfúkli. Toto v Dolmen nenájdete. Je tu síce pár odomykateľ'ných skratiek, ale dizajn hry im nedá vyniknúť.

Skôr ako na skratky Dolmen hrá na nôtu teleportovania. Čo by to už bol za Souls titul bez ohničkov, že? Tu ohničky nie sú, tu sú teleporty, ktoré fungujú na rovnakej báze. Na rozdiel od Dark Souls ale máte v Dolmen možnosť teleportovania medzi odomknutými zariadeniami hned' od začiatku, čiže tvorcovia sa radšej vybrali týmto smerom, než aby



mali vymýšľať prepojené lokality. Preferujem premyslenejší dizajn, avšak i tento bol fajn. Ved' koniec-koncov, prečo aj nie? Zaujímavosťou je, že pre levelovanie sa musíte premiestniť do svojej vesmírnej lode, kde nájdete miesto určené na premenu získaných bodov na výšie štatistiky, stroj na výrobu zbraní a brnenia, tréningovú miestnosť na zopakovanie si boss fightov, alebo aj šatňu, kde si môžete navoliť farby pre vaše brnenie.

Level systém funguje presne tak, ako predpokladáte. Čím vyšší level ste, tým viac nanitov potrebujete na to, aby ste si mohli vylepšiť konkrétny atribút. Vylepšenie atribútu následne ovplyvňuje niekol'ko štatistik. Ako aj v iných Souls hrách, aj tu určité atribúty determinujú schopnosť používať brnenia či zbrane. Pred craftingom a levelovaním je teda vhodné si najprv pozrieť výšku potrebných atribútov požadovaných na to, aby ste vec mohli využiť a až následne si daný atribút zvýšiť, ak máte dostať nanitov, keďže nie je nič horšie, ako vylevelovať

postavu a zistit', že skvelá zbraň, ktorú môžete vyrobiť, vám bude prakticky na nič, lebo ju nebudete môcť používať.

Zaujímavosťou na Dolmen je, že kladie veľký dôraz na prírodné elementy, konkrétnie oheň, l'ad a kyselinu. Každý nepriateľ je tu odolný voči určitému elementu a zároveň slabý voči inému, pričom zbrane často oplývajú útočnou silou jedného z tých elementov. To znamená, že niektoré zbrane sú voči niektorým nepriateľom účinnejšie ako iné. Obzvlášť efektné je, ak strelou zbraňou s podporou l'adu na niekol'ko sekúnd spomalíte nepriateľa, čo funguje aj na bossov. Rovnako tak môžu, prirodzene, nepriatelia spomalit'



aj vás, prípadne iným elementom spôsobit' iné neblahé následky.

Veľmi sa mi páčila fíčura nazvaná Technologies. Zbrane i brnenia totiž môžu byť vyrobené troma technológiami – l'udskej, revianskej, drillerovskou. Čím viac vecí vyrobených jednou technológiou využívate, tým viac sa vám zvyšuje ukazovateľ danej technológie a odomykajú sa d'alšie bonusy. Napríklad využívanie prevažne l'udskej technológie má vplyv na strelné zbrane či kapacitu vašej energie.

Ak budete preferovať veci vyrobené Revianmi, tak vám porastie zdravie alebo odolnosť voči kyseline. Prirodzene, môžete používať veci vyrobené zo všetkých technológií naraz, no v tom prípade nedosiahnete vyššie méty, keďže systém je navrhnutý tak, aby ste nemohli mať odomknuté všetky bonusy vo všetkých kategóriách súčasne. Musíte dopredu plánovať, ako chcete bojovať v danej chvíli a tomu prípadne prispôsobiť aj zloženie vašich vecí. Energia je alfoú i omegou využívania elementov

a taktiež schopnosti sa liečiť. V hre je prezentovaná modrým ukazovateľom. Ak využívate strelnú zbraň, znížuje sa len momentálne množstvo energie, zatiaľ čo celková kapacita ostáva rovnaká.

To znamená, že automatické dopĺňanie sa zastaví až na úplnom konci možnej kapacity určenej vašimi momentálnymi štatistikami. Ak však modrý ukazovateľ použijete na liečenie, nielenže sa vám zníži množstvo energie, ale aj kapacita.

Čím viac sa vyliečite, tým menšiu kapacitu máte nielen na liečenie, ale aj na striel'anie, čo znamená, že si doplníte menej zdravia a vystrelíte menej nábojov. Napokon to môže dôjsť až do bodu, keď kapacitu už nebudešte mať žiadnu a vtedy nebudešte môcť striel'at' ani sa liečiť. V takom momente použijete batérie. Vtip je v tom, že použitie batérie trvá dosť dlho a nedá sa to urobiť uprostred boja, keďže sa to rovná okamžitej smrti. To nútí hráča využívať zdroje čo najefektívnejšie. Predsa len, aj tých dobíjacích batérií máte len niekol'ko. Dolmen je náročná hra, a to nielen pre prísne využívanie

energie, ale, samozrejme, hlavne pre mrštnosť a silu nepriateľov. Každý, i ten najobyčajnejší nepriateľ vás môže zabíť, ak si nedáte dostatočne veľký pozor, aby ste ho nepodcenili. Nebezpečenstvo vzrástá pri súbojoch s bossmi, ktoré majú vždy niekol'ko fáz – tie sa aktivujú podľa toho, koľko životov im ostáva. Naučiť sa vyhýbať ich útokom na začiatku ešte nemusí znamenáť vyhratý súboj, pretože čím menej životov majú, tým sú agresívnejší a začínajú využívať nové útoky. Celkovo sú súboje rovnako náročné, ako aj zábavné. Nútia premýšľať a vyžadujú trpezlivosť.

Spomínaný budgetový filér spočíva predovšetkým v grafike a dabingu. Príbeh je hrozný a obsahuje tonu klišé, avšak skutočný horor nastáva, keď sa k tomu pridá aj neuveritelne vázne sa tváriaci dabing hercov, ktorí je na úrovni ochotníckych predstavení. Budete si zakrývať uši ako ja.

Grafika neprekupuje l'ahkost'ou a ľadnosťou vysokorozpočtových hier. Celý vizuál oplýva puncom zastaranosti, čomu nepomáha ani zvolený generický artštýl či prázdnosť až fádnosť prostredí. Práve to slovo prázdnosť by som vyzdvihol.

Dolmen je dobrou hrou, ktorá dokáže zabaviť predovšetkým vtedy, ak ste fanúšikom Souls titulov. Avšak nohy jej zráža citel'ná budgetovosť, vykrádanie a najmä krátkosť. Je to presne ten typ hry, u ktorej už zo strohého hlavného menu či úvodnej animácii viete rozpoznať, že nejde o žiadnen megalomanský zážitok, ale skôr o striedmejší a priamočiarejší kúsok bez vyšších ambícii, ktorými oplývajú tituly od AAA štúdií.

Na tom by, samozrejme, nebolo nič zlé, ak by súčasná cenovka (40 eur) bola o niečo nižšia. Cena nemá vplyv na moje číselné hodnotenie, avšak má vplyv na odporúčanie. Z toho dôvodu za seba poviem, že radšej počkajte na nejakú výraznejšiu zľavu a až potom kupujte.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
Souls-like RPG	Massive Work	Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| + osvedčená „Souls“ hrateľnosť | - krátkosť hry |
| + dôraz na elementy | - je lineárnejší, než sa zdá |
| + fíčura Technologies | - citel'ná budgetovosť |
| + vysoká obt'ažnosť | - vykráda známe série a značky |

HODNOTENIE:





PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk



**ĎAKUJEME
PROGAMINGSHOP
A MP3**

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

SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA
AJEDNODUCHÝ ŽIVOT



PLAY GO SMART

LIVE ▲ EASY • PLAY • HARD

Lenovo Legion 7i a 7



Ako prvé herné notebooky na svete so 16-palcovým displejom s rozlíšením 2560 x 1600 poskytujú Lenovo Legion 7i a 7 vyšší pomer strán (16:10) s jasom až 1250 nitov, plné pokrytie farebného

priestoru pomocou technológie DCI-P3 a vysoký dynamický rozsah.

Navýše hráči ocenia TÜV certifikáciu displeja pre ochranu zraku proti škodlivému

modrému svetlu. Pri obnovovacej frekvencii je na výber medzi tromi možnosťami, až po 240 Hz (štandard je 165 Hz). Notebooky sú vybavené softvérom Tobii Horizon pre pohlcujúcejší zážitok z hry a Tobii Aware s technológiou inteligentných senzorov na ochranu súkromia a zvýšenie celkovej pohody používateľov.

Zariadenia Lenovo Legion 7i a 7 sú vybavené 12. generáciou procesorov Intel Core HX Series, alebo až AMD Ryzen 9 6900HX, grafickým procesorom až NVIDIA GeForce RTX 3080 Ti (až 175 W TGP), alebo AMD Radeon RX 6850M XT, s pamäťou DDR5 a SSD úložiskom Gen 4 PCIe. Všetko je vyladené pre maximálny výkon prostredníctvom Lenovo Legion A.I. Engine 2.0, ktorý dokáže predpovedať krivku výkonu ventilátora a optimalizovať výkon GPU a CPU v reálnom čase.

Legion 7i s procesorom Intel Core začína cenou na 2 899 EUR, Legion 7, AMD Advantage Edition s procesorom AMD Ryzen, začína cenou na 2 299 EUR. Očakávaná dostupnosť je od augusta 2022.

HONOR X8



HONOR spúšťa predaj svojho nového superľahkého a tenkého mobilného telefónu s krásnym módnym dizajnom, HONOR X8. Telefón ponúka celý rad

inovatívnych technologických riešení. Táto štýlová novinka s ultratenkým a ľahkým dizajnom, veľkým displejom a s minimálnymi rámcami ponúka vynikajúce

schopnosti fotoaparátu a výkon presahujúci túto cenovú kategóriu mobilných telefónov.

Beží na operačnom systéme Android 11 s predinstalovanými službami Google. Srdcom telefónu je 6nm procesor Qualcomm Snapdragon 680, ktorý je vysoko výkonný a zároveň veľmi úsporný.

HONOR X8 je tiež vybavený technológiou HONOR RAM Turbo (6 GB + 2 GB), ktorá presúva časť pamäte flash ROM do pamäte RAM, čo znamená, že 6 GB pamäte RAM možno zvýšiť na 8 GB pamäte RAM. Táto technológia rozširuje pamäť RAM komprimovaním aplikácií na pozadí a zabraňuje ich ukončovaniu.

HONOR X8 obsahuje batériu s kapacitou 4000 mAh, ktorá zaručuje dlhú výdrž. V praxi to znamená až 13 hodín sledovania videí na YouTube, 19 hodín surfovania po internete alebo 9,3 hodiny hrania hier. Vďaka rýchlemu nabíjaniu HONOR s výkonom 22,5 W je už po 10 minútach nabíjania možné sledovať 3 hodiny online videí.

To všetko za veľmi priaznivú cenu, ktorá je pri predobjednávkach znížená len na 199 EUR.

WD_BLACK SN850X NVMe



Tento výkonný interný SSD disk PCIe Gen4 prináša zlomové rýchlosťi čítania až 7 300 MB/s.

Minimalizovaná latencia, prediktívne načítanie a adaptívne riadenie teploty zabezpečí hráčom neuveriteľný zážitok z hrania a pridá navyše rýchle časy načítania a spúšťania hier, plný vizuálny zážitok a nekompromisné riadenie zahrievania.

Ovládací panel WD_BLACK Dashboard s novým režimom Game Mode 2.0 uvoľňuje potenciál rastu výkonu počítača a hráči môžu hrať, streamovať, nahrávať a ukladať hry a dominovať pri ich hraní.

Voliteľný chladič je určený pre udržanie špičkového výkonu a je doplnený aj RGB podsvietením pre vylepšenie vzhľadu každého herného stroja.

SAPPHIRE NITRO+ AMD Radeon RX 6750 XT



Grafická karta NITRO+ AMD Radeon RX 6750 XT disponuje taktovaním pamäte 18 Gbps a dvoma predvolenými taktmí; Boost Clock až 2623 MHz a Game Clock až 2554 MHz.

Jej kompozitné tepelné trubice sú doladené pre dizajn chladenia s optimálnym tokom tepla, efektívne a rovnomerne rozvádzajú teplo.

Karta je vybavená novo navrhnutým chladičom a primárne chladená pomocou renomovanej technológie chladenia Tri-X, pričom tri veľké ventilátory optimalizujú účinnosť prúdenia vzduchu. Tieto tri ventilátory sú vybavené najnovším dizajnom lopatiek Angular Velocity pre dvojitú vrstvu tlaku vzduchu smerujúceho nadol, aby sa vytvoril prakticky tichý a chladný systém.

TP-Link Archer GX90



TP-Link predstavuje na trhu novinku v podobe AX6600 trojpásmoveho bezdrôtového herného routera Archer GX90 s podporou štandardu Wi-Fi 6 (802.11ax), vďaka ktorému dosahuje

maximálnu prenosovú rýchlosť až 6 579 Mb/s. Vďaka rozdeleniu na tri pásma môže Archer GX90 vyhodiť jedno samostatné pásmo s maximálnymi rýchlosťami 4,8 Gb/s

ako herné pásмо, čo zaist'uje veľmi plynulé a ničím nerušené hranie.

Technológia 1024-QAM zaist'uje viac súbežne kódovaných dát, čo d'alej zvyšuje rýchlosť pripojenia.

K ďalším technológiám, ktoré prispievajú k zvyšovaniu rýchlosťi, patrí osiem dátových tokov, 160MHz kanál (najväčšia šírka kanálu na jeden dátový tok) alebo dlhšie trvanie symbolu pre čistejší signál a viac dát. 8 externých antén a technológie Beamforming (modelovanie lúča), OFDMA alebo MU-MIMO (4x4), zaist'ujú pripojenie pre desiatky zariadení súčasne, a to bez vnímateľnej odozvy.

Pokiaľ chcete použiť kálové pripojenie, tak potom sa vám určite bude hodíť integrovaný port 2,5 Gbit/s WAN/LAN. Vďaka 1,5GHz štvorjadrovému procesoru potom budete mať záruku, že siet' pobeží vždy na plný výkon. K ďalším možnostiam konektivity patria dva USB porty, pomocou ktorých k sieti priamo pripojíte napríklad NAS server alebo siet'ovú tlačiareň.

SPC Gear GEM PLUS

L'AHKÁ A SCHOPNÁ



Odhliadnuc od výkonu samotného počítača a rozlíšenia s frekvenciou monitora, základom poriadneho hrania sú schopné periférie ako klávesnica, slúchadlá/ reproduktory a, samozrejme, myš. Kvalitná myš je dôležitá nielen pri ovládaní postavy v hrách či navigovaní v menu, ale veľkú úlohu zohráva aj jej ergonómia a váha. Niektorí l'udia preferujú t'ažšie kúsky, no pri dlhšom hraní nie je dostatočne l'ahká myš s kvalitným senzorom a možno aj pár vychytávkami na zahodenie. Preto som sa nevedel dočkať, ked' k nám do redakcie zavítal kúsok menom SPC Gear GEM PLUS (SPG146), ktorý sa môže pochváliť váhou pod 70 gramov a vcelku novým senzorom, sl'ubujúcim kvalitné hranie.

Spoločnosť SPC Gear sa pomaly, ale isto v mysliach hráčov aj nehráčov ustal'uje ako súca alternatíva k dôvno zavedeným menám. A to nielen prívetivejšími cenami,

ale aj dobrým dizajnom a kvalitným spracovaním produktov. Kúsok s názvom SPC Gear GEM PLUS atakuje trh s ultral'ahkými myškami a zaujímavo vyzerá aj senzor, ktorý dostal do vienk. O tom viac ale až d'alej v recenzii.

Obal a jeho obsah

Myška dorazila v malej krabičke, nie však tradične kartónovej, v akej je dodávaná väčšina počítačových periférií, ale v plastovom boxe, ktorý držali v uzavretom stave štyri klipy. Vďaka tomu je možné myš bud' prepravovať bezpečne uloženú, alebo tento box poslúži na uskladnenie iných vecí.

Takže palec hore za praktickosť obalu. Na jeho prednej časti je, samozrejme, zobrazená myška spolu s tými najdôležitejšími informáciami, pričom d'alšie sú na zadnej strane. Vnútri balenia

sa nachádza samotný produkt v plastovej kolíske a jednoduchá brožúrka/manuál.

Prvé dojmy a spracovanie

L'ahké myši doteraz neboli úplne moju šálkou kávy najmä pre to, že kvalitnejšie kúsky s nižšou váhou sa cenovo pohybujú stále nad 50 eurami. Avšak SPC Gear ponúka aj cenovo dostupné produkty a GEM PLUS s cenou v rozmedzí 35-40 eur nie je výnimkou.

Dizajn myšky je stále ako-tak konzervatívny, jej telo zdobí jedno väčšie logo S, ktoré je však pri používaní prikryté dlaňou, a RGB LED pásiak v konkovej časti, ktorý sa dá vypnúť. Po stránke váhy sa bežné herné myši pohybujú okolo alebo nad hodnotou 100 gramov (pričom ja stále používam myš s váhou 125 gramov), preto som si na SPC Gear GEM PLUS musel chvíľku zvykat'. GEM PLUS ponúka okrem nízkej



váhy aj opletený, no stále l'ahký kábel s dĺžkou 1,8 metra a všetky tlačidlá, ktoré by mohol bežný aj náročnejší hráč potrebovať'. Navyše, na vrchnej strane sa nachádza tlačidlo na prepínanie DPI.

Celkovo mi tvar a rozmery tejto myši sadli, keďže som ju aj pri mojich väčších rukách nemusel držať žiadnym neprirodzeným úchopom. Tiež je fajn, že svoju nízku váhu nedocielila umiestnením dier do svojho plastového tela, ako som to mal už možnosť' vidieť' na modeloch od iných spoločností a pri ktorých som sa vždy bál, či do nich nenapadajú omrvinky a nečistoty z rúk. Malé mínus si však GEM PLUS zaslúži za opletenie kábla, ktoré je vol'né a nevyzerá až tak dobre, ako keby priliehalo na kábel úplne.

Podsvietenie a softvér

SPC Gear k tejto myši ponúka vcelku schopný program na nastavenie nielen podsvietenia, ale aj možnosť' úplne

zmeniť' programovanie všetkých tlačidiel, nastavenie rozlíšenia a snímkovania, či vytváranie vlastných makro príkazov. GEM PLUS ponúka tri zóny podsvietenia, jeden tenký krúžok v zadnej časti myši, logo spoločnosti na vrchnej časti, pričom podsvietené je tiež koliesko v prednej časti. Tieto zóny, nanešťastie, nie je možné meniť' nezávisle od seba, ale vo viacerých módoch podsvietenia spolupracujú a vytvárajú tak celkom zaujímavé efekty.

Sám však holdujem trvalej intenzite jednej farby a jej nastavenie mi od spustenia programu nezabralo viac ako 10 sekúnd. Poteší tiež fakt, že myška indikuje zmenu DPI pri použití tlačidla na vrchnej strane, na rozdiel od niektorých lacnejších kúskov však nie je ku každému DPI špecificky nakódovaná určitá farba, ale pri zmenách iba párkrt zabliká a vráti sa do módu podsvietenia, ktorý mal používateľ' nastavený. Celkovo je softvér od SPC Gear nadmieru podarený a asi by

mi neprekážal ani na počítači, ak by som s touto myškou fungoval dlhodobo.

Komponenty a parametre

SPC Gear GEM PLUS (SPG146) ponúka optický senzor PixArt PMW3370, ktorý na trh prišiel nie tak dávno. Papierovo konkuruje aj niektorým naozaj ostriel'aným menám, ktoré sa ukrývajú v myškách značiek ako Logitech, Razer, či Steelseries. Rozlíšenie je dostupné v rozmedzí 400 až 19000 DPI a snímkovacia frekvencia je maximálne 1000 Hz, no, samozrejme, môžete ju podľa potreby aj znižiť' cez spomínaný softvér. Maximálna rýchlosť sledovania je až 400 palcov/s (teda 10,16 m/s) a akcelerácia až 50G, čo postačí aj naozaj náročným hrácom.

Zhrnutie

Striedmy dizajn, ktorý je možné okoreníť' svetielkami, nízka váha, naozaj kvalitný senzor a jednoduchá prispôsobiteľnosť' z tejto myšky robia veľmi zaujímavú alternatívu voči kúskom od renomovaných spoločností. Navyše, nielenže zaujme veľmi dobrým prevedením a softvérom, ale poteší aj cenou, ktorá peňaženku príliš nezabolí.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	35€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + cena
- + nízka váha
- + prispôsobiteľné podsvietenie
- + kvalitný senzor
- mierne zlý pocit
- opletenia kábla

HODNOTENIE:



SteelSeries Aerox 5 Wireless

PRIAMO DO STREDU TERČA



Dánsky výrobca herných periférií, SteelSeries, krúži okolo konzumentov už viac než dve dekády. Akokol' veľk dobre viem, že význam ich loga je úplne iný, tak práve toto krúženie a lákanie nových, aj stálych zákazníkov na d'alšie ich výrobky ako keby bolo priamo súčasťou toho ikonickejho terča z mesta Frederiksberg. Dnes si spoločne porozprávame o kvalitách d'alšieho hardvéru opatreného práve spomínaným logom. Tentokrát bude reč o bezdrôtovej hernej myši radu Aerox s číslovkou päť. Jej prednosti by sa dali jednoducho výčítať už len z obyčajného pohľadu na samotný obal, každopádne tých výhod a možností, ktoré sa s týmto konkrétnym produkтом spájajú, je tu predsa len o čosi viac.

Podobne ako séria Prime, tak aj Aerox prichádza s bohatou výbavou. SteelSeries Aerox 5 sa aktuálne začína predávať za sumu 150 eur, ked'že ide vyložene

o prémiové herné náradie, s akým sa nemusíte obávať vtrhnúť do víru profesionálneho elektronického športu. V balení okrem myši s celkovou váhou 74 gramov nájdete aj pletený USB-C kábel s dĺžkou 2 metre. A, ak ste to z posledných recenzií nedokázali vyčítať, tak SteelSeries v tomto smere konečne naplno prechádza na USB-C koncovky a vstupy, čo môžeme dozaista vnímať ako pozitívum – aby som bol féravý, tak ani Logitechu sa u ich PRO myší akosi stále nechce preskočiť z micro USB na USB-C, čo je však možno otázka cielenej eliminácie vyshej váhy. No to je stále len moja domnenka. Tak či onak, okrem vysoko kvalitnej kabeláže (ide o poddajnosť na štýl šnúrky do topánok) nám výrobca pribalil aj predĺžovaciu spojku a samozrejme nezabudol na veľkostne stále neuspokojivý USB-C dongle v rámci 2,4 GHz prepojenia. Ked' toto USB chcete zasunúť medzi zásťup d'alších pripojených káblov alebo

snímačov, často zistíte, že jeho proporcie vám v tom bránia a to bud' úplne alebo minimálne čiastočne. Nerozumiem v čom je tak zásadný problém, ak napríklad Logitech zvláda vlastnú sekciu G myši vybavit snímačmi tak malými, až sa v útrobách počítačov a laptopov doslova strácajú.

Transparentnosť

Ked'že som už vyššie spomínať rad Prime, využijem ho aj ako jemný príklad odlišnosti dizajnového spracovania oproti novinke Aerox 5. Tam, kde Prime ide cestou minimalizmu bez pre niekoho zbytočných RGB prvkov, sa Aerox snaží o maximálnu transparentnosť a ponúka viac než len čiastočne otvorené šasi s celoplošným podsvietením. Doslova máte možnosť vidieť až do samotného „žalúdku“ tohto hardvéru a preto sa vývojári museli z dlhodobého hľadiska popasovať s

problémom prenikania prachu a vlhkosti. Ked'že ide o produkt, za ktorý konzument musí dat' nemalé peniaze, asi vás nijako nešokujem informáciou, že myš je opatrená stupňom odolnosti IP54, čo jej prináša akýsi štít v zmysle čiastočnej ochrany pred vnikom prachu a špinav, ako aj odolnosť voči tryskajúcej vode zo všetkých smerov.

Preto ak ste konzument využívajúci ekosystém značky SteelSeries a chcete mať v rámci diskotéky všetky produkty zladené do posledného detailu, nákupom testovanej vzorky Aerox 5 neurobíte žiadnu chybu a svoju väšeň povýšite zase raz na novú úroveň. Prostredníctvom aplikácie SteelSeries GG ste schopní regulovať nielen RGB prvky (dokonca v troch pozičných úrovniach aj s časovým zámkom a sériou efektov), ale pochopiteľne dokážete nastavovať príslušné skratky na ploche deviatich tlačidiel (jedno z postranných kliká horizontálne a v oboch smerech). Jediné, čo ma v zmysle podsvietenia trochu zaskočilo bola absencia svetla okolo pogumovaného rolovacieho kolieska. GG d'alej ponúka spoločné správu DPI a senzitívitu je možné regulovať od 100 až do 18000.

Pozične je myš priamo šítia do rúk pravákov, ked'že na svojej vnútorej strane servíruje palcu hned' štvoricu jednoducho oddeliteľných spínačov. Máme tu duo klasických, postranných tlačidiel doplnené o jedno pozdĺžne s obojsmernou interakciou a všetko uzavtráva výzorom extravagantné strieborné tlačidlo na úrovni špičky palca. Práve tento spínač je pre svoju pozíciu trochu problematický, ked'že sám nemám nejaké krátke prsty a aj napriek tomu som sa počas hrania musel vyložene snažiť nať dosiahnut', čo trochu degradovalo pohotovú rýchlosť'. Posúvanie palca hore dole len aby som dané tlačidlo využil nie je znakom intuitívnosti a preto si vopred rozmyslite, či kúpu Aerox 5 chcete podmieniť práve primárny využívaním kompletnej škály tlačidiel. Takto bohatá nádielka spínačov



je však aj napriek všetkému priamou pozvánkou pre hráčov akčných i taktických značiek, kam samozrejme spadá MOBA, RPG, FPS a Battle Royale. Ani po mesiaci testovania som sa daný problém so strieborným spínačom nenaučil nejako eliminovať a preto som k nemu nakoniec priradil najmenej využívanú skratku pre prechod do inventára, na ktorú nebolo nutné siaháť nejako často. Rozhodne si nevím predstaviť, že by som v tomto prípade použil makro ohrozujúce moju existenciu v nejakej expresne rýchlej akčnej videohre. Čo sa týka zvyšných spínačov na ľavom boku, tak aj tu to chcelo trocha praxe, predovšetkým vedieť odlíšiť vrchný rad od toho spodného, no časom som sa s tým dokázal popasovať a verím, že aj u vás doma to prebehne s rovnako pozitívnym výsledkom.

Láhučká

SteelSeries Aerox 5 Wireless (zámerne udávam to „Wireless“, ked'že v ponuke SteelSeries je aj lacnejšia a váhovo slabšia verzia s káblom) je skutočne láhučká a dizajnom originálne spracovaná myš. Jej váha, jemne presahujúca hranicu sedemdesiatich gramov, napomáha expresným reakciám zápästia hráča a to bez akýchkoľvek dlhodobých problémov v rámci

fyziológie. Plastové a vysoko odolné telo zdobia zo spodnej strany teflónové kľázy, vďaka ktorým je myš, položená na kvalitnej podložke, ekvivalentom mydla kľazajúceho sa po lade. V zmysle konektivity môžete počas práce využiť aj Bluetooth, avšak vyložene na hranie vám ostáva bud' priame napojenie príslušnou kabelážou (vstup pre USB-C je atypicky zapustený do prednej časti), alebo už spomínaný USB dongle. Apropo, ak by ste chceli myš pripojiť ku konzole PlayStation 5, či Xbox Series X, v oboch prípadoch vám to bude umožnené. Skúšal som týmto spôsobom ovládať niekol'ko akčných titulov na oboch systémoch a všetky fungovali viac než obstojne a bez latencie – napríklad nové Halo sa hralo priam fantasticky. Batéria je schopná vás podržať 180 hodín, kde samozrejme rozhoduje spôsob pripojenia, ako aj úroveň osvetlenia, avšak tak či onak ide o dostatočný časový rámec na viac než len niekol'kodňové využívanie. Čo viac dodat? Nová číslovka z radu Aerox naplnila predpoklady pre dokonalé herné náradie, i ked' mi počas testu pred očami vyskočili dva menšie, či väčšie problémy – ide logicky stále o uhol pohl'adu a vaše preferencie. Prvým je proporčne zbytočne veľký USB dongle a druhým pozične prehnane vysoko umiestnené strieborné tlačidlo.

Verdikt

Dáni nad'alej dobre vedia, ako sa produkuje prémiová herná myš.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
SteelSeries	150€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-----------|----------------------------------|
| + Dizajn | - Objemný USB dongle |
| + Batéria | - Ľavý spínač je prehnane vysoko |
| + Ochrana | |
| + RGB | |
| + Spínače | |

HODNOTENIE:



ASUS Zenbook Pro 14 Duo OLED

POLE BLIKAJÚCICH KONTROLIEK



Nová sezóna oblečenia. Nová sezóna automobilov. Nová sezóna Lego stavebníc. Nová sezóna pracích práškov. Nová sezóna záchodových prípravkov. Nová sezóna novej sezóny. Rok čo rok sme svedkami toho slávneho ekvivalentu predstavovania noviniek ako ked' modelky kráčajú po móle v extravagantných rôbach a zo zábleskov cvakajúcich fotoaparátov sa vám pred očami vytvára bizarná koláž svetielok. Rok čo rok sledujeme čerstvý výber z rôznych segmentov spotrebného tovaru a reagujeme na toto pomyselné predvádzanie rôznorodých dizajnov kráčajúcich po červenom koberci rovnako rôzne. Niekoľko prižmúri oči a mávne nezaujato rukou, niekoľko vytasí peňaženku ešte skôr, než sa zjaví výsledná cenovka. Ďalší sa začne rozčulovať nad ekologickými dopadmi nekonečného chrlenia hordy harabúrd, ktoré naša Zem

bude trávit' milióny rokov, súčasne s prachom našich rozpadnutých kostí. A potom tu máte napríklad takého mňa. Človeka živiaceho sa recenzovaním istej časti tej nekonečnej hordy rôznorodých zariadení, pre ktorého je každá vyššie spomínaná sezóna noviniek priam požehnaním. Ak by som to celé mal jemne pritiahnuť za vlasy, tak všetky tie výrobky osobne vnímam ako potratu pre telo aj dušu a sám som ako ten kreslený potkan letiaci cez nekonečnú pláň pomaly zhasínajúcich kontroliek, s tûžbou zastavíť čas a nikdy nevidieť zhasnúť tú poslednú. Ešte než sa však stane to nevyhnutné, predstavím vám exkluzívny dielik z novej sezóny pracovného náradia od spoločnosti ASUS.

Dobre, dosť bolo filozofovania a pod'me sa pustiť do práce. Posledné dva týždne

som mal možnosť pohrávať sa s novým zásekom do modelového radu Zenbook Duo v 14 palcovom prevedení. Ako už ono slovíčko Duo v nadpishe naznačuje, tak ide o koncept reprezentujúci laptop vybavený dvomi plne dotykovými obrazovkami.

ASUS sa tejto filozofie drží aj nad'alej a evidentne ich nijak neodrážda vyplakávanie recenzentov na margo opakujúcich sa negatív ohľadom utláčania klávesnice, či trackpadu na úkor druhého panelu. Nevadí, sám som v minulých článkoch, opierajúcich sa práve o hodnotenie koncepcne výnimocných, no z praktického pohľadu nie vždy ideálnych notebookov Zenbook Duo, vyjadril neraz obrovské nadšenie a inak to v istej miere nebude ani v nasledujúcich riadkoch. To však neznamená, že spomínané negatíva nevidím, či zámerne ignorujem. Zoberme to celé však klasicky

abecedne. Do predaja sa chystá niekol'ko nových Zenbookov, ktoré nechávajú tie staršie za sebou, ako ked' historická lokomotíva vyrází zo stanice a jediné, čo po nej ostane, je nekonečný biely opar.

Na rozdiel od predchádzajúcich modelov, zaradených pod vyššie spomínaný názov, nám tentokrát výrobca totiž prináša navýšenie výkonu, výrazné zásahy do konštrukcie celého šasi, nové a kvalitnejšie obrazovky, kapacitne lepšiu batériu, zlepšené chladenie, prepracovaný systém konektivity a napríklad aj vyššiu váhu. Keby niekto z vašich blízkych, či už manželka/manžel alebo partnerka/partner, potreboval rýchlo položiť' závažie na zlepovaný koláč, nový Zenbook Duo 14 môžem v tomto ohľade rozhodne odporúčať'.

Nový a lepší

Testovaná vzorka spadá do kategórie prémiových ultrabookov, kde konkrétnie pri nami testovanej konfigurácii (Intel Alder Lake dvanásťtej generácie - Core i7 doplnený o Intel Iris Xe) bude výsledná cenovka útočiť na hranicu dvoch tisíc eur. Avšak, pochopiteľne, ešte bližšie k nej bude mať verzia s procesorom Intel i9 a grafickou kartou Nvidia RTX 3050Ti. Apropo, ked' už opisujem výbavu podpalubia, odpustíte mi snáď tú námornícku terminológiu, tak v ponuke bude možnosť vol'by medzi 16 a 32 GB operačnej pamäte. Presuňme sa teraz z podpalubia naspäť na hornú palubu a prezime si samotný dizajn, respektívne isté zmeny oproti minulým verziám Zenbook Pro Duo. Filozofia ostáva nemenná. Tento len 1,7 kg väžiaci a, ako ste mohli vidieť'

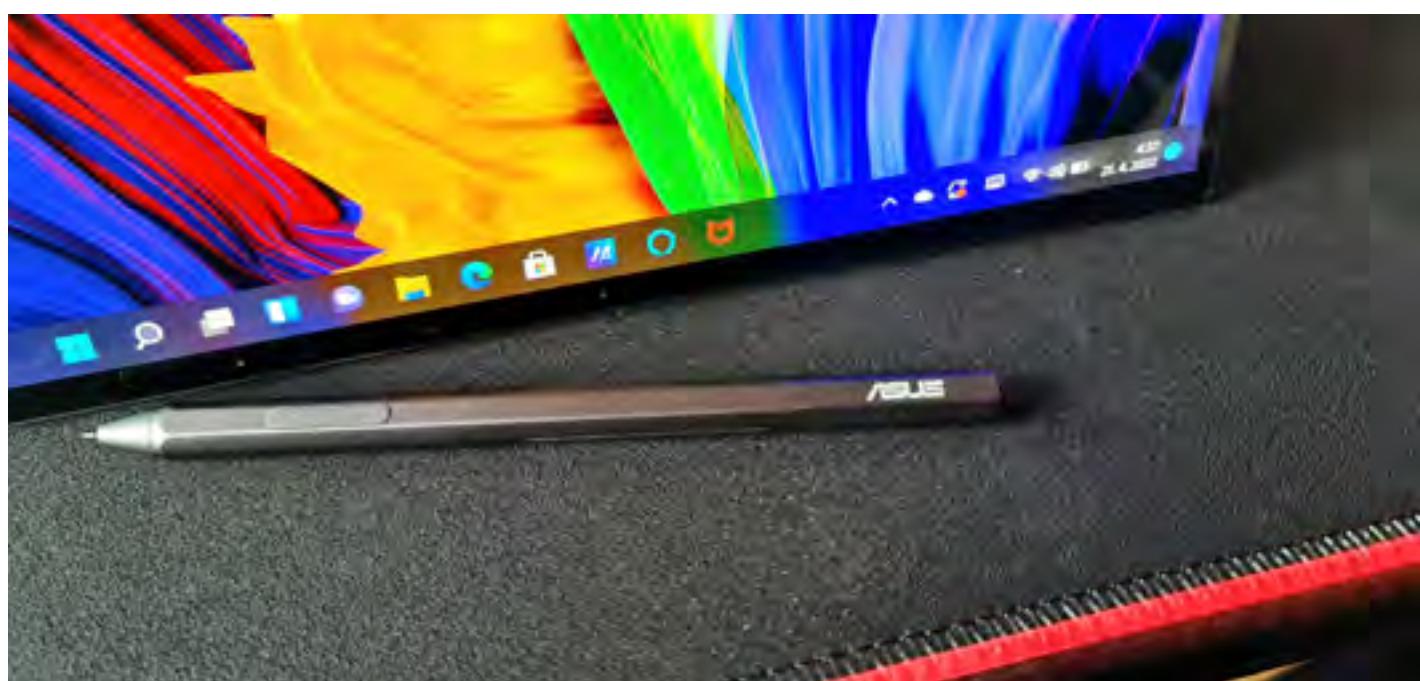
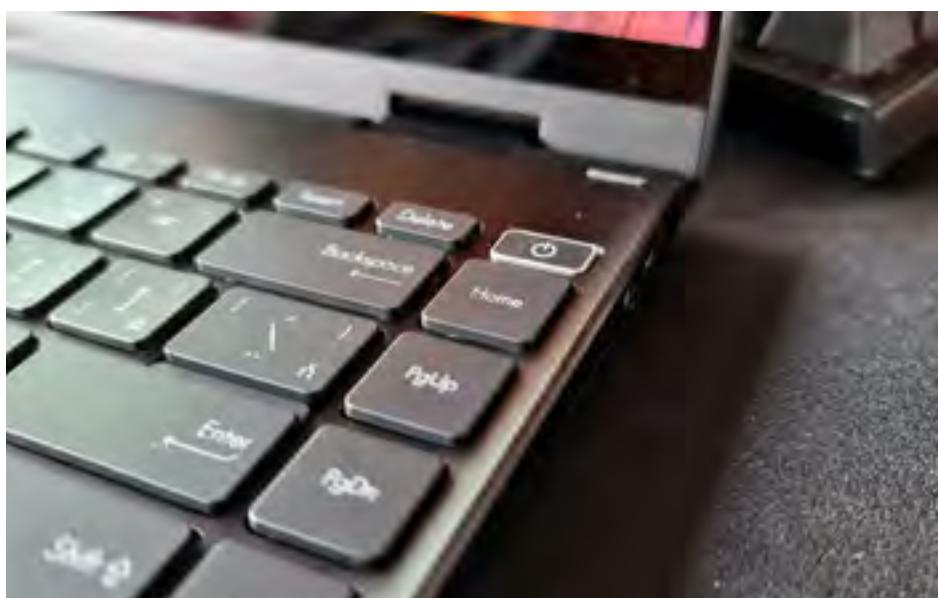
vyššie, aj poriadne výkonný stroj sa po odklopení vrchného veka (nanesť astie, toto nezvládnete jedným prstom, za čo môže celá tá dualita) postará o efekt očarenia každému, kto takéto niečo nikdy nevidel.

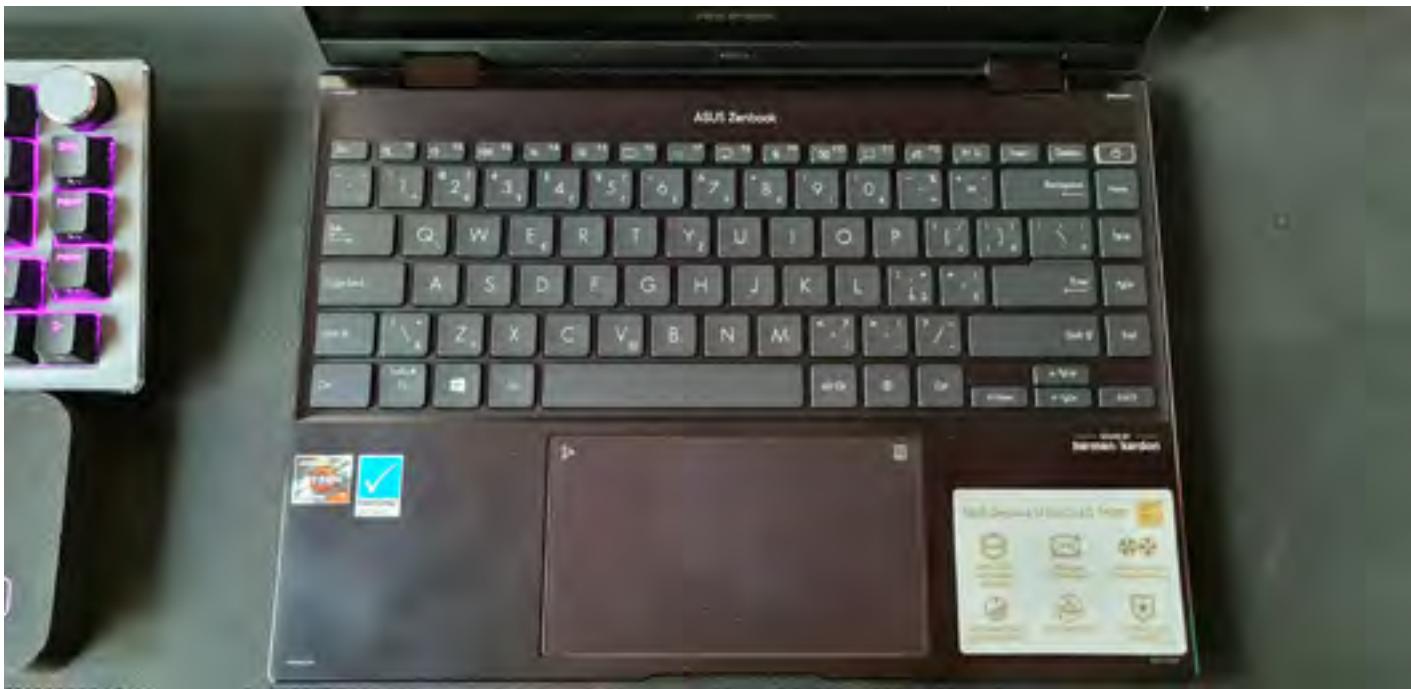
Okrem hlavnej 14 palcovej OLED obrazovky tu totižto tesne nad hranou klávesnice vystúpi sekundárny 12,7 palcový IPS ScreenPad. Aby bolo možné dodržať celkovú kompaktnosť tohto prenosného pracovného náradia, tak dizajnéri museli už tradične zmeniť klávesnicu a po boku rovnako utlačeného trackpadu ju posunúť úplne na spodnú hranu laptopu. Čo sa tu zásadne mení? Systém vyklápania a vysúvania ScreenPadu, ako aj zlepšenie jeho jasu v zmysle čitatelnosti. Toto bol v minulosti problém, hlavne v exteriéroch. ASUS pri koncipovaní Zenbook Pro 14 Duo OLED premiérovovo vynechal svoje

pány Ergolift a po novom napojil vyklápanie hlavnej obrazovky priamo na tú sekundárnu. Týmto rozhodnutím si inžinieri mohli dovoliť siahnuť po oveľa tenších rámkoch pre oba panely, ako aj zmeniť formát hlavného na 16:10.

Určite dobre viete, že systém pántov Ergolift vznikol ako koncepcná výhoda, cielená na lepšie chladenie. Pány doslova nadvihovali zadnú časť laptopu tak, aby mohol vzduch brat' vyfukovať zo spodnej strany.

Danou zmenu si ASUS sice zavrel dvere v zmysle chladenia, avšak súčasne sa mu otvorila tá archaickejšia možnosť premiestniť výstup chladenia priamo dozadu a, ako bonus, pridať tam aj niekol'ko vstupov. Menovite ide o HDMI 2.1, čítačku pamäťových microSD



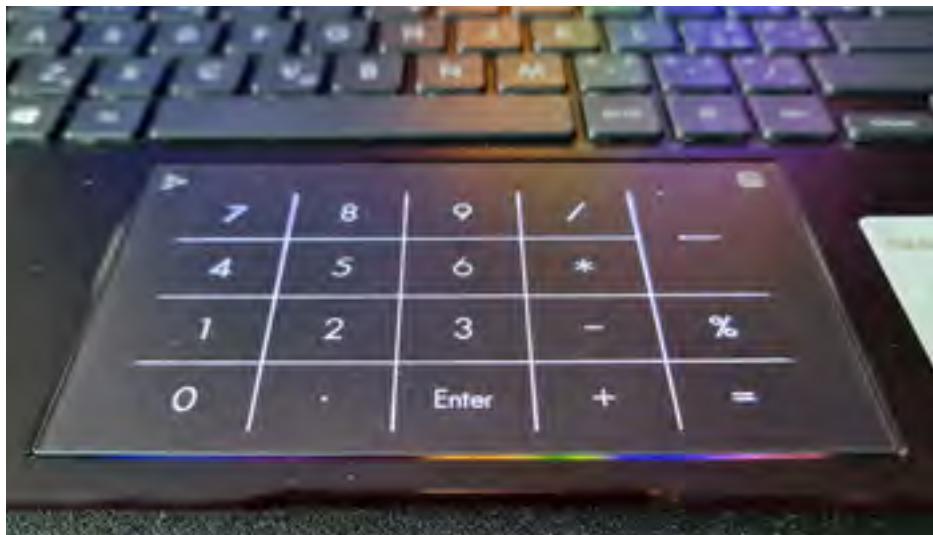


kariet a napájanie elektrickou energiou. Oceňujem rozhodne možnosť zapojiť HDMI, ako aj prívod energie zozadu, kde pri vkladaní karty je dispozícia vstupu asi úplne irelevantná, avšak keďže je tento konkrétny Pro model Zenbooku orientovaný na kreatívnych ľudí, možno by bolo do budúcnosti lepšie, ak by sa do jeho tela zapracovala plná podpora štandardných SD kariet. Ľavá strana potom disponuje kombinovaným audio portom a pravá jedným USB-A (3.2) a dvomi USB-C (3.2), vrátane Thunderboltu 4.

Ešte než opustíme opis dizajnu a novinek okolo funkčnej časti dizajnu, nesmiem zabudnúť na jednu pomerne divnú vec, ktorou sa ASUS snaží kompenzovať' absenciu spomínaných Ergolift pántov. V balení zariadenia totiž nájdete dva samolepiace stojany, ktoré si môžete pripojiť na spodnú hranu laptopu s tým, že ak notebook budete používať' na pevnej, rovnej ploche, tieto prídavné nožičky vám môžu výrazne dopomôcť' k lepšiemu chladeniu. Nechcem tu teraz spochybňovať' samotnú funkciu takéhoto doplnku, avšak celé to lepenie považujem za dosť výrazné degradovanie pointy preníoviho hardvéru za 2000 eur a jednoducho mi to k celej filozofii daného prenosného počítača vôbec nesedí. A keď' už spomínam balenie, tak okrem týchto nožičiek si v krabici nájdete aj nádherné textilné puzdro na štýlový a bezpečný transport.

Písanie je tvrdý chlieb

Asi už teraz tušíte, akým smerom sa toto celé začne überať'. Všetky tie výhody ohľadom druhého dotykového panela s výklopným systémom majú súčasne



dopad na pozíciu a zmenšenie klávesnice ako takej. Pri práci na predmetnom notebooku je nutné si celý prístroj posunúť' neštandardne ďalej od tela, aby ste mohli začať' tvoriť' text, alebo inak interagovať' s nízkoprofilovými spínačmi. Neexistuje tu totiž žiadny priestor na položenie dlaní a užívateľ' má tak problém dosiahnuť' aspoň nejaký stupeň komfortu. Ešte väčším problémom je to v momente, kedy si notebook položíte na stehná, či ležíte a opierate si ho o kolená.

Napriek tomu, že kvalita klávesnice, alebo teda dobre reagujúcich spínačov, je klasicky výborná, tak celá tá stiesnenosť' a rozloženie to celé potápajú. No i tak je tu ale badat' postup oproti minulým verziám, hoci ja osobne si nikdy nezvyknem na miniatúrne verzie klávesov ako Enter, Shift a Backspace. K tomu celému si treba ešte prirátať' aj vyložene malé multimedialne tlačidlá v hornom rade,

ktoré sčasti ovládajú ScreenPad a sčasti zase štandardné funkcie zariadenia. Trojstupňové a jednofarebné podsvietenie je rovnako dostačujúce, i keď' stále by som tomu ešte pár lumenov pridal - asi som už naozaj starý a slepý dinosaurus, čo začína mať' problém si vidieť' aj na špičku nosa. Na pravej strane, tesne pod zapínacím tlačidlom sa nachádza síce dobre reagujúci, no stále maličký trackpad so skleneným povrchom a dvomi fyzickými spínačmi. Tu bol proces môjho zvykania si oveľ'a lepší ako u klávesnice. Po čase som našiel ten správny grif na interakciu a dokonca som si dovolil realizovať' aj niekol'ko zaujímavých skratiek.

Dvojitá porcia obrazoviek prináša rôzne využitia, o akých som vám už v minulosti pri recenzovaní starších modelov Zenbook Pro Duo básnil pomerne dosť. Preto sa teraz skôr presuňme ku kvalite jednotlivých panelov. Hlavný displej, s veľkosťou 14,5

palca a v mierke 16:10, vám ponúka 2,8 K rozlíšenie pri obnovovacej frekvencii 120 Hz. Toto je už samo o sebe úžasné čítanie a bude ešte o to viac, keď k tomu dodám svietivosť okolo 400 nitov, či stopercentné pokrytie DCI-P3. Výrobca síce proklamuje svietivosť nad 500 nitov, avšak tento údaj sa podľa meraní nepodarilo naplniť. Rozprávajú sa o tom, že OLED tu krásne vykresluje čiernu v jej dokonale zvodných šatách odkazujúcich na nekonečnú temnú dieru, by bolo d'alej rovnako tak už iba opakováním známych faktov.

Oba panely sú plne dotykové a podporujú najnovší ASUS Pen 2.0, ktorý je samozrejme súčasťou balenia. Užívateľ si tak môže napríklad na vrchnej obrazovke nechať bežať seriál, zatial' čo si do tej spodnej pomocou pera bude robiti poznámky o tom, aké scenáristické prešlapy sa v danej šou podarilo preplačiť do hotového produktu. ASUS to s podporou softvérovej časti ScreenPadu myslí skutočne vážne a preto pre každého svojho kreatívneho zákazníka pripravil prispôsobenie aplikácií ako After Effects, Photoshop a mnohých ďalších. Je evidentné, že sa im filozofia duality panelov stále päči a rovnako tak je zrejmé, že sa tieto stroje aj reálne predávajú.

Inak by sme ich samozrejme sotva videli ako súčasť už v úvode spomínanej novej sezóny produktov. Po stránke výkonu, aj s odkazom na danú konfiguráciu (i7 + Iris Xe), sa nemusíme otravovať s nejakým hľbkovým rozborom, ostatne, k dispozícii som počas recenzie mal len raný update. Napriek tomu všetkému sa predpoklady o spolahlivosti potvrdili a preto je tento laptop dostatočne vybavený na to, aby uspokojil konzumenta vytvárajúceho video obsah, editujúceho čokol'vek od rodinných záberov až po fotografie určené do komerčnej sféry.



Batéria

Na samotný záver som si nechal stručný opis výdrže akumulátora, ako aj pári poznámok k chladeniu a hluku s ním spojeného. Batéria s kapacitou 76 Wh je z pohľadu porovnania s inými modelmi rozhodne schopná nad očakávania. Dôvodom je však pochopiteľne nutnosť t'hat' súčasne až dve obrazovky (i keď tú spodnú si môžete kedykol'vek vypnúť a 120 Hz na tej hlavnej skresať na štandard) a to hovoríme o obrazovkach s vysokým rozlíšením.

Preto mi aj nejaké presné merania výdrže samotná koncepcná pointa zariadenia dosť komplikuje. Každopádne, pri vypnutí sekundárneho panelu a jemne zniženom jase na hlavnej obrazovke ste schopní dostať sa na údaj okolo 5 hodín. Akonáhle zapnete aj druhý panel a ten necháte

na polovičnom jase, dostanete sa k 3 hodinám životnosti. Všetky ďalšie merania samozrejme podliehajú jednotlivým stupňom vytáženia CPU a GPU.

Čo sa týka schopnosti chladenia, tak dizajn a rozloženie interných komôr vedúcich vzdch cez dôležité komponenty bol navrhnutý tak, aby síce notebook pri plnom vytážení produkoval väčší hluk (niečo nad 50 decibelov), avšak súčasne zvládal všetko dôležité schladit'. Tu je vlastne prítomnosť ScreenPad obrazovky veľkou výhodou, keďže konštruktéri pod ňu skryli dôležité súčiastky a tak ju využili ako jeden z tepelných štitov. Posunutie klávesnice smerom dole má v tomto ohľade nečakanú výhodu. Nemusíte sa preto báť, že by vám nový Zenbook Pro 14 Duo spálil stehná, či nebodaj končeky prstov na rukách.

Verdikt

ASUS vyzdvihuje filozofiu duálnych obrazoviek na novú úroveň a pre l'udí bažiacich po tejto koncepcnej originalite má nový a relevantný kus prepracovaného hardvéru.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:

Asus

Cena s DPH:

Nie je uvedená

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn a spracovanie
- + Vylepšené zdvíhanie druhej obrazovky
- + Dobre fungujúca IR kamera
- Uvlačená klávesnica
- Písanie chce trochu tréningu
- Hluk pri výškom výkone

HODNOTENIE:



Honor Magic4 Lite 5G

STREDNÁ VÁHA



Honor vznikol v roku 2013, ako dcérska spoločnosť Huawei. Kvôli sankciam zo strany USA, zákazu vývozu procesorov a používania aplikácií Google, divíziu predali v roku 2020 spoločnosti Shenzhen Zhixin New Information Technology Co., Ltd. Honor Magic4 Lite je odľahčená verzia modelu Magic4, vľajkovej lode značky. Ide o novinku, vydanú práve v týchto dňoch. Honor Magic4 Lite má predinštalované Google aplikácie - Play Store, Mapy, Gmail, Chrome a Google Search.

Vzhľad

Nami testovaný smartfón bol vo farebnom prevedení Titanium Silver. V balení sme okrem neho našli aj 66 W rýchlonabíjačku, silikónový kryt a nástroj na vyberanie sim kariet. Na displeji bola pred-aplikovaná ochranná fólia.

S rozmermi 166 × 75 × 8 mm a hmotnosťou 189 g je porovnatelný s 6,7 palcovými modelmi. Prednej strane dominuje 6,81 palcový displej. Okraje sú výnimočne tenké, s hrúbkou iba 1,05 mm. A to až natol'ko, že reproduktor pre telefonovanie musel byť umiestnený na hornej hrane. Telefón má na spodnej strane miesto na dve nano sim karty. Tu sa nachádza i reproduktor a USB-C nabíjací konektor. Márne by ste tu však hľadali 3,5 mm jack. Na bočnej strane sa nachádza čítačka odtlačkov prstov, ktorá je veľmi presná a rýchla. Zamrzí iba jeden mono reproduktor. Ak už nie je stereo, uvítali by sme aspoň dva kusy.

Parametre

Srdcom tohto Honoru je procesor Qualcomm Snapdragon 695 5G, osiemjadrový procesor s frekvenciou až 2,2 GHz a grafikou Adreno

619. Nami testovaný model mal 6 GB RAM a 128 GB úložisko. Funkcia Honor RAM Turbo umožňuje telefónu použiť až 2 GB ROM pamäte ako RAM, vďaka čomu sa kapacita RAM zvýší na 8 GB, čo je, podľa nás, v tejto kategórii dostačujúci štandard. Operačným systémom je honorácky Magic-UI 4.2, postavený na Androide 11.

WiFi podporuje štandardy 802.11 a/b/g/n/ac - 2,4 i 5 GHz. Výkon sme prevetrali aj pomocou hier Asphalt 9 Legends, či League of Legends Wild Rift boli pri stredných detailoch absolútne plynulé. Tu sa prejavila výhoda 120 Hz obnovovacej frekvencie displeja, ktorá dopomohla hraniu bez trhania.

Displej

IPS LCD displej s rozlíšením 1080 × 2388 bodov a 120 Hz frekvenciou má veľkosť

6,81 palca. Na prvý pohľad je obrovský, no vďaka už spomínaným extrémne tenkým okrajom nie je oveľa väčší oproti 6,7 palcovým modelom. Displej pokrýva až 94% prednej strany, čím sa nemôžu pochváliť ani vlajkové lode iných výrobcov. Veľký displej znamená pohodlnú prácu a čítanie. Trochu sme sa obávali toho, že sa nám nezmestí do vrecka nohavíc, no obavy boli v tomto smere zbytočné. Obnovovaciu frekvenciu si môžete prispôsobiť. Budete pracujete s telefónom pri permanentných 120 Hz, alebo si môžete zvoliť variabilnú frekvenciu, či iba základných 60 Hz. Samozrejme, toto nastavenie má vplyv na výdrž batérie. Plynulosť prostredia bola skvelá, farebné podanie videí a fotografií pekné, no čitateľnosť na priamom slnku je už trochu horšia. Integrovaná technológia Honor Eye Comfort znížuje množstvo modrého svetla a tým šetrí zrak. Pred dlhšie čítanie tu nájdete aj mód eKniha, ktorý prepne zobrazenie na čierno-biele a vďaka tomu zatáčuje zrak ešte menej.

Batéria

Litium-polymérová batéria má kapacitu 4800 mAh a jej výdrž je fantastická. Pri bežnom používaní, ktoré zahŕňalo čítanie webu, hranie hier, sledovanie videí, či video hovory, sme sa dostali k plným 2 dňom používania. Hodina 4K videa cez YouTube ubrala z kapacity batérie 9%. Batéria sa za 30 minút nabila na 70% a na plnú kapacitu to trvalo 60 minút. Na strednú triedu, viac ako dobrý výsledok. Praktickou zaujímavosťou je odolnosť batérie voči mrazu. Výrobca udáva, že zvládá teploty až do -30°C pri plnej funkčnosti a bez straty kapacity spôsobenej extrémne nízkou teplotou.



Fotoaparát

Na zadnej strane sa v kruhovom výstupku nachádzajú tri fotoaparáty: 48 Mpx hlavný snímač (f/1,8), 2 Mpx makro kamera a 2 Mpx bokeh kamera pre efekt rozmazeného pozadia. 16 Mpx predná kamera má vyhovujúcu kvalitu aj video hovory.

Fotografie fotené 48 Mpx snímačom majú dobrú kvalitu, adekvátnu strednej triede, pri dostatočnom svetle produkuje telefón pekné fotografie. Pri nedostatočnom osvetlení sa však objavil šum. Farebné podanie je väčšinou presné, chýbajú však detaily, ktoré prezradí zväčšenie fotografie. Nočný režim je naozaj vydarený, toto je silná stránka smartfónu.

Nechýba možnosť videa v rozlíšení 1080 pm a 30 snímkov, kvalita videa je však priemerná. Bokeh efekt (efekt rozmazeného pozadia) je zaujímavá funkcia, ktorá má bohužiaľ mierne nedostatky, napríklad pri portréte boli rozmazené aj okraje tváre. Fotoaparát má množstvo ďalších funkcií – Pro mód pre manuálne nastavenie parametrov fotenia, panorámu, HDR pre intenzívnejšie farby, časozberné snímanie, super makro pre použitie makro fotoaparátu... Dvojité zobrazenie umožňuje zaznamenať obraz zo zadnej i prednej kamery zároveň.

Hodnotenie

Tento zástupca strednej triedy nás potešíl veľkým displejom, úzkymi rámkami, rýchlym nabíjaním a dostatočne výkonným procesorom. V balení nechýba 66 W nabíjačka.

Plní očakávania menej náročného užívateľa, kam tento model aj mieri. Zamrzí IPS displej, keďže konkurencia ponúka v tejto kategórii už OLED.

Pavol Košik



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Honor	329€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výdrž batérie
- + rýchlosť nabíjania
- + 66 W nabíjačka v balení
- + hmotnosť
- IPS displej
- iba jeden reproduktor
- cena

HODNOTENIE:



TP-Link Tapo P110

CENOVO DOSTUPNÁ SMART ZÁSUVKA S PÁROM UŽITOČNÝCH FUNKCIÍ



V posledných dňoch a mesiacoch sa nielen našou krajinou nieslo vel'akrát zopakované slovo inflácia. Všeobecne zdražovanie sa opiera o rozpočty mnohých z nás a preto je nutné si dávať oveľa väčší pozor na všetky šedé miesta, kadiaľ' vám mesiac čo mesiac môžu utekať centy a eurá bez toho, aby ste o tom vlastne mali povedomie. Kapitolou samou o sebe je v tomto prípade elektrická energia, bez ktorej si dnes sotva vieme predstaviť život ako taký a ktorej ceny sa tiež šplhajú smerom hore. Jedným z možných riešení, ako si odšledovať prípadné straty, či priamo a na dial'ku zasiahnuť do chodu elektrinou poháňaných spotrebičov v domácnosti, je kúpa tzv. smart zásuvky. Na trhu ich v súčasnosti môžete nájsť, pochopiteľ'ne, viac než dosť, ale nasledujúci text sa bude venovať tej z kategórie cenovo dostupnejších, čo má priamu súvislost' s už vyššie spomínaným zdražovaním.

Tapo P110 je inteligentná zásuvka od spoločnosti TP-Link, ktorú si môžete zadovážiť za sumu pohybujúcu sa na hranici 15 eur. Po tejto navonok rozumnej investícii vám v rukách skončí vizuálne uspokojivá zásuvka s okrúhlym vstupom a v štvorcovom prevedení, ktorú je možné na základe jej proporcii zasunúť aj do obmedzenejšieho priestoru. Môžeme preto hovoriť o jej celkovej kompaktnosti a istom prvku minimalizmu, to všetko aj s patričným stupňom ochrany – zásuvka je vyrobená z materiálu odolnému voči ohňu. Na plné využitie je nutné si stiahnuť príslušnú aplikáciu Tapo, pričom po procese vytvorenia nového konta a registrácie tohto praktického pomocníka (ak už, samozrejme, spomínané konto máte, proces bude o to rýchlejší) môžete začať párovanie. Aj keď zásuvka sama o sebe nemá žiadny stupeň ochrany voči vlhkosti a je určená len na používanie v interiéroch,

napriek tomu som ju nakrátko zapojil aj vonku a skúsil cez ňu sledovať spotrebu energie počas nabíjania elektromobilu prostredníctvom vstavanej nabíjačky. Práve tu som si všimol prvý menší problém, a to v súvislosti s ukazovateľom spotreby energie. Ten sa totiž aktualizuje len raz za dlhší čas, preto môžete zabudnúť na nejaké expresné čítanie dát v reálnom čase.

Na dial'ku

Samotné párovanie a nastavovanie je jednoduché a zvládne ho aj technicky menej zdatný jedinec. Stačí si len vybrať konkrétny hardvér, teda vybrať zo zoznamu všetkých podporovaných TP-Link zariadení a následne už len definovať Wi-Fi siet' aj s patričným heslom. Všetko sa realizuje cez mobilný telefón, prípadne tablet. V momente, keď je všetko spárované, používateľ môže



svoju novú zásuvku pomenovať a odlíšiť ju tak od d'alších (ak ich budete chcieť používať viacero). A aké sú tie chytré funkcie? Okrem sledovania spotreby energie môžete kontrolovať celkový čas využívania a, samozrejme, zásuvku vypnúť alebo naopak. Priamy zásah je vykonaný okamžite a bez latencie, pričom vypnutie/zapnutie môžete ošetriť aj prostredníctvom časového harmonogramu tak, aby ste sa nemuseli neustále vracať do softvéru a robíť to ručne. Niečo takéto zákazník vlastniaci niekol'ko zásuviek Tapo P110 docení v čase, keď je napr. na dovolenke a v noci chce prípadným zlodejom dat' jasne najavo, že je niekto

stále doma, prípadne ak si spomenie, že nechal zapnutú žehličku. V prípade dovolenkovania je možné aktivovať priamo funkciu s ňou spojenú. Ide o režim s názvom „Preč“, ktorý náhodne zapína a vypína osvetlenie pripojené k P110. Keď už spomínám priamo ovládanie, určite by vás mohla potešiť aj funkcia hlasovej interakcie prostredníctvom Google asistenta alebo slečny (či paní) menom Alexa.

V prvom odseku spomínam niečo o šetrení a nákup práve tohto pomocníka do domácnosti opisujem ako nástroj na kontrolu míňanej energie. Keďže sa však rozprávame o inteligentnej zásuvke,

tak aj ona sama má nejakú vlastnú spotrebu, a tou je niečo málo cez 1,2 W – ide o režim, na základe ktorého ste schopný z akéhokoľvek miesta na svete zasahovať do funkcií daného produktu. Počas testovania som však okrem už spomínaného aktualizovania odberu nedokázal nájsť spôsob, ako reštartovať samotné počítadlo. Kto by si navyše chcel nazbierané dátá v rámci spotrebovanej energie pretiahnut' do PC a tam s tým d'alej pracovať, má rovnako smolu.

Spoločnosť TP-Link v tomto prípade dokázala vyrobiť cenovo skutočne dostupnú inteligentnú zásuvku, čo sa týka funkcií, však nejako zásadne neohromí a na plné prepojenie s domácnosťou je navyše nutné zakúpiť takýchto výrobkov hned' niekol'ko. Medzi výhody okrem ceny však rozhodne spadá jednoduché párovanie, ovládanie na dial'ku či meranie spotreby. Ak ste sa doteraz ešte neodhodlali k nákupu niečoho takto koncipovaného a myslíte si, že by ste to v praxi vôbec nevyužili, tých 15 eur vám minimálne za skúšku stojí a uvidíte, možno sa vám Tapo P110 natol'ko zapáči, že si ich nakoniec zadovážíte hned' viacero.

Filip Vorzáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TP-Link	15€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Cena
- + Ovládanie
- + Meranie spotreby
- + Nehorľavé zariadenie
- Nemožnosť resetovať spotrebu
- Slabá ponuka funkcií

HODNOTENIE:



Logitech Lift

VERTIKÁLNA MYŠ VHODNÁ PRE KAŽDÉHO



Nie, nebojte, nesnažím sa vás už v úvode vyfackať z oboch strán (aj keď viem minimálne o jednej obyčajnej slečne zo schodov, čo by si to zaslúžila), onen podnadpis je však tentokrát možno, trocha paradoxne, ovel'a priamočiarejšou indíciou k samotnému testovanému produktu.

Drivavá väčšina myší, či už kancelárskych alebo herných, sa totiž ani zd'aleka nesnaží pokryť potreby konzumentov v plnom rozsahu. Výrobcovia väčšinou idú na ruku pravákom a na ten zvyšok viac či menej kašľú. Výnimky presahujúce tento obvyčaj preto okamžite zarezonujú, pričom rovnako sa to deje aj pri novinke z dielne spoločnosti Logitech. Švajčiarsky hardvérový koncern totiž rozširuje svoju ponuku vertikálnych myšiek a jeho model Lift, ktorý si môžete zakúpiť v dvoch verziach (pre l'avú a pre pravú ruku), nemohol, pochopiteľne, minút' ani našu redakciu. Sám som sa tak mal možnosť'

viac než mesiac prechádzat' po podložke s rukou nastavenou do dosť netradičného uhla, ktorý ale je, ako určite dobre viete, z fyziologického hľadiska ovel'a zdravší.

Všeobecné využitie

Vyššie spomínam dve verzie určené do dvoch dominanciou odlišných rúk, ale Švajčiari, samozrejme, nezabudli ani na farebnú odlišnosť. Zákazník tak má k dispozícii tri farebné prevedenia, kde všetko začína uhl'ovočiernou, pokračuje snehovobielu a končí roztomilou ružovou – vybrať si preto jednoducho musíte, nech už máte akýkol'vek vkus. V duchu minulého modelu označovaného ako MX Vertical sa Logitech rozhodol posunúť dizajn ešte o kus d'alej, a to niekam do krajiny menom netradičnosť. Dlhý čas som na túto myš pozeral skúmavým okom. Dotýkal sa jej a len tak nanečisto s ňou vytváral

kreácie, za ktoré by sa nemusel hanbiť ani profesionálny ešportovec. Po nejakej dobe som dospel k záveru, že ten, kto vytvoril finálnu podobu šasi myši s názvom Lift, musel (či už priamo alebo len v mysli) v ruke roztlačiť obrovské množstvo rajčín. Tvar testovanej vzorky je totiž takmer presne výsledkom prudkého stlačenia poriadne mäsiatej paradajky, ktorá sa v ruke talentovaného dizajnéra premenila na oku lahodiaci kus hardvéru. Úplne cítim, ako mi šťava steká po prstoch. Steká tam, kde tvorcovia aplikovali vrstvu gumy s cielom zabezpečiť dobrú pril'navosť k pokožke v oblasti dlane a rovnako putuje po oblých hranách šestice spínačov, rozmiestnených okolo primárnej trojice prstov.

125 gramov

Ruka otočená v deväťdesiatstupňovom uhle je vec, na ktorú si človek musí v prvom



možné realizovať aj cez Bluetooth. Čo sa týka zvuku sprevádzajúceho spínače, všetky tlačidlá sú v tzv. tichom až tichšom móde, čo samo o sebe zapadá do kancelárskeho režimu nenápadného pracovníka.

Ak by som však mal vybrať jednu konkrétnu vec, a teraz úplne netuším, či to bol priamo zámer konštruktérov, alebo ide len o vadu jednému kusu, resp. testovanej vzorky, tak som nebol úplne nadšený z pomerne volného uloženia rolovacieho kolieska. Tento u myší často skúšaný prvok v Lifte nesedí pevne na svojom mieste a navýše vydáva priam irituujúci zvuk cvakania vždy, keď oň zavadíte prstom.

Option+

Výšie spomínam všeobecné využitie myší, čo má priamu súvislost' s možnosťou spárovania s troma zariadeniami súčasne. Máme tu tak tradičný scenár, keď som si Lift najprv pomocou USB prepojil s pracovným notebookom, následne som ho spároval cez BT s telefónom a aby sa tá trojka nejako uzavrela, nezabudol som ani na Smart TV. Prepínanie je úplne jednoduché a realizuje sa takmer okamžite.

Veľkou výhodou je používanie softvéru Logitech Option+, kde si používateľ dokáže regulovať spomínané DPI (rýchlosť kurzora, ak chcete), avšak len prostredníctvom percentuálneho znázornenia – pre rôznych hráčov to bude asi niečo, z čoho sa im orosí čelo, ale ja v tom nevidím nejaký problém – v každom prípade, presný rozsah je od 400 do 4000 DPI. Daný a stále krásne prehľadný softvér združuje všetok kancelársky hardvér od Logitech a práve cez neho si môžete rozdelovať jednotlivé skratky pre spínače.

Samozrejmost'ou je aj prenášanie súborov naprieč rôznym hardvérom, čo si však, pochopiteľne, vyžaduje inštaláciu Option+ do jednotlivých zariadení. Po mesiaci intenzívneho používania testovanej vzorky som si na Lift zvykol až tak, že ak som aktuálne nemal zapnutú nejakú hru na

recenziu, používal som výhradne len túto myšku. Otestovať výdrž pribalejnej batérie by znamenalo testovať Lift minimálne dva roky v kuse, keďže presne tento údaj udáva výrobca. Je tu však nutné zohľadniť spôsob párovania a ak budete súčasne využívať BT aj USB, životnosť napájania sa, samozrejme, o niečo skráti. Napriek tomu všetkému sa však rozprávame o extrémne dlhom čase, než si zase budete musieť pohl'adat nový AA článok.

Dosah 10 metrov

Akokol'vek je jednoznačnosť dopadu konceptu vertikálnych myší na zdravie spotrebiteľa v istom smere sporná, moja stredne veľká ruka si na dizajn Logitech Lift zvykla natol'ko, že keď som musel presedať na tradičné držanie, okamžite som sa začal cítiť trocha čudne. Skúšal som myš dať do ruky aj l'udom s proporčne rozmernejšími končatinami a v jednom prípade som dostal nie práve pozitívnu spätnú väzbu. Aj preto odporúčam si produkt najprv niekde na predajni vyskúšať a až potom ho reálne kúpiť. Za predpokladu, že vám tento hardvér, ako sa povie, sadne ako... však viete, neváhajte a kupujte, vaše ruky sa vám pod'akujú a z pohľadu funkčnosti a praktického aspektu nič nestratíte.

Verdikt

Dizajnom unikátna a praktická kancelárska myš, ktorá myslí na vaše pohodlie.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech	80€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Funkcie
- + Spoločnosť
- + Výdrž
- + Softvér
- Rolovacie koliesko
- Nie je pre každého

HODNOTENIE:



momentne poriadne zvykat'. Tento problém sprevádza predaj vertikálnych myší tradične aj nad'alej, avšak pri tomto modeli, resp. tomto dobre navrhnutom modeli bude proces zvykania oveľa jednoduchší. V prípade, ak trpíte problémami s karpálnym tunelom, investícia do vertikálnej myší (a vlastne akejkol'vek takto koncipovanej myší) môže pre vás znamenat' obrovskú pomoc. Za predpokladu, že sa nerozprávame striktne o využívaní herného hardvéru, by som ako prevenciu odporučal do kancelárie zadovážiť jedného takto stavaného pomocníka a uvidíte, ako sa vám pri bežných pohybach ruky výrazne ul'aví.

Dost' však bolo príspevkov zo zdravovedy, pod'me sa pozriet' na funkcie Liftu ako takého. Pravá strana ponúka duo hlavných spínačov, pogumované rolovacie koliesko a malé tlačidlo, ktoré je schopné v základnom nastavení regulovať úroveň DPI – cez softvér je, samozrejme, možné priradiť mu akúkol'vek inú funkciu. Naopak, ľavá strana skrýva dvojicu postranných spínačov orientovaných na kontakt s palcom. Zo spodnej strany na vás vyskočí prepínač profílov (k dispozícii máte tri), spínač zapnutia/vypnutia a magnetmi uchytená priečka – tu sa nachádza napájanie jednou AA batériou a šachta pre USB kl'úč. Pripojenie je však okrem variantu s USB

ASUS ExpertBook

KAŽDÝ MUSÍ NEJAK ZAČAŤ



Akokoľvek mám pri recenzovaní hardvéru isté preferencie a často sa teším viac na herné stroje, než na tie vyložene kancelárske, sotva by som dokázal dlhodobo fungovať len s filozofiou, že ak to nemá výkon na hry a neblíkať to ako rumunský kolotoč, nechcem s tým mať nič spoločné. Všetky popredné spoločnosti zaobrajúce sa výrobou a predajom počítačov, respektívne notebookov, sú navyše priamo závislé od strojov určených pre kancelárie a práve tieto mašinky im robia väčšinu ziskov, vďaka ktorým si následne môžu dovoliť vyrábať aj niečo oveľa sofistikovanejšie. Dobrým príkladom je práve ASUS, ktorý sa rok čo rok snaží inovovať rôzne časti svojho koncepcne rozvetveného biznisu a prinášať nám revolučné myšlienky, ktoré posúvajú bežné chápanie výpočtovej elektroniky. Aby si však mohli dovoliť vyrobiť niečo také ako napríklad nedávno publikovaný ROG Z13 (najvýkonnejší herný tablet na svete),

je nutné predať čo najviac zariadení ako ExpertBook. Stroje koncipované pre potreby podnikov/školákov, spájajúce v sebe cenovú dostupnosť a dostatočný výkon, sa v prípade danej spoločnosti posúvajú opäť na novú úroveň a nasledujúce riadky sa aj preto budú venovať kvalitám modelu ExpertBook B2502CBA.

Windows 11 už po rozbalení

Začnime rovno samotným balením, ktoré sa celé drží v súčasnosti čoraz aktuálnejšej témy ekológie. Notebook vám príde v plne papierovom boxe a s minimom plastových častí a, ak nerátam úchyt od krabice, tak v rámci balenia je ekológia vysmiata ako slniečko na hnoji. Testovaná vzorka väží presne 1855 gramov a k nej pribalený adaptér sám o sebe 213 gramov. Výkon akumulátora je 65 W a jeho kompaktné rozmery aj preto musia vyhovovať

zákazníkom prenášajúcim si svoju kanceláriu z jedného miesta na druhé, či už formou ruksaku, alebo tradičného strkania predmetov do vrecka – poznáte ten pocit, keď si po nástupe zimy nájdete vo vačku nabíjačku od notebooku? Samotný laptop ponúka 15 palcový IPS panel s Full HD rozlíšením a obnovovacou frekvenciou 60 Hz, čo vám jasne naznačuje, k čomu niečo takéto budeť môcť využívať. O tom si však ešte čo-to povieme. Podľme späť k opisu dizajnu a dostupnosti konektorov. Ak dám bokom vrchné veko z hliníka (otvoriť ho môžete pomocou jedného prsta), zvyšok tela nového ExpertBook zariadenia je plne v rézii plastu a gumeny. Nie je sa príliš na čo pozerať a akonáhle si tento prenosný počítač posadíte na kolenná, pochopíte jeho využitie ešte skôr, než si prezriete detaily samotnej strojovne. Na pravej strane sa nachádza plnohodnotný LAN port nasledovaný zapínacím tlačidlom



(súčasťou je dokonca obстоje fungujúca čítačka odtlačkov prstov), doplnený o fyzické tlačidlo regulujúce úroveň hlasitosti a jeden USB-A vstup. Naopak, na opačnej strane môžeme nájsť duo Thunderbolt 4 portov, nasledované HDMI vstupom a druhou USB-A bránou. Samozrejmostou je v tomto prípade kombinovaný audio vstup s tradičným 3,5 mm jackom, bez ktorého si ešte aj dnešní školáci nevedia predstaviť svoj denný program.

Dostačujúca kamera

Vrchná hrana obrazovky, kde je mimochodom viac než centimeter široký okraj, je venovaná webovej kamere s rozlíšením 720p, ktorá má svoju vlastnú fyzickú krytku. Kvality snímaného obrazu sú presne také, ako by ste od štandardnej webovej kamery očakávali, ale na socializovanie sa, či už v pracovnom prostredí, alebo v tom rýdro školskom, ide o dostačujúci prvok v rámci základnej výbavy. Podľa sa teraz konečne pozriet' pod kapotu a na samotný výkon. ASUS do tejto verzie nového modelu ExpertBook natlačil najnovší procesor Intel Core i7 a doplnil ho integrovanou grafickou kartou Iris Xe, to všetko s 16 GB operačnou pamäťou. Kombinácia slušná už na papieri a preto si

dovolím tvrdiť, že daný model sa zvládne preklenúť aj cez bežný kancelársky formát využitia a práve vďaka svojmu výkonu dat' školákom dostatok priestoru na náročnejšie procesy (čo sa týka úložných kapacít, tu je k dispozícii 500 GB SSD disk a 2 TB HDD). Úprava fotografie, prípadne videa, v istých medziach, nebude pre nový ExpertBook žiadnym velkým problémom a rovnako tak by bolo možné si na tomto železe skrátiť čas hraním menej náročnej videohry, čo už so sebou ale samozrejme prináša ovel' a väčšiu sériu kompromisov. Jedným z nich je napríklad pomerne prekvapivá absencia podsvietenia klávesnice, ktorá ma u testovanej vzorky doslova zaskočila. A ak už spomínam klávesnicu, určite by vás mohla zaujímať aj úroveň komfortu pri celodennom koncerte vašich prstov.

V danom formáte sa rozprávame o kompletnej klávesnici, disponujúcej samostatnou numerickou časťou. Tá vám vo svojom vrchnom rade ponúka sériu dôležitých skratiek – dôležitých pre pracovné využitie. Nízkoprofilové spínače kladú do prstov jemný odpor tak, aby ste si počas tvorby mohli byť dostatočne istí a nerobili prípadné chyby. Ak niečo ASUS skutočne zvláda na výbornú, tak je to práve správne nastavená klaviatúra, ako to ja rád nazývam.



Bez podsvietenia?

Vyššie som zámere v spojitosti s klávesnicou vyniechal opis track-padu. Jeho velkosť je dostačujúca a aj keď by som jeho pozícii rôz posunul viac do stredu (nehápejme to tlačenie k l'avému okraju), ani toto nie je zase až taký problém. Ovel'a viac mi však prekážala (ne)schopnosť správne reagovať na jednotlivé gestá a istá lacnosť, ktorá sa mi dostať t'ažko opisuje. Track-pad ako keby nesedel úplne správne v tele notebooku a po dotyku za sebou zanechával podivný rachot, niečo ako plastové echo. Uvedomujem si, že sa tu nerozprávame o laptupe z prémiovej triedy, avšak s ohľadom na kvalitu, akú si spájam s logom spoločnosti ASUS, som v tomto smere očakával niečo viac. Žiadna hitparáda sa nekoná ani pri opise samotného IPS panelu s Full HD rozlíšením. Farby sú v tomto prípade celkovo vyblednuté a dlho mi trvalo, než som si našiel ten správny uhol, aby som dokázal tento nedostatok ako-tak kompenzovať a zvyknúť si naň.

Čo však notebook naopak zvládá výborne, je expresný odvod horúceho vzduchu a to aj pri plnom zat'ažení, kde sa o všetko starajú vývody umiestnené na zadnej hrane pod obrazovkou. Maximálny výkon akumuluje teplo v hornom l'avom rohu a počas práce, kedy si notebook necháte položený na kolenách, nie je intenzita tepla natol'ko velká, aby ste nedokázali v tejto pozícii pracovať d'alej. Na úplný záver som si nechal stručné zhrnutie výdrže batérie, ktorá by mala s ohľadom na zameranie daného hardvéru plniť výhradne zoznam kladov. U testovanej vzorky sa tento predpoklad podarilo naplniť a s notebookom som na strednej úrovni nastavenia dokázal fungovať takmer 15 hodín v jednom kuse, čo je slušná časová os.

Verdikt

Nový prírastok do rodiny menom ExpertBook dopadol pomerne slušne a ak pôtrate po nástroji vhodnom do kancelárskeho prostredia, či školských lavíc, toto je jedna z vhodných možností.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:

Asus

Cena s DPH:

Nie je uvedená

PLUSY A MÍNUSY:

- + Pracovné využitie
- + Chladenie
- + Klávesnica
- + Kamera
- + Výkon
- Track-pad
- Bez podsvietenia

HODNOTENIE:



Kingston FURY Renegade

MAŤ VOL'NÉ MIESTO NA SSD DISKU JE LUXUS



S príchodom next-gen konzol a špeciálne s nástupom dnes stále nie úplne ideálne dostupnej PlayStation 5, sa éterom niesli dosť zásadné otázky. Interný SSD disk daného stroja totiž nedosahuje ani kapacitu 1 TB a v súvislosti s neustálym vydávaním čoraz objemnejšieho softvéru boli uvedené otázky krútiace sa okolo nedostačujúcej kapacity viac ako na mieste. Budem k vám teraz maximálne úprimný. Aktuálny PlayStation sa mne ako recenzentovi hier podarilo zaplniť už v priebehu troch mesiacov od vydania a aj preto som si vyložene vydýhol v momente, keď nám do redakcie neskôr dorazil na test jeden z prvých lokálne predávaných M.2 diskov - produkt od značky Western Digital. Napriek tomu, že toho času išlo len o 500 GB verziu, mi aj toto navýšenie kapacity obrovsky pomohlo a tak nejak som očakával, že skôr či neskôr sa dostanem zase k niečo väčšiemu. Niečomu,

čo moje nároky na uloženie videohry posunie opäť na novú úroveň. Kapacita sa totiž sama od seba nezvýši a vďaka spoločnosti Kingston Technology, ktorej herný duch sice po predaji divízie HyperX jemne ochabol, no na svojich verných fanúšikov v tomto ohľade nezanevreli, sa dnes máme možnosť pozrieť na kvality interného SSD s názvom FURY Renegade.

Ešte než sa pustíme do nejakej hlbšie kontroly kvalít tohto nového SSD disku, určite je z mojej strany na mieste doplniť tú mnou vyššie načrtnutú súčinnosť s herným hardvérom od SONY. Samozrejme, že predmetný disk je plne kompatibilný aj s počítačmi pren vhodnými, avšak daným produkтом sa Kingston premiérovo stará o svojich zákazníkov vlastniacich PlayStation 5 a umožňuje im tak si do svojej konzoly integrovať veľkokapacitné SSD s obrovským výkonom a rovnako tak

velkým stupňom spolahlivosti. Na trhu sa nachádzajú celkovo tri verzie s odlišnou kapacitou, z čoho k nám, ó vďaka ti páni velký a prajný distribútor, dorazila vôbec tá najväčšia „kapsa“ s objemom 2 TB. Cena tejto verzie sa pohybuje na úrovni 360 eur, za 1 TB zaplatíte niečo málo cez 190 eur a za 500 GB dáte 117 eur. Iste, stále je tu to nemalé frflanie na vysoké ceny, avšak treba si uvedomiť, zvlášť v týchto nelahkých časoch, že takto koncipované SSD nie je bežným HDD diskom, aký si dnes môžete zakúpiť doslova za facku. Aj preto, keď už sa rozhodnete do niečoho takéhoto investovať svoje ľažko zarobené peniaze, odporúčam vám siahnúť po tej najvyššej možnej kapacite, pretože do budúcnosti ju dozaistia oceníte. Súčasťou balenia, okrem samotného disku, je aj digitálny kód určený pre aktiváciu PC softvéru Acronis True Image, ktorý vám umožňuje zálohovať celú diskovú jednotku, alebo jej vybrané časti,

d'alej dokážete vd'aka nemu klonovať svoj operačný systém, obnovovať stratené údaje, či si tiež vytvárať spúšťacie médiá.

Bez chladenia?

Za predpokladu, že ste si našli cestu k mojej pol roka starej recenzii na už v úvode spomínaný interný SSD disk od WD, tak dobre viete, že ten mal konštrukčne vyriešenú integráciu chladenia už v rámci svojho dizajnu. Kingston naopak svoj disk FURY Renegade predáva bez chladiča.

Toto ma už pred testom jemne zarazilo a preto som sa obrátil priamo na výrobcu, od ktorého som sa dozvedel, že ich rozptýl ovač tepla je v danom disku viac než dostačujúci a nie je preto nutné trvať na chladiči ako takom. Je tu samozrejme ešte koncový zákazník, ktorý by nemusel takýmto tvrdneniam úplne veriť a práve pre neho sú dostupné chladiče tretích strán doslova za pár korún, ktorými sa dá aj FURY Renegade doplniť.

Ked'že ja osobne sa počas testovania snažím ísť, ak je na to čas samozrejme, čo najhlbšie, zaujímali ma nezávislé testy rýchlosť, ktoré sa v PS5 vlastne v súvislosti s SSD diskami dejú a dopátral som sa k informáciám, že aj ked' sa v SONY akol' veľ snažili, súčasné dve verzie ich najnovšej platformy aj tak nedokážu naplniť maximálnu rýchlosť a stále je tam viac než 15 percentná rezerva. Napriek všetkému sa však v prípade testovanej vzorky podarilo v rámci čítania dostať nad hranicu 6,5 GB/s.

Ak by sme sa rozprávali o zapojení do PC, tak Fury Renegade, teda disk dimenzovaný na sekvenčné rýchlosť čítania a zapisovania, zvláda s prehľadom 7,3 GB respektívne 7,0 GB. Pre užívateľa sú toto údaje, s ktorými sa mu výrazne zrýchli proces presúvania obrovských dát z interného disku na sekundárne SSD a napríklad prenos 80 GB súboru sa v tomto prípade, čiže v prostredí PlayStation 5, spracoval



ešte skôr, než som jedným okom stihol skontrolovať svoj oblúbený YouTube kanál.

Nasledujúci text je určený každému, kto má doma PS5 a kvôli tomu, ako sa na internote riešila jednoduchosť procesu integrácie M.2 diskov do tejto konzoly, má stále strach pustiť sa do rozoberania svojej milovanej platformy. Nebojte sa, záruku nestratíte. Najprv by som rád povedal, že strach je tu maximálne neopodstatnený, snáď len keby ste sa celý proces rozhodli realizovať nohami a balansovali pri tom na chrbe rozrúreného leva. Odstránenie spodnej časti krytu je záležitosťou dobre miereného tlaku na jeho vrchnú hranu. Následne sa vám odhalí malá kovová krytka s jednou skrutkou, pod ktorou je umiestnený vstup pre disk samotný. Stačí len povoliť jednu jedinú skrutku pod ním, zasunúť SSD na miesto a súčasne tou istou skrutkou aj s príslušnou kovovou sponou disk upevníť na miesto. A to je celá veda. Akonáhle PlayStation 5 zapnete, spustí sa proces formátovania sekundárneho disku a je už potom len na vás, či si nahromadené údaje v základnom SSD presuniete na ten nový, alebo každý ďalší softvér začnete ukladať na FURY Renegade. Pri testovaní nahrávacích časov v pomere voči základnému SSD disku sa v niektorých prípadoch, po patričnom zahriatí, darilo recenzovanej vzorke predbehnúť svojho kolegu o dve až tri

sekundy. Pri plnom vytážení, kedy som presúval súbory s veľkosťou nad 50 GB, sa krivka nameranej teploty nedostala cez údaj 65 °C, čo je rozhodne potvrdenie v tomto teste už spomínaného vyjadrenia Kingstona. Rozdelovač tepla vyrobený zo zmesi grafénu a hliníku zvláda fungovať bez akýchkoľvek extrémnych výkyvov a preto nie je vôbec nutné k danému disku dokupovať chladič od tretích strán.

Viac pre PS5 než pre PC?

Záverom snáď už len tradičné zhrnutie. Ak nemáte doma internet s rýchlosťou svetla a vašu zbierku herného softvéru netvoria vyložené len objemovo menšie indie hry, ako majiteľ PlayStation 5 si skôr či neskôr budete vedieť ospravedlniť nákup drahšieho SSD M.2 disku. Ak v tomto prípade siahnete po verzii od spoločnosti Kingston, ani náhodou neurobíte chybu. Ide totiž o viac než solídný disk, poskytujúci vysoké rýchlosť (či už v PC alebo PlayStation prostredí), ktorý má výborne riešenie chladenie a v ekosystéme počítačov ponúka dokonca bezplatnú softvérovú podporu so zálohovaním (v PC sfére by však diskusia ohľadom cenovo výhodnejšej konkurencie mohla byť ovel'a výživnejšia). Každopádne, práve sa končiaca recenzia sa pochopiteľne snažila cieliť predovšetkým na spojenie Kingston FURY Renegade a PlayStation 5.

Verdikt

Ideálna volba pre majiteľov PlayStation 5.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Kingston	360€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|---------------|----------------|
| + Výkon | - Pre PC scénu |
| + Rýchlosť | vyššia cena |
| + Chladenie | |
| + Podpora PS5 | |

HODNOTENIE:



Steam Deck 256GB

HERNÁ KNIŽNICA NA CESTY A PRENOSNÝ POČÍTAČ V JEDNOM



Valve a jej často kontroverzný pohľad nás presvedčil o tom, že herný svet sa potrebuje posúvať rôznymi smermi. Napríklad takí giganti ako Microsoft a Sony v podstate len odkopírovali od seba úspešné formulky z dávnej generácie konzol a dnes preferujú praktiky, voči ktorým sa v minulých rokoch stavali negatívne. Možno práve preto sa bystré hlavy z Valve rozhodli, že na poli herných zariadení skúsia zažiarit' vo sfére, nad ktorou také Sony už dávno mávlo rukou. Za jediného súčasného predstaviteľa môžeme považovať Nintendo. Tým mám na mysli handheldové zariadenia, ktoré sa v posledných rokoch javili na západnom trhu ako menej úspešné. Valve nám tak priniesla zariadenie na prvý pohľad pripomínajúce konzolu do ruky, no pridelené komponenty a využitie je z väčej časti podobné počítaču. Dôvodov je hned'

niekol'ko, pričom otvorenie potenciálu môžeme spojiť s príchodom dockovacej stanice, ktorá zavíta na trh o niečo neskôr. V dnešnej recenzii sa teda pozrieme na to, čo je to Steam Deck a pre koho by reálne mohol byť neodmysliteľnou súčasťou jeho hernej divízie.

V dnešnej dobe už viem, že zrecenzovať Steam Deck je dosť komplikovaná úloha. Nie žeby som nevedel porovnať parametre a pocity s ostatnými konzolami (všetky aktuálne som mal doma s možnosťou ich použitia), ale zážitok so Steam Deckom sa môže lísiť od človeka k človeku. Ako už píšem vyššie, je to vo svojom jadre počítač a ten spúšťa verzie hier, ktoré sa budú správať inak, a to v závislosti od aktuálneho hardvéru zariadenia. Chcem tým rovnako upozorniť na skutočnosť, že hry zatiaľ nie sú optimalizované ako u

konzol, takže sa moje skúsenosti môžu lísiť so zážitkami iného používateľa a to kl'udne aj v rovnakom titule. Preto som si na recenzovanie nechal čas a všetky poznatky vám prinášam po približne mesiaci používania tohto šikovného zariadenia. Prejdime už ale k veci.

Pekne od začiatku

Pre najkorektnejšie priblíženie toho, čo vás po obdržaní Steam Decku čaká, bude najlepšie, keď začнем verziami a vizuálnymi proporciami zariadenia. Ja sa definujem ako človek, ktorý si nepotrpi na najdrahšie veci, ale na druhú stranu si rád príplatíme za pridanú hodnotu, preto nesiahám hned' po tom najlacnejšom. Pre mňa bola teda jednoznačná vol'ba Steam Decku tá, ktorá ponúkala 256GB NVMe úložisko, čiže stredná verzia, ktorá stojí 549€. Okrem tej



na trhu nájdete 64GB verziu s papierovo pomalším diskom (rozhranie eMMC) za 419€ a 512GB verziu s papierovo najrýchlejším diskom, no za tento kúsok si zaplatíte 679€. Ku každej verzii dostanete ochranné puzdro, aj keď v minulosti boli mylné informácie o tom, že najlacnejší kúsok bude bez. Tie sú dnes oficiálne vyvrátené a v podstate by to ani nedávalo zmysel. A to z jednoduchého dôvodu. Predná strana Steam Decku je tvorená z 80% displejom, takže by bolo jeho prenášanie veľmi riskantné a mohlo by dojst' k poškriabaniu. Puzdro je ergonomické, veľmi chválim detailné priliehanie na zariadenie, nie je to teda len prázdna tuba, ako to býva práve u už spomínaného Switchu. Okrem toho má vlastnú rukoväť a ak si nemáte kam zariadenie momentálne položiť (ruksak, sedadlo v aute), bude sa vám niesť pohodlne aj v ruke. Okrem puzdra dostanete adaptér s koncovkou USB-C, čo je pochopiteľné, nakoľko je to jediný port, ktorý sa na Steam Decku nachádza.

Tým by som sa asi rovno dostal ku všetkým stranám a ich využitiu. Na vrchnej sa okrem USB-C konektora nachádza tlačidlo na zapínanie, kontrolka nabíjania, vstup pre 3,5mm jack, ovládanie hlasitosti v podobe plus a mínus a v neposlednom rade vývod pre vetrák chladiča. Spodná časť ponúka vstup pre pamäťové karty, vďaka ktorým si viete rozšíriť pamäť Steam Decku. Na prednej strane nájdete okrem dotykového displeja aj reproduktory, klasické rozhranie gamepadu rozšírené o dva trackpady, tlačidlo STEAM a tlačidlo tri bodky, ktoré slúži ako prístup k rozšírenému nastaveniu zariadenia. Zadná strana nám ešte raz ponúka vývody pre chladenie a jednu zaujímavost vo forme štyroch plne nastaviteľných tlačidiel. Aj keď ich iný výrobca herných konzol plne ignorujú (a ja nerozumiem prečo, keďže dva prsty na každej ruke mám pri hraní na gamepade nevyužité), tak ste sa s nimi mohli stretnúť

pri prémiovejších verziach, ktoré sú väčšinou distribuované spoločnosťami tretích strán. Steam Deck vo svojej podstate nie je malé a l'ahké zariadenie, takže si ho pri hraní budete asi radi opierať o nohy alebo možno o stôl v práci. Preto dáva význam umiestnenie všetkých portov na hornú stranu zariadenia, rovnako ako vývod tepla z chladenia. Konzument si sice môže povedať, že pri hraní nemá prečo veľmi požívať USB port, keďže všetky ovládacie prvky sa už nachádzajú na zariadení, no pri záťaži novších hier sa môže stat, že batéria vydrží len hodinu a pol. Vy budete musieť siahnuť po adaptéri a pokračovať v hraní so zariadením zapojeným v elektrickej sieti. Ako som už napísal, kábel vám tak nemá prečo zavadzat', no zážitok z prenosného hrania sa tým trochu stráca. Steam Deck je vyrobený z matných čiernych plastov a svojím dizajnom sa úplne vyhýba akejkol'vek odbočke, ktorá by mohla pripomínať luxus. V jednoduchosti je krásna a tu to platí hned dvakrát. Všetko je čierne, tvrdé a nič neodbočuje od svojej podstaty. Pre príklad použijem moju skúsenosť s nekvalitným plastom na Switchi, ktorý som mal doma. Trpel vo veľa prípadoch tým, že na vrchnej

hrane nedoliehal plasty k sebe a aj keď sa jednalo o čisto kozmetickú vadu, ktorá nijako neovplyvňovala chod zariadenia, môjmu zraku to prosté nedalo pokoj. Tu som sa ale so žiadnou takou chybou krásy nestreltol a tak som sa mohol spokojne venovať d'alšiemu testovaniu pre vás. Pozitívnym krokom bolo za mňa ergonomické zahnutie bočných strán tak, aby perfektne sadli do rúk. Aj napriek vyššej váhe zariadenia, ktorá s prehl'adom presahuje pol kila, sa mi vďaka tvaru nestalo, že by mi počas hrania vypadávalo alebo by mi jeho držanie spôsobovalo bolesti.

Hranie je prirodzené

Pri ideálnej hre, ktorá je vytvorená na gamepadové hranie, sa dočkáte intuitívneho ovládania. Ako som už načrtol vyššie, na Steam Decku sa nachádza klasické rozvrhnutie ovládača, ktoré by sa asi najlepšie prirovnaло k tomu Xboxovému kvôli tlačidlám A,B,X a Y. Ide o klasické ovládanie pomocou páčok, tlačidiel, šípok a triggerov. Všetko je príjemné na dotyk, tak ideálne tvrdé a hlavne rozumne rozmiestnené. Nechcem byť hejterom, ale za zlé rozmiestnenie beriem ako príklad opäť Switch, pretože pri dlhšom hraní ma vždy začnú boliet ruky (všetko je tam stlačené na jednej kope).

Toto by boli tie ideálne hry, ale čo tie, čo nie sú uspôsobené na gamepad? Okrem toho, že si v nich viete nastaviť ovládanie na ozaj komplexne podľa seba, všetky tlačidlá aj ich kombinácie totiž vedia simulovať napríklad aj takú klávesnicu. V menu si môžete rovnako vyberať z oficiálnych a neoficiálnych možností. Keďže je Steam Deck ešte pomerne málo dostupný na trhu a nemá ho toľko užívateľov, kopa hier nepodporuje jeho ovládanie a vy sa tak budete musieť popasovať s nastavovaním. Nemusíte mať ale strach, že by to bolo nemožné. Na prednej strane sa nachádzajú



aj dva trackpady, ktoré prirodzene simulujú pohyby myšou (rovnako ako pri notebookoch) a dávajú tak nový nádych riadeniu hier, ktoré by ste si na klasických konzolách bez podpory myši asi len t'ažko zahrali. Ako posledný prvak by som spomenul aj gyroskop implementovaný do zariadenia, ktorý tiež o niečo rozšíruje možnosti kombinovania ovládania.

Všetkým uživatelia bolo od spoločnosti Valve slúbené, že sa budú snažiť hry verifikovať pre Steam Deck. Už dnes môžete pri každej hre vo vašej knižnici vidieť malú ikonu, ktorá identifikuje jej kompatibilitu a celkový zážitok z ovládania. Dokopy v tomto momente existujú štyri triedy hier: verifikované, čiže hry s úplnou podporou, potom máme hratel'né (majú nešpecifikovaný menší problém, ako napríklad potrebu dotykového displeja v

hre). Nakoniec máme ešte nepodporované a také, ktoré neprešli kontrolou v samotnom Steame, no v budúcnosti sa môžu zmeniť.

Je to prenosný počítač, ktorý sa vie zmeniť na konzolu ... teda z časti

Pomaly sa dostávame aj k softvérovým aspektom Steam Decku. Vo svojej podstate funguje celý systém na SteamOS disponujúci svojou Linuxovou vrstvou Proton na pozadí, ktorá je dostupná pre každého bez problémov. Ak ste niekedy skúšali na svojom domácom PC použiť v aplikácii Steam zobrazovanie cez Big Screen, tak vám prvé kroky v Steam Decku vôbec nebudú cudzie. Celé sa to tvári ako konzola, v ktorej si vyberiete svoju zakúpenú hru a idete sa zabávať. Bohužiaľ, v tomto momente sa to celé rozpadá a

to z dôvodu, že hry si častokrát musíte nastavovať podľa seba. Teraz už nie je reč o ovládaní, ale o nastavovaní grafického zobrazovania a tomu priamo úmerným FPS. Tieto kroky môžete robíť bud' v hre alebo cez tlačidlo rýchleho prístupu, ktoré má na sebe tri body. Tu vidíte aktuálnu výdrž batérie, môžete si uzamknúť snímkovanie alebo kopu iných grafických nastavení, ktoré sa prenesú na celkový výsledok z hry. To môže znamenáť, že ak bude hra prebiehať na nižších detailoch (30FPS), tak vydrží batéria dlhšie, než pri napr. 60FPS. Vyskúšal som si niekol'ko titulov od AAA hier (ako napr. Death Stranding) a musím skonštatovať, že vo výsledku sa grafické zobrazenie nijak veľmi nelíšilo. Jednoducho, hry budete vždy spúšťať na displeji 1280x800 a na ňom sa tá rôznorodosť naozaj hl'adá t'ažšie, ale priznávam, že graficky náročnejšie tituly sa nedajú porovnávať s pixelartovými srankami.

Jedna vec ma celkom prekvapila. Veľa hier a dokonca aj tých, ktoré nemali úplnú verifikáciu od Steamu (takzvanú zelenú fajočku), sa väčšinou spustili a boli hratel'né nad 30FPS. Pri Doome z roku 2016 som ale padol „na hubu“. Bez akéhokoľvek nastavovania som sa vrhol do hrania a titul padal aj pri 15FPS, čo ma celkom prekvapilo, nakol'ko je považovaný za verifikovaný zelenou fajočkou. Dovtedy som si žil v nádeji, že takéto hry sa nebudú musieť už nijak nastavovať. Predsa len je to počítač a tak si na to treba dávať pozor. Druhá vec, ktorá mi v súvislosti s hraním vadila bola tá, ako už pákrat spomínam, že batéria na môj výkon vydrží žalostne málo. Síce v domácom rozhraní môže ukazovať aj cez 5 hodín



Your Steam library is already on Deck.



výdrže, tento údaj automaticky spadne na maximálne dve hodiny po spustení hry. Je to logické, pretože vysoký výkon pri veľkých tituloch si berie viac, ako telefón pri YT, no moje očakávania a požiadavky na handheld to nespĺňa. Na úplné nabicie Steam Decku budete potrebovať okolo 180 minút, takže som neraz musel nabíjať priamo pri hraní. Len pre zaujímavosť spomeniem, že je oficiálna cesta, ako si tituly do zariadenia streamovať z Game Passu. Pri tomto hraní vydržala batéria rovnako, ako pri pozerať video na YT alebo prehliadanie webu. Tu sa musí ale každý spýtať sám seba, či chce dávať cca 500€ za zariadenie, na ktorom sa bude hrať cez cloud.

Proton alebo linuxové rozhranie je ľahko dostupné a svojím spracovaním nehádže polená pod nohy ani užívateľom Windowsu. Ten sa mimochodom tiež dá na Steam Deck nainštalovať bez obstrukcií, ale ja som nenáročný užívateľ, ktorý nepotrebuje zabýdať sa všetkého, preto som ostal pri oficiálnej ceste používania Steam Decku. Naspať teda k Protonu. Ten vám okrem klasického používania PC ako prezerania webu, inštalácie rôznych aplikácií, počúvania hudby ale kludne aj strihania videa, ponúka aj spustenie hier, ktoré nepatria do vašej Steam knižnice. Spôsobov je viaceru a nevidím dôvod ich tu všetky rozpisovať, len môžem potvrdiť, že bez problémov som si nainštaloval a hral svoje tituly z Epicu.

Okrem toho Linuxové rozhranie ponúka kopu emulátorov, takže sa Steam Deck môže stať aj konzolou na hranie hier, ktoré by ste si inak na PC oficiálne nezahráli. Trochu ma mrzí, že som k nemu nemal možnosť zrecenzovať aj oficiálny dock a v podstate ani žiadny USB-C rozbočovač. Vďaka týmto dvom veciam by sa dal napojiť napríklad na monitor, pripojiť klávesnicu a myš a prehliobiť celkový dojem, že so spomínaným zariadením si kludne aj vyplníte excelovské tabuľky do práce. Ja som sa musel zatial uspokojiť len s klávesnicou na dotykovej obrazovke.

Zariadenie pre naozajstných hráčov

Aby som nebol iba za človeka, ktorý si nevie vynachváliť konzoly a všetko ostatné sa mu nepáči, tak pre zaujímavosť som sa pozrel na Zub nahrávacím časom a tu vlastne nie je čo vytknúť. Dopredu len upozorňujem, že Valve vydáva updaty na pravidelnej báze a tak sa môže stať, že v dobe recenzovania sa niektoré údaje líšili od tých, ktoré môžete namerat' v teraz. Takže rovnako ako u iných zariadení, aj tu existujú dve možnosti vypnutia. Tá prvá je režim spánku, pri ktorom sa dostanete naspať do menu alebo dokonca priamo



do hry za 1 sekundu. Druhý režim je úplne vypnutie a to vás vráti do menu za 35 sekúnd, čo mi príde trochu viac, než by som čakal, ale určite to nie je žiadna katastrofa. Death Stranding vás dostane do menu za 30 sekúnd a do bodu, odkiaľ pokračujete za ďalších 18, čiže 48 sekúnd dokopy. No a napríklad taký Dark Souls 2 vás hodí do menu za 20 sekúnd a do hry za ďalších 10.

Jedna vec, ktorá sa nedá nespomenúť, je hrozné hučanie ventilátora. Je to spôsobené tým, že zariadenie sa pri takom výkone potrebuje chladniť, čo sa mu darí, pretože v rukách sa mi naozaj nehrial, no jeho zvuk je celkom hlasitý. Ak príde niekedy situácia, že chce vedľa vás niekto spať, tak si len t'ažko zahráte Dooma, hoci aj so slúchadlami. Mimochodom, zariadenia na BT idú konfigurovať bez problémov a kludne si môžete pripojiť aj gamepad (ten zatial bez tej dokovacej stanici asi nemáte dôvod pripájať, pretože načo). Čo sa týka hlučnosti, tak musím pochváliť zabudované reproduktory, ktoré boli v prípade potreby dosť hlasné bez toho, aby nejak deformovali zvuk. Pre prípad potreby tu máme aj zabodovaný mikrofón a vy tak môžete na svojich spoluhráčov kludne kričať aj v autobuse bez slúchadiel. Displej má v sebe IPS panel a tak vás nebude vyrušovať ani denné svetlo, ktoré pri lacnejších TN paneloch vadí. Okrem toho displej beží na 60Hz.

Pre koho to vlastne je?

O Steam Decku by sa dalo písat' asi donekonečna, pretože skrýva potenciál hned viacerých zariadení ako sú konzola, počítač – v budúcnosti vďaka šípkovým l'udom možno aj niečo viac. Preto na otázku, kto to najviac využije je odpoved' v tomto momente nejasná. Ja si osobne viem predstaviť, že PC hráči, ktorí chodia mimo domov na dlhšie a nechce sa im t'ahat' celú zostavu so sebou, tak táto využijú. Neviem si na druhú stranu predstaviť konzolových hráčov, prečo by zrovna s PC gamingom

chceli ísť touto cestou, keďže zariadenie svojou cenovkou presahuje hodnoty najvýkonnejších konzol momentálne na trhu. V budúcnosti by mohla byť sorta l'udí, čo by Steam Deck dokázala využiť ako primárnu platformu a to práve vďaka dokovacej stanici, ktorá by dokázala nahradíť pracovné PC. Vo voľnom čase by sa človek mohol zahráť v handheldovej forme. Je vďaka t'ažke v tomto momente popísat', ktorá sorta l'udí by sa mala po tomto zariadení poobhliadniť, no už teraz sú známe informácie o pripravovaných nových verziach Steam Decku. Možno práve budúcnosť dokáže úplne vykryštalizovať, komu najlepšie padne do ruky.

Hodnotenie

Steam Deck príjemne prekvapil, a to myslím úprimne. Aj napriek prvotnému dojmu, že sa jedná o konzolu, ide o prenosný počítač. Práve vďaka tomu sa otvára obrovská škála využiteli nosti tohto zariadenia, takže sa vie dostať aj do povedomia l'udí, čo inak o gaming nemajú záujem. Na druhú stranu dokáže priniesť plnohodnotný zážitok z hrania, ktorý si dokážete upraviť podľa seba a keď nebudec chcieť, zo rozhrania SteamOS ani nemusíte odísť a jediné, na čo bude slúžiť, je hranie. Myslím si, že tento kúsok z dielne Valve sa vydaril a s príchodom ďalších verzí a doplnkov sa bude popularita tejto mašinky len zvyšovať.

Luboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Redakcia	549€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pekný dizajn
- + použité kvalitné materiály
- + príjemne sa drží
- + je to zmenšené PC
- slabá výdrž batérie
- hlučný ventilátor chladiča

HODNOTENIE:



D-Link EagleAI PRO séria - R15, M15, E15

RODINA EAGLE PRO AI USPOKOJÍ AJ TECHNOLOGICKY VYSPELEJŠIU SMART DOMÁCOSTЬ



Počítačová siet' je dnes nevyhnutnou súčasťou každej modernej domácnosti. Na Wi-Fi sa pripájame kvôli práci, zábave, ked' potrebujeme zistit' nejakú informáciu, ale aj ked' sa chceme spojiť s rodinou a priateľmi.

Problémom je, že sú domáce siete značne poddimenzované. Router zvyčajne dostaneme od providera, lenže ten nám dodá iba nejaký základný lacnejší, ktorý treba nereflektuje na potreby technologicky vyspelejšej domácnosti. Čo s tým?

R ako ROUTER = R15

D-Link pred časom predstavil inteligentný router R15 EAGLE PRO AI AX1500, ktorý si' ubuje využívanie umelej inteligencie na riadenie dát v sieti Wi-Fi 6 s a ponúka neuveriteľné pokrytie a rýchlosť Wi-Fi siete, ktorá sa navýše vd'aka umelej inteligencii (AI) neustále optimalizuje a vylepšuje.

Zo správy sme sa dozvedeli množstvo ďalších superlatív, až prišlo to najväčšie prekvapenie v podobe ceny – iba 59,99€ (aktuálna cena je dokonca už o 10€ nižšia)!

Pravdepovediac to je oveľa menej, ako som kedy zaplatil za router. Moja domácnosť nie je bežná, pretože mám okolo 30-40 prístrojov, ktoré sa pripájajú do siete, vrátane 5 herných konzolí, 4 mobilov, 2 počítačov, 3 notebookov, 4 NAS a kamerového systému okolo celého domu. Bežné lacné routery môj traffic neobslúžia a siet' padá ako lístie na jesennú zariadení. Mám pripojenú káblami cez gigový switch a naozaj som veril tomu, že najlacnejší dobrý router bude stáť minimálne tých 150€ (možno až 250€).

D-Link ma v tomto smere naozaj príjemne prekvapil. Na základe vlastných testov môžem potvrdiť, že R15 je špičkový kus

technológie, ktorý je ideálnym doplnkom pre aj technologicky náročnejšiu smart domácnosť. Nechcem tu popisovať komplikované technológie, ktorým rozumie len málokto. Kto chce čítať o MU-MIMO, 1024 QAM, OFDMA a ďalších veciach, nech si pozrie špecifikácie na webe.





Inštalácia len s telefónom

Router má jeden WAN a iba 3 LAN avšak gigabitové porty, čo je o jeden menej, než je bežné. Káblom sem teda priamo pripojíte iba 3 zariadenia, ale ako som spomíнал v mojom prípade mám siet' rozvetvenú v izbách pomocou switchov, takže som si s troma portami vystačil. Na zadnej strane nájdete ešte RESET a WPS tlačít-ko a konektor pre napájací adaptér. Smerovač má iba 4 antény, no vď'aka Wi-Fi6 dokáže slušne pokryť zhruba 230 metrov štvorcových.

Všetko po vybalení z krabice nainštalujete pomocou mobilného telefónu a malej kartičky s QR kódom. Aplikácia si vď'aka QR prečíta heslo a pripojí sa k routeru. Následne získate prístup k svojmu routeru, aby ste si mohli zmeniť názov, heslo a všetko veľ'mi prehl'adne nastaviť. Súčasťou aplikácie je aj SPEEDTEST, aby ste mohli otestovať aktuálnu rýchlosť vášho pripojenia.

Príde vám návšteva a potrebuje prístup do Wi-Fi? Priamo v aplikácii si otvoríte QR kód s heslom a ani sa pripoja pomocou zoskenovania kódu ich fotoaparátom! Apli-kácia má priamo aj veľ'ké PAUSE tlačidlo, ktorým môžete pozastaviť celej sieti prístup na internet a množstvo ďalších vychytávok. Ak máte Google asistenta alebo Alexu (napr. v nejakom

smart reproduktore) môžete mnohé na funkciu použiť aj hlasové príkazy a ovládať svoju siet' v podstate hlasom.

Bavilo ma hrať sa s nastaveniami, určiť si prioritu pre moje kl'účové zariadenia, aby ma napr. nemohli pri práci blokovat' niektorí členovia rodiny, ale potom som pochopil, že to ani nebolo potrebné. V routeri je ukrýtá AI, ktorá sleduje siet' vytvára správu so spätnou väzbou. Sú tu funkcie ako AI Wi-Fi Optimiser, alebo AI Trafic Optimiser. Samozrejme keby som potreboval obmedziť prístup pre deti, pravdepodobne by som skúsil aj AI Parental Control. AI Assistant neustále diagnostikuje siet' a monitoruje využívanie dát, vyhodnocuje ich a posielá týždenné správy pro-stredníctvom aplikácie s odporúčaním ako by ste mohli nastaviť siet' pre vyššiu efektivitu.

M ako MESH = M15-2 a M15-3

Systém sa dá veľmi jednoducho rozšíriť pomocou MESH staníc EAGLE PRO AI AX1500 M15-2 a M15-3 (v balení s 2 alebo 3 jednotkami). Tie dokážu pokryť ďalších 370 resp. u M15-3 až 500 metrov štvorcových priestoru. Ideálne pokial' máte veľký byt alebo dom, kde potrebujete signál dostať cez niekol'ko stien, alebo na poschodie. Celá siet' sa správa ako jeden celok, takže aj keď napr. chodíte po dome s mobilom, či notebookom, stanice si odovzdávajú informácie a vy ste pripojený k najsilnejšiemu vysielaču. Funguje to asi tak, ako keď v meste chodíte s mobilom – stále ste pripojený na operátora a netrapi vás, s ktorou vežou váš mobil práve komunikuje.



Opäť prvotriedna inštalácia s kartičkou a QR kódom a špičková spolupráca zariadení v systéme. Umelá inteligencia pomáha aj tu.

E ako EXTENDER = E15

Spomenút treba ešte mesh extender E15. Patrí do rodiny Eagle Pro AI a funguje rovnako dobre a "inteligentne". Má veľké pokrytie a tú najjednoduchšiu možnosť inštaláciu, pretože ho stačí rovno zapojiť do elektrickej zásuvky. Ideálne keď treba potiahnut Wi-Fi napr. na terasu, do dielne, alebo na záhradu.

Verdikt

Takto sa to robí do psej matere! D-Link nás milo prekvapil. S EAGLE PRO AI postavíte siet, ktorá je spolahlivá a funguje. Navyše tá cenovka R15 je fakt za facku, takže smelo odporúčame!

Marek Pročka



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:

D-Link CZ&SK

Cena s DPH: 50€ (R15),

172€ (M15-3) a 55€ (E15)

PLUSY A MÍNUŠY:

+ AI, ktorá sa učí

- iba 3 LAN u routeru

+ Rýchlosť

- router nemá USB

+ Dizajn

+ Cena

HODNOTENIE:



POCO X4 Pro

MOBIL IDEÁLNY PRE MENEJ NÁROČNÝCH KONZUMENTOV



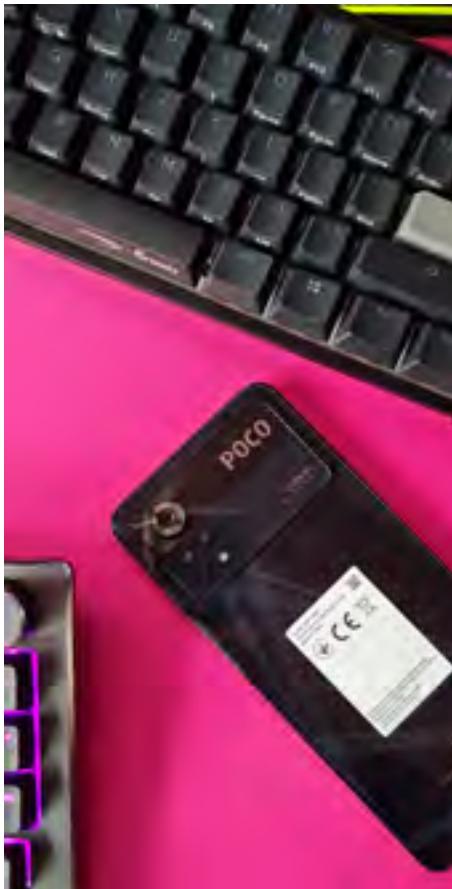
Spoločnosť Xiaomi sa na lokálnej scéne oháňa mnohými značkami telefónov a to i bez toho, aby v ich názve bolo priamo priznané ich vlastné zastúpenie. Z marketingového hľadiska to má svoje dôvody a dopady na konzumenta schopného nakupovať impulzívne, bez nejakých dodatočných prieskumov, sú vám asi v tejto súvislosti jasné. V súčasnosti si takto u nás môžete domov doniesť značky ako Redmi, či práve POCO, ktorému sa budeme v nasledujúcim teste venovať bližšie. Prečo spomínam súčasne dve naoko odlišné značky smartfónov od Xiaomi? Dôvod je pomerne jednoduchý. Aktuálne vydaný a nami testovaný model POCO X4 Pro je totiž po stránke výkonu a funkcií telefón Redmi Note 11 Pro a jediné, čo tieto dva výrobky od seba v rámci suchého popisu odlišuje, je ich dizajnová stránka. Čítať si parametre

na papieri je však jedna vec, druhá je overiť si ich relevanciu v praxi a preto nezatracujte tento článok už vopred, hlavne ak vám teraz jeho obsah svieti na spomínanom mobile značky Redmi, kedže rozhodne bude ešte, ako sa vraví, o čom.

Začnime teda tým, čo v tomto prípade zastupuje celý termín kamufláže. Dizajnový aspekt sa sústredí na hranaté a ostro rezané kontúry, čím nové POCO jednoznačne prekonáva všetko, čo sa pod jeho logom doteraz vyprodukovalo. Rozmerovo ide o 6,7 palcového obra s hmotnosťou na hraniči 200 gramov, ktorého vd'aka jeho výraznejším rozmerom (164,2 x 76,1 x 8,1 mm) nebudem môcť ovládať vyložene jednou rukou. Teda, za predpokladu, že nemáte ruky veľké ako lopaty na sneh. V balení sa nachádza silikónové priesvitné puzdro, avšak ani po

jeho aplikácii som pri držaní zariadenia nepociťoval ten tol'ko potrebný komfort spojený s istotou, že mobil skôr či neskôr neskončí na zem, alebo v záchode. Zadná strana je jasným esom v rukáve tejto novinky, kedže v nej dominuje obrovský modul fotoaparátu, roztiahnutý takmer po celej šírke vrchnej časti. Dizajnéri stavili na istý stupeň extravagancie a onen necelý milimeter navýšenia pojali vo vel'kom, a tak trochu aj reklamnom duchu.

Ved", ako inak mám okomentovať obrovský lesklý nápis POCO, vedl'a ktorého nájdete hlavný snímač, vyvýšený o takmer d'alší milimeter? Výrobca evidentne chcel, aby bolo jasné, že jeho novinka spadajúca do strednej triedy zvláda okrem iného 5G siet' a disponuje 108 Mpx fotoaparátom, čo podtrháva sklené šassi náhylné na zber odtlačkov a prachu.



Odolnosť úrovne IP53

Nové POCO sa pýsi ochranou voči vonkajším vplyvom úrovne IP53, čo v praxi znamená, že do zariadenia síce môže preniknúť troška prachu, avšak to nebude mať na jeho chod žiadne fatálne dopady. Čo sa týka vody, tak tu sa rozprávame o kropení v 60 stupňovom uhle, čiže žiadne potápanie, ani nič v tomto smere by som vám s daným telefónom neodporúčal. Je to ostatne logické, keďže na jeho obvodovom rámе, vyrobenom z plastu, môžeme okrem



spoločne s čítačkou odtlačku prsta (jej rýchlosť súčasne nie je úplne ohromujúca, no za to som si nemusel registrovať viac než jeden odtlačok aby som odbúral možné chyby v úsudku umelej inteligencie) nájsť aj dnes už menej využívaný audio vstup. Všetko ostatné na ňom umiestnené už ide viac-menej tradičnou cestou, i keď infračervený port dokáže s týmto mojím tvrdením asi trochu zatriať. V oboch prípadoch, teda nielen u spomínанého mobilu Redmi Note 11 Pro, ale aj u novej verzie POCO bol vybraný naoko sympathetický AMOLED panel s rozlíšením 2400 x 1080, ktorého jasnosťou je 120 Hz v rámci obnovovacej frekvencie. Rovnaká je aj proporcia displeja voči telu, niekde na úrovni 86% a to by vás možno začalo zvádzat ku konštatovaniu, že rovnaká bude aj prevádzková prezentácia. V tomto smere sa však opäť raz ukázalo, že ak tú istú vec robia dve odlišné zoskupenia, výsledok nemusí byť automaticky identický. AMOLED panel ako taký ponúka živé podanie farieb a v tomto duchu je všetko úplne rovnaké, avšak POCO vsádza na o niečo tmavšiu scénu, čo je z môjho pohľadu

lepšie v rámci dlhodobého používania – už len kvôli vášmu zraku. Jemnosť pixelov na jeden palec je v rámci strednej triedy nadpriemerná a ak by ste sa zlakli vyššie spomínanej tmavšej prezentácie, tak panel je schopný vyprodukovať svietivosť až na hranu 1200 nitov, čo je v tomto ohľade dostačujúci argument. A ako je na tom audio? Už vyššie som vám spomínať možnosť zasunutia 3,5 mm audio jacku, čo je určite výhodou, obzvlášť v dnešnej dobe. Osobne som mobil skúšal aj takzvané „naholo“, čiže sledovanie filmu pomocou vstavaných reproduktorov a do istej miery som bol prekvapený ich chutou potlačiť šum a dokonca ponúknut aj minimálnu basovú linku. Na nejaké základné funkcie vám v tomto smere POCO rozhodne bude dostačovať a možno si v ňom v danom ohľade dokážete nájsť časom ešte o čosi viac.

Pod kapotou POCO X4 Pro pracuje procesor Snapdragon 695 s voliteľnou operačnou pamäťou (6 alebo 8 GB), čo ma trochu zaskočilo z toho dôvodu, že v predchádzajúcim modeli siahlo Xiaomi



po výkonnejšom procesore Qualcomm Snapdragon 870. Považovat' to za chybu si však osobne nedovolím, keďže nové POCO v zmysle výkonu nijako nestráca na dychu a vďaka svojim komponentom (grafickému čipu Adreno 619) dokáže zastúpiť všetky bežné procesné úkony a rozbehnúť každú jednu hru. To nás celkom logicky privádza do sekcie výdrže batérie. Za predpokladu, že si mobil nekupujete ako svoju predĺženú ruku a denne mu nevenujete maximum svojej pozornosti, ste schopní s mnou testovanou vzorkou výdržať' pokojne viac ako dva dni. Počas náročnejšieho procesu testovania, kde som ho mal takmer nonstop v rukách, som sa dokázal dostat' na osem hodín chodu, čo je dozaista slušné – kapacita batérie je pritom 5000 mAh. Vďaka pribalenému adaptéru vám nabítie z úplného dna do plného stavu zaberie zhruba 50 minút a ako už asi dobre tušíte, v tomto mobile by ste bezdrôtové čapovanie energie hľadali márne.

Fotografie vás neohúria

Na samotný záver som si nechal opis softvérového rozhrania a fotoaparátu. Ešte než začнем komentovať výslednú kvalitu fotiek ako takých, musím spomenúť operačný systém MIUI 13. Ten sa, čo do svojho ekosystému, prezentuje ako niečo nové, avšak fakticky ide o Android 11. Tu preto treba rátať' s oneskorenými aktualizáciami v rámci istých bezpečnostných balíčkov a rovnako tak s niekol'kými problémami počas užívateľského nastavovania – je to samozrejme individuálne, avšak vadila mi napríklad chýbajúca možnosť prispôsobenia Always on informácií. Podľame sa teraz pozriet' na kolekciu fotosnímačov, kde dominuje proklamovaný



108 Mpx, hned' vedľa ultraširokého 8 Mpx a makro snímaču 2 Mpx. To, čo hlavná časť tlačí von, je výsledkom lieviku spájajúceho deväť pixelov do jedného. Ak budete fotografovať' za denného svetla a bez nejakej škaredej clony plnej mrakov, či iného výrazného tienenia, výsledkom pre vás budú príjemné a v istej mierе aj komplexné snímky.

Akonáhle sa však začne zat'ahovať' a svetlené podmienky pôjdu „do kelu“, na fotkách sa objaví nepríjemný efekt zrnenia a šumu. Celkovo som bol z kvality tejto zostavy snímačov sklamaný a z desiatich pokusov som si vedel vybrať' vždy tak maximálne jednu alebo dve snímky, ktoré by som bol ochotný pustiť' bez hanby von, bez dodatočnej postprodukcie. Vôbec najhoršie sa v tomto ohľade tváriala umelá inteligencia, ktorá, v snahe potlačiť' korekcie nedokonalého fotoaparátu, vyprodukovala veci, aké by

ste si nedali ani do svojho koša v cloude. Čo sa týka výsledkov z ultraširokého a makro snímača, tak tu sa dostávame na priemernú kvalitu bez dostatočnej ostrosti, čo sa však dalo očakávať'.

Tá vlna negácie, ktorú z posledného odstavca asi cípite, sa rovnako spája aj s výslednou kvalitou videozáznamov zachytených pomocou POCO X4 Pro. Jediné, čo vám tento hardvér dovolí, je Full HD pri 30 FPS a to bez elektronickej stabilizácie. Ked'že je tu reč o mobilnom telefóne predávanom nad hranicou 300 eur (8 GB RAM), tento aspekt považujem za obrovský prepádák a to v každom ohľade.

Xiaomi navlieklo Redmi Note 11 Pro do nového dizajnového kabátu a výsledkom je 5G zariadenie POCO X4 Pro. Ak by ste chceli určiť' víťaza v rámci porovnania týchto dvoch mobilov, vyhľadáva rozhodne POCO. Nejde však o výhru, pri ktorej by šampanské striekalo na všetky strany, ale skôr o prevzatie malej zlatej sošky za priemerný telefón v zaujímavom dizajne, ktorý sa dokáže votriť' do srdiečka menej náročných konzumentov. Medzi jeho jasné prednosti patrí vizuálny aspekt, pôsobivý displej, ako aj výdrž batérie a naopak medzi negatíva sa radí fotoaparát, MIUI 13 a nahrávanie videa.

Filip Vorzáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:	Cena s DPH:
Poco	300€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-----------------|-----------------|
| + Dizajn | - Fotoaparát |
| + Displej | - Android 11 |
| + 5G | - Full HD video |
| + Obsah balenia | |

HODNOTENIE:





FILM ROBERTA SEDLÁČKA

PREMÍČANÉ

INSPIROVANÝ SKUTOČNÝM PRÍBEHOM

KAREL
RODEN

BARBORA
BOČKOVÁ

VILMA
CIBULKOVÁ

IGOR
BAREŠ

IBA V KINÁCH OD 2. 6. 2022

hrají Karel Roden, Barbora Bočková, Vilma Cibulková, Igor Bareš, Vladimír Kratina, Denisa Barešová, Karel Jirák, Justin Svoboda, Pavel Lagner, Michal Dalecký, Michal Holán, Julie Šurkárová, Arnošt Proschek
produkcia JIŘÍ TUČEK výkonný producent MICHAELA PETŘÍLKOVÁ zvuk ROBERT SLEZÁK hubka HORNSCAPE mixing MICHAL RATAJ OSKAR TURK luboš SUJUP hosty KATEŘINA KOVÁŘÍKOVÁ masky OLGA KHUMYN HURÁČKOVÁ
architekt LUKÁŠ MASLO obraz I/O POST strih MATÚS OUTRATA kamera JAN ŠUSTR scenár a režie ROBERT SEDLÁČEK



DESIGNED BY: JAN POUKÁR /POUKARDDESIGN/ PHOTOGRAPHY BY: TOMÁŠ TRÉSTÍK 2021

DISTRIBUČIU FILMU FINANČNE PODPORILI

Pravda

MEDIAKLICK

Dámska JAZDA

webnoviny

TERAZ.SK

WEBMAGAZÍN

DERMACOL
PRAGUE

EUROPEAN UNION
FUND

Creative Europe
MEDIA

SPC GEAR VIRO 101M

JEDNODUCHÝ DIZAJN DO VRECKA A DO UŠÍ



Bez zvuku to nie je ono. Teraz sa nechcem dotknúť časti obyvateľstva, ktorá pre genetickú vadu, chorobu, alebo náhodu nepočuje, no bez zvukov je život o dosť chudobnejší. Zvuky sú, samozrejme, dôležité hlavne v reálnom svete, no možnosť vypočuť si dobré výšky a basy obľúbenej skladby, hlboké rozhovory vo filmoch, či počut', z ktorej strany sa bliží nepriateľ' v práve hranej hre, je veľkým plusom každodenného života. Niektoľ l'udia preferujú slúchadlá na ušiach, niektorí bezdrôtové a iní zase tie do uší. Spoločnosť SPC Gear nám na vyskúšanie poslala ten posledný, asi stále najrozšírenejší a najosvedčenejší typ, teda drôtové „štuple“ s názvom VIRO 101M.

Slúchadiel – či už na bežné používanie, alebo herných headsetov – je na trhu obrovské množstvo, až občas môže byť t'ažšie sa v nich zorientovať. To

hlavné, podľa čoho si väčšinou l'udia slúchadlá na denné používanie vyberajú, sú cena, dizajn a, samozrejme, zvuk.

Papierovo by mali tieto slúchadlá splniť všetky očakávania bežných a možno aj mierne náročných používateľov, no podľa hesla „dôveruj, ale preveruj“ sme sa s vervou pustili do ich testovania.

Obal a jeho obsah

Slúchadlá prišli v malej krabičke čiernej farby s tradičným vyobrazením produktu na prednej strane a pári informácií na ostatných.

Po vybalení ma potešíl pohľad na mušľu z polotvrdého materiálu so zipsom, v ktorých je možné slúchadlá (a náhradné vložky do uší rozdielnych veľkostí) bezpečne prenášať bez strachu zo zauzlenia káblikov.

Spracovanie a ergonómia

SPC GEAR VIRO 101M sú tradičné štuple ponúkajúce osvedčený systém 3,5 mm jack pripojenia. Zaujímavé je spracovanie káblikov, ktoré bývajú bežne čisto plastové trubičky, prípadne textilom obalené pri premiovejších modeloch.

V SPC Gear sa rozhodli kábliky zapliest' do špirály, vďaka čomu je ich vzhľad mierne netradičný. Proti tomuto prevedeniu nenamietam, hoci si naň bolo treba chvíľku zvykať. Samotné štuple pôsobia kvalitne, pričom okrem nápisov R a L pre označenie strán a loga S na zadnej časti nie sú takmer ničím výnimočné. Slúchadlá sú dodávané so štvoricou mäkkých vložiek do uší rozdielnych veľkostí, ktorých inštalácia nie je vôbec obt'ažná, takže by mali sedieť do všetkých uší – od tých najmenších až po „jaskyne“.



Parametre a komponenty

SPC GEAR pri týchto slúchadlach ponúka impedanciu 18Ω, frekvenčný rozsah 20Hz-22kHz a citlivosť 98±4 pri 1kHz, 1mW, čo súce neohúri, no postačí aj mierne náročnejším používateľom. Celková dĺžka kábla s 4-pinovým 3,5 mm jackom ukončeným do L je postačujúcich 123 cm a vďaka ovládaču s tromi tlačidlami a mikrofónom, ktorý je zabudovaný do káblu

a smeruje do pravého slúchadla, poteší aj milovníkov volania či ovládania hlasitosti bez nutnosti siahat' na pripojenie zariadenie.

Zvuk a mikrofón

Som fanúšikom slúchadiel so silnejšou krvíkou v oblasti basov a v tomto ohľade SPC Gear VIRO 101M definitívne nesklamali. Nejde však o žiadne prepálené basy bez výšok ako pri naozaj lacných slúchadlach

či dizajnovkách od DJ-ov. Samozrejme, ku kvalite štúdiových monitorov sa obyčajne (najmä herne ladené) štuple nikdy nedostanú, no reprodukcia zvukov bola naozaj počúvateľná bez ohľadu na to, či išlo o telefón, herné zvuky, duniú elektronickú hudbu, alebo jemnú klasiku.

Zabudovaný mikrofón je postačujúci na bežnú komunikáciu ako cez telefón, tak v hrách, ale treba myslieť na to, že v hlučnejšom či veternom prostredí a bez pop-filtra sa môže dostať do úzkych.

Zhrnutie

Dlhé roky som bral slúchadlá a najmä drôtové štuple ako spotrebny materiál, no niekol'ko kúskov ma už prinútilo brat' na večší ohľad, nenechávať ich v praných nohaviciach či ich nestrácať len tak kade-tade. SPC Gear VIRO 101M definitívne patria do tejto skupiny a to aj napriek tomu, že 30-eurová cenovka nie je až taká horibilná. Príjemným zvukom, kvalitným prevedením a zabudovaným ovládačom s mikrofónom si určite získajú srdcia (a uši) nejedného človeka tak, ako si získali tie moje.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
SPC Gear	30€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + cena
- + nízka váha
- + obstoný zvuk
- + obal na prenášanie
- nič

HODNOTENIE:



Lenovo Tab P12 Pro

MODERNÉ ZARIADENIE NA PRÁCU AJ ZÁBAVU



Aktuálny trend naznačuje, že tablety by v budúcnosti mohli v prípade niektorých zamestnaní úplne nahradit' notebooky.

Tablety sú na trhu už nejaký ten piatok, ale vždy hrali „druhé husle“. Oproti mobilmom sú príliš veľké a nepraktické, oproti notebookom zas príliš malé a opäť raz nepraktické, len z iného uhla pohl'adu. Technológie však napredujú prakticky zo dňa na deň a dnes sa už na tablety dokážeme pozerať úplne inak. Predstavujú totiž praktické a kompaktné zariadenia vhodné nielen na zábavu, ale stále viac aj na prácu. Práve aj na prácu zameraný tablet od spoločnosti Lenovo s označením Tab P12 Pro sme mali možnosť otestovať.

Tablet zaujal už pri vybalovaní. Mimoriadne tenký kovový kúsok takmer bez okrajov na nás skutočne zapôsobil. Hned po prvých dotykoch nám bolo jasné, že používanie

tabletu bude maximálne pohodlné. Rozmery 18,45 x 28,56 x 0,56 cm a hmotnosť len pol kilogramu posúvajú tento produkt na úroveň dokonalého spoločníka do každej situácie. V balení nájdeme, samozrejme, aj napájací adaptér a USB-C kábel. Pozitívnym prekvapením bola aj redukcia z USB-C na 3,5 mm jack. Je príjemné vidieť, že nie každý výrobca obsah balenia iba redukuje, ale niekto ho aj obohacuje.

Hlavným t'ahákom zariadenia je jednoznačne 12,6-palcový AMOLED displej s QHD rozlíšením 2560 x 1600, ktorý disponuje obnovovacou frekvenciou až 120 Hz a podporuje technológiu Dolby Vision HDR. S jasom až 600 nitov vám tak používanie tabletu neznepríjemnia ani slnečné dni. Tu by určite stálo za zmienku, že v prípade modelu P12 Pro ide o zatial najlacnejší tablet s AMOLED displejom. Ak je teda pre vás displej tou najdôležitejšou

vecou a zároveň máte záujem ísť s cenou v rámci možností čo najnižšie, toto je pre vás zrejme tá najlepšia vol'ba. Farby sú naozaj neskutočne skutočné a či už sa bavíme o hraní, sledovaní filmov, alebo o rôznej pracovnej činnosti, displej exceluje v každej oblasti. Navyše sme mali možnosť porovnať si vedľa seba displeje modelov Yoga Tab 13 a Tab P12 Pro a treba povedať, že rozdiel je markantný.

Netreba ale zabúdať ani na ostatné parametre, ktoré robia P12 Pro tým, čím je. Celé to poháňa 8-jadrový procesor Qualcomm Snapdragon 870 5G (SM8250-AC) s obnovovacou frekvenciou až 3,2 GHz (1x3,2 GHz Kryo 585; 3x2,42 GHz Kryo 585; 4x1,80 GHz Kryo 585) a grafickým čipom Adreno 650. Operačná pamäť s velkosťou 8GB zabezpečuje plynulý chod aj pri náročnejšom a rozsiahlejšom používaní. Už tak dostatok miesta na

pomery tabletov v podobe 256GB dopĺňa možnosť rozšíriť si miesto až o 1024GB pomocou pamäťovej karty. Zariadenie disponuje 3 fotoaparátmi, 2 z nich sú vzadu (13MP široký a 5MP ultraširoký) a ten posledný, 8MP selfie, zas vpred. Zadnou kamerou je možné natácať až v 4K rozlíšení pri 30 snímkach za sekundu. Dokonalý zvukový zážitok zabezpečujú až 4 JBL reproduktory, ktoré disponujú kodekom Qualcomm WCD9385, nechýba ani Lenovo Premium Audio či Dolby Atmos. Tablet disponuje najnovším štandardom WiFi 6, takže o rýchlosť a kvalitu prenosu dát sa naozaj nemusíte obávať. Pre tých náročnejších sa tento model vyrába aj vo verzii s 5G. Kto to však nevyžaduje, tak sa určite poteší ušetreným takmer 200 eurám.

Ako už bolo spomenuté v predchádzajúcich odsekoch, tablet funguje bezchybne. Vysoký výkon v kombinácii s perfektným displejom zabezpečujú hladký chod a maximálne pohodlie pri akejkolvek činnosti. Tablet zvláda aj tie najnáročnejšie súčasné hry úplne bez zaváhania. Fanúšikovia clouдовého hrania majú možnosť využiť svoj ovládač a hrať cez Xbox Game Pass, Nvidia GeForce Now či Google Stadia.

Najviac času sme venovali prvému menovanému a treba povedať, že clouдовé hranie sa naozaj posunulo – kvalita je obstojná a pri stabilnom internetovom pripojení je hranie skvelý zážitok. Vďaka technológií WiFi 6 sa totiž priemerná rýchlosť stiahovania pohybovala okolo 600 Mbit/s, takže ak máte doma kvalitné internetové pripojenie, naozaj sa nemusíte báť, že by si s ním tablet neporadil. Priažnívci online streamovacích služieb si zas prídu na svoje pri sledovaní obľúbených



filmov a seriálov. Samozrejme, domáce kino to nie je, ale kombinácia dokonalého displeja so štyrmi JBL reproduktormi bohatu postačí a dokáže vytvoriť potrebnú atmosféru.

V neposlednom rade netreba zabúdať na fakt, že tablet bol robený nielen na hranie, ale aj na prácu. Súčasťou balenia a vlastne aj tabletu ako takého je totiž dotykové pero. To je magnetom pripojené na zadnú časť tabletu, kde sa aj nabíja. Lenovo k nemu prináša vlastnú aplikáciu poznámok, ktorá vám intuitívne dokáže pomáhať doma či v zamestnaní.

Použitie pera s tabletom pôsobí naozaj prirodzené a za krátko si na písanie s ním zvyknete tak, že papier už nebudeť potrebovať vôbec. Ideálna pomôcka pre každého manažéra. Pero disponuje jedným funkčným tlačidlom, ktoré si

môžete nastaviť podľa seba. Základné nastavenie je prispôsobené poznámkom, ale môžete si to prestaviť napr. na mimoriadne populárne ovládanie médií. A v prípade potreby je možné si dokúpiť originálnu Lenovo klávesnicu.

V každom prípade, na tablete sme našli aj niekol'ko nedostatkov. Týkajú sa hlavne odomykania/prebúdzania tabletu. Domnievame sa, že toto je všeobecne problém s Lenovo produktami, lebo to tak bolo aj v prípade modelu Yoga Tab 13, ktorý sme tiež mali možnosť otestovať. Rozpoznanie tváre funguje veľmi čudne, ako keby si náhodne vyberalo, kedy vašu tvár rozpozná a kedy nie. Aj možnosť prebudzenia obrazovky dvojklikom na displej fungovala vtedy, kedy sa tabletu zachcelo.

Verdikt

Ideálne zariadenie do domáceho, ale aj pracovného prostredia. Lenovo Tab P12 je zatiaľ najlacnejším tabletom s AMOLED displejom a za svoju cenu, hoci nie je najnižšia, ponúka naozaj veľa muziky. Ak hľadáte kompaktné multimediálne zariadenie na dlhé roky, máme pre vás horúceho favorita. Už si len vybrať, či chcete verziu s alebo bez LTE/5G.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 100€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + špičkové spracovanie a dizajn
- + maximálny výkon
- + AMOLED displej
- + na doma aj do práce
- nepresné rozpoznanie tváre

HODNOTENIE:



ASUS ProArt StudioBook 16

EXCELENTNÉ RIEŠENIA



Produkty priamo určené pre kreatívnych tvorcov sú dnes akousi fúziou dvoch zdanivo odlišných využití. Svojho času som sám zastával názor, že je lepšie investovať do výkonnostne lepšieho notebooku určeného na tvorbu obsahu než do o niečo slabšej, ale zato rýdzo hernej prenosnej mašinky. Dôvody sa v tomto ohľade viazali predovšetkým na určité a špecifické časové obdobie, kedy to po stránke praktickej dávalo jednoducho väčší zmysel, avšak dnes samozrejme v druhej väčšine prípadov platí, že je vhodné si na hry kúpiť špecifický hardvér a na pracovné povinnosti zase iný stroj. Výnimku v tomto ohľade aktuálne tvorí napríklad aj novinka z dielne spoločnosti ASUS, ktorá nám na trh prináša ProArt StudioBook a aká je schopná ukojiť súčasne nie len kreatívne založených jedincov, čo sa tvorbou digitálneho obsahu živia, ale

súčasne uspokojiť aj nároky ich hráčskej dušičky. Tento šestnásť palcový krásavec v plne kovovom prevedení totiž zvláda vyrážať dych na všetkých frontoch, o čom sa teraz so mnou dozaista presvedčíte.

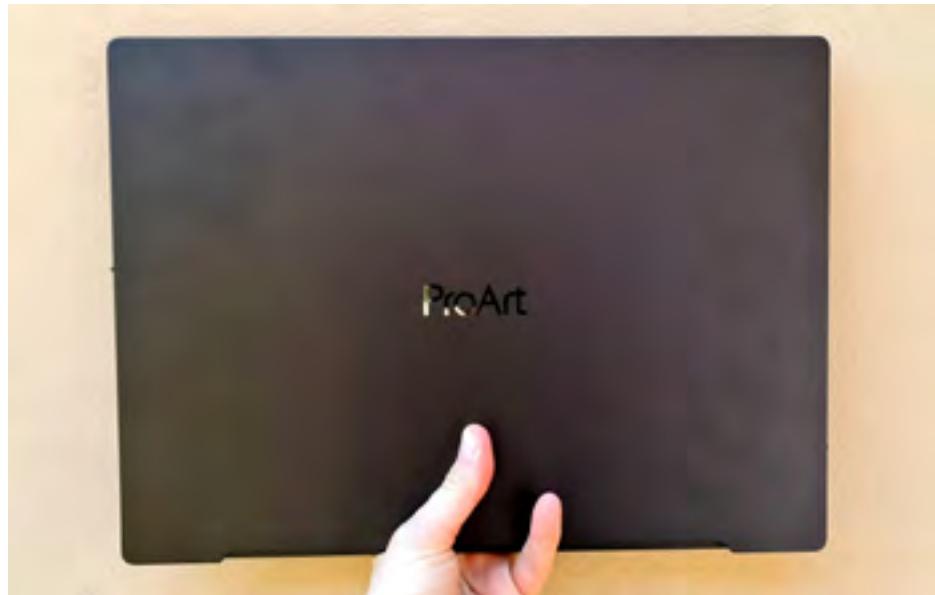
Nami testovaný model H5600Q prináša konfiguráciu s procesorom AMD Ryzen 9, grafickou kartou Nvidia GeForce RTX 3070 a 32 GB operačnou pamäťou – to všetko v cene balansujúcej na hranici 2700 Eur. Asi je vám okamžite jasné, že čo do čriev daného stroja sa tu nemusíme d'alej rozprávať o viac ako dostačujúcom výkone na akúkol'vek kreatívnu tvorbu, avšak mňa osobne ovel'a viac zaujímali d'alšie prednosti danej mašinky. Či už teraz narážam na špecifický dizajn, alebo mienim ukázať tým pomyselným prstom na rozmerovo ojedinelý OLED panel, či vás skúšam naviesť smerom ku malej vel'kej

novinke v podobe fyzického ovládaču ASUS Dial. Sl'ubujem vám, že v tejto recenzii sa ešte dostaneme ku všetkému vyššie vymenovanému, avšak prednostne by som rád začal samotným dizajnom, respektíve opisom proporcii. Ked'že sa tu rozprávame o šestnásť palcovom laptopu vyrobenom z odolného kovu, asi vás nijako nešokuje jeho váha atakujúca hranicu troch kilogramov (2,4 Kg). Rozmerovo ide pochopitel'ne o stredne vel'ký prístroj aký vám počas transportu v rukách z dlhodobého pohľadu môže robiť menšie problémy, ale na druhú stranu je jeho spracovanie tak luxusné, že by bolo priam hriechom strkať ho niekom do ruksaku a skrývať ho pred zrakom okolia. Robustná celokovová konštrukcia s oblými hranami prehovára jasným jazykom a čerešničkou na pomyselnej torte je gravírované logo ProArt umiestnené priamo do stredu, ktoré

musí každému napovedať, že jeho majiteľ je srdcom aj dušou kreatívny jedinec.

Jedným prstom

Po odklopení vrchného veka, čo mimochodom zvládnete aj svojím najslabším prstom na ruke, vás osvieží d'alšia zmes minimalistickej moderny. Kompletná nízkoprofilová klávesnica aj s numerickým blokom sa musela na základe umiestnenia interaktívneho kolieska ASUS Dial posunúť trocha vyššie k hornej hrane, avšak v tomto smere nejde o nič, čo by z praktického hľadiska prekážalo počas používania, alebo čo by vyrábalo nebodaj nejaké problémy. Povrchová úprava kovu zvládne eliminovať nechcené flaky od potu, avšak raz za čas bude nutné aj tohto krásavca trocha poutierat' – verte, že si to zaslúži. V strede spodnej hrany, tam kde dávate prsty počas odklápania veka, sa nachádza krásny minimalistický prvok a to konkrétnie svetelný indikátor stavu prístroja. Ide o tri prosté LED ikonky, čo však v kombinácii s celkovým dizajnom vo mne vzbudzuje priam ohromujúce pocity – ako keby som mal pred očami víziu budúcnosti na akú sa nedá neusmievat'. Ten úsmev, hned' ako ho naštartujete, však nebude chcieť nikam odísť ani počas skúmania d'alších vizuálnych predností ProArt StudioBook 16. Spustením obrazovky sa rozsvietí jeden z najkrajšie spracovaných OLED panelov v 4K rozlíšení aký som kedy videl – už základné nastavenie je ohromujúce. Ide pochopitel'ne o indíciu smerujúcemu do sféry výroby animácií a grafických projektov, avšak na rovnakom paneli si budete schopný užívať aj bežnú produkciu od streamovacích spoločností vrátane videohier. Displej má už štandardne pomer strán 16:10 a s rozlíšením 3 840 x 2 400 pixelov pracuje efektívne aj vd'aka svietivosti na hranici 550 nits – povrchový filter panelu zabraňuje tvorbe odtlačkov avšak vd'aka lesklosti je nutné si ho



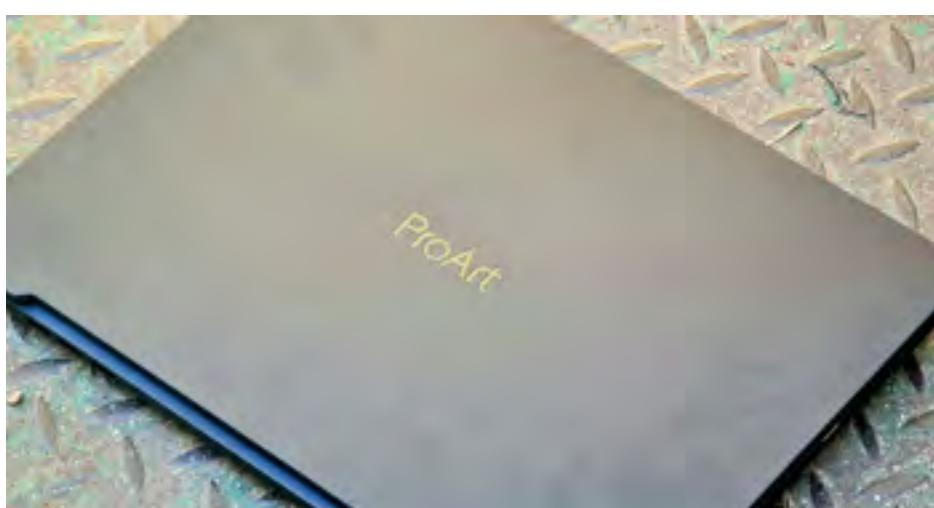
nastavíť do ideálnej pozície voči zrkadleniu priestoru za vami. Čo presne znamená to vyššie spomínané základné nastavenie? Ide o presnosť kalibrácie farieb dosiahnutú už priamo v továrni, ktorá zaručuje všetky certifikáty formátu Calman a Pantone. Presnosť farieb, presnejšie presnosť čiernej farby, docenia kreatívny jedinci o niečo viac než bežný spotrebiteľ, každopádne to čo zvláda OLED v tomto ohľade sme už v našich článkoch vd'aka výrobkom od ASUSU riešili viackrát.

V súvislosti s dizajnom si teraz v rýchlosťi prebehneme jednotlivé porty. Začnime pravou hranou, kde je toho trocha menej. V hornej časti sa nachádza kompletný LAN port (RJ-45) nasledovaný USB 3.2 vstupom druhej generácie, audio vstupom a spol'ahlivou čítačkou SD kariet. Práve podpora pre štandardné SD karty je vec aká v kreatívnej sfére nesmie chýbať' a preto je tento laptop vhodný aj pre fotografov na cestách, ktorí si vd'aka jeho výkonu môžu pokojne vyriešiť postprodukciu ešte skôr než dorazia do plnohodnotného štúdia. Na opačnej strane

sa nachádza klasický bezpečnostný zámok, USB 3.2 druhej generácie, vstup pre DC nabíjačku (v balení nájdete nabíjačku s výkonom 240W), HDMI 2.1 a duo USB-C 3.2. V hornej hrane panelu, lemovaného tenkým rámkom nájdete HD kameru s IR funkciami, ktorá zvláda rozpoznávať tváre aj po dodatočnom nasadení okuliarov, doplnenú o manuálnu zásterku.

Vždy po ruke

Veľkou prednosťou testovanej vzorky sa stal fyzický ovládač ASUS Dial. Je to koliesko jemne zapostené pod l'avú hranu klávesnice, vd'aka ktorému ste v základnom nastavení schopní okamžite regulovať hlasitosť reproduktorov, alebo meniť' jas OLED panelu. Toto sú však len také úvodné pozdravy smerom od strojcov notebooku, ktoré si kreatívna časť zákazníkov prispôsobí až v spojení so softvérom ako je Photoshop či After Effects. Oba tieto programy vám cez ASUS Dial umožňujú regulovať' všetky menšie či väčšie prvky v rámci svojej interakcie a zjednodušíť' tak tvorbu videí a obrázkov priamo v teréne. Jednotlivé aplikácie s podporou tohto doplnku sú už vopred pripravené na jeho využitie ale je pochopitel'ne len a len na zákazníkovi, do akej miery ho bude chcieť využívať'. Zámerne som ProArt StudioBook vložil do rúk svojho brata (umelca a tvorca animovaných reklám) so zámerom zistíť', či by mu práve prítomnosť' niečoho takto špecifického zjednodušila prácu. Po krátkom teste usúdil, že ak by bol mimo štúdia, vedel by si s notebookom predstaviť reálnu prípravu niektorých častí projektu, čo som tak nejako už vopred sám aj očakával. V tejto súvislosti navýše docenil kvalitu track-padu, ktorý vo svojej spodnej hrane má trojicu fyzických tlačidiel, čo je pri kreatívnej tvorbe rovnako dôležitý doplnok. V zmysle výkonu sa počas niekol'kých





testov produktivity potvrdil papierový predoklad pripravený na základe už vyššie vymenovaných komponentov. ASUS ProArt StudioBook 16 (H5600Q) v tomto smere zvláda bez výrazných t'ažkostí obsluhovať viacero komplexných aplikácií súčasne.

Nie je preto žiadnych pochýb o tom, že dané železo si právom zaslúži sa usadiť v rukách náročného spotrebiteľa, ktorého srdiečko môže pokojne búchať aj v rytme videohier. Pri tak vysokom výkone je logické pozrieť sa na kapacitu batérie a jej schopnosť podržať náročného kreatívca mimo elektrickej siete.

Akumulátor s kapacitou 90WHrs je schopný pri strednom jase vykonávať bežné pracovné úkony necelých sedem hodín. Pri plnom vyt'ažení sa časová krivka výrazne skráti, avšak cez to všetko je schopná vás niekol'ko hodín podržať. Počas veľ'kého zat'aženia doceníte rozumne spracované chladenie so zvýšeným prúdením vzduchu v najzraniteľnejších miestach. Cez to všetko som pri hraní hier nedokázal notebook nechat položený na svojich odhalených kolenách dlhšie než pár desiatok minút, ked'že spodná strana začína v tomto ohľade pripomínať



povrch dobre rozžeravenej pece. Aj napriek tomu sa vysoká teplota udržiava mimo miest kde bežne pokladáte ruky a čo je ešte dôležitejšie, tak teplota ako taká nemala dopad na chod systému. Softvér tradične monitoruje samotnú záťaž a podľa toho prepína jednotlivé režimy tak aby prinášal čo najtichšiu kulisu.

Štúdio na cestách

Prepracovali sme sa na samotný záver recenzie prenosného štúdia pre kreatívnych l'udí od spoločnosti ASUS. Ten kto aktuálne uvažuje o tom, že by investoval do

výkonného notebooku a spojil takzvane príjemné s užitočným, by pri výbere ASUS ProArt StudioBook 16 nemal prečo urobiť chybu. ASUSU sa tu podarilo skíbiť dizajnový minimalizmus s prémiovými prvkami a výsledkom je stroj hodný obdivu. Očarujúca 4K OLED obrazovka, ktorá je v rámci svojich palcov veľ'kou premiérou ide ruka v ruke s výkonným procesorom a grafickou kartou aby to celé užatvoril unikátny a dobre riešený ovládač ASUS Dial.

Verdikt

Ideálny nástroj pre kreatívnych l'udí s presahom do hernej sféry.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	2 700€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Klávesnica
- + Kovové šassi
- + Výkon
- + ASUS Dial
- Váha by mohla byť nižšia

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás
nepotrebuje
vidieť,

protože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Genesis Thor 660

DIZAJNOVKA NA DOMA AJ NA CESTY



Mechanické klávesnice sú tým najlepším spoločníkom nielen každého pravého hráča, ale po dlhých rokoch absencie svoje využitie nachádzajú stále viac aj v kanceláriach, či na stoloch bežných l'udí. A hoci sú klávesnice s plným rozložením, teda všetkými písmenami, oddelenou sekciou pre šípky a d'alšou pre numerickú klávesnicu najpraktickejšie, treba uznat' že svoje miesto si stále častejšie nachádzajú aj kompaktejšie kúsky. Mechanické spínače ponúkajú vel'kú radu výhod oproti klasickým membránovým klávesniciam a jednou z posledných prekážok odrádzajúcich od mechaniky boli násobne vyššie cen. Spoločnosť Genesis však už roky ukazuje, že kvalitná klávesnica s mechanickými spínačmi nemusí stáť tak vel'a a ponúka viacero kúskov s nielen zaujímavým dizajnom a fukncionalitou, ale aj prívetivou cenovkou.

Od spoločnosti Genesis sa u nás v redakcii otočilo množstvo klávesníc,

no model s menom Thor 660 doposiaľ nie. Oproti kúskom, ktoré sme už mali možnosť vidieť je tento model odlišný vo viacerých smeroch a na všetky sme sa pri testovaní samozrejme pozreli.

Obal a jeho obsah

Klávesnica sa ukrýva v čiernej kartónovej krabici s moderným dizajnom. Obrázok klávesnice sa nachádza na prednej a zadnej strane, spolu s všetkými dôležitými informáciami, ktoré sú priamo a zrozumiteľne uvedené priamo na obale. Na vrchnej časti obalu je takisto uvedené, akým variantom spínačov klávesnica disponuje, v tomto prípade ide o spínače Gateron Red, čo len dopĺňa celkový prehľad o výrobku ešte pred jeho otvorením. Vnútri krabice sa ukrýva druhá vrstva ochrany v podobe kartónovej kolísky, v ktorom sa už konečne nachádza samotná klávesnica zabalená do mäkkého plastu. Vel'a doplnkov v balení nečakajte, nájdete

v ňom len klávesnicu, malú brožúrku a odpojiteľný kábel USB - USB-C.

Prvé dojmy a spracovanie

Genesis Thor 660 sa predáva v dvoch hlavných variantoch, v čiernom a bielom prevedení. My sme mali možnosť pozrieť sa na bielu variantu a hned' po vybalení sáral z klávesnice akýsi pocit prémiového produktu. A to napriek tomu, že značka Genesis nepatrí medzi tie hamžnejšie, nakol'ko bežné mechanické klávesnice známych značiek často len začínajú na sume sto eur, zatial' čo cena tohto kúsku je napriek bohatej výbave o dosť nižšia ako by som očakával. Samotná klávesnica je naozaj kompaktných rozmerov, keďže ide o 65% rozloženie pri ktorom musia používateľia oželiť numpad, šípky a zmieriť sa so spojením FN kláves a horných čísel. Poteší však spomínaným káblom zakončeným USB konektorm na jednom konci a USB-C na druhom. Zaujímavé je

tiež riešenie samotných kláves, ktoré nie sú celé nepriehľadné s výrezmi vo vrchnej časti, cez ktoré by presvitalo podsvietenie, ale ponúkajú takzvaný vzhlad pudingu, teda priehľadnú spodnú časť aj "výrez" na vrchu. Samozrejme, na klávesách nie sú žiadne výrezy, nakol'ko ide o systém double-injection ABS materiálu, kedy je klávesa vo forme vyrobená postupným vstreknutím materiálov s rozdielou priehľadnosťou. Povrch klávesnice je príjemný na dotyk, biely plast takmer vôbec neukazuje znečistenie mastnotou, a klávesnici chýba opierka dlaní, čo je však skrz jej kompaktnosť a zameranie na mobilnejších používateľov logické.

Vizuál, rozvrhnutie a ovládanie

Čitateľnosť kláves je napriek bielemu povrchu veľmi dobrá aj bez zapnutého podsvietenia. Trochu tiažšie sa mi zvykalo na samotné rozloženie kláves, ktoré je sice použiteľné na bežné písanie aj hry, no na praktickejšie využitie mu jednoducho chýbajú niektoré časti ako numerická klávesnica, či samostatné šípky. Po stránke podsvietenia ponúka Thor 660 naozaj bohatý výber farieb a módov a to aj bez nutnosti inštalácie akéhokoľvek softvéru.

Medzi až 19-timi svetelnými módmami sa dá prepínat spojením kláves FN + Tab a intenzita podsvietenia sa dá meniť klávesami FN + U/I. Kto sa nechce trápiť s hardvérovým ovládaním môže samozrejme využiť softvér stiahnutel'ný zo stránky spoločnosti Genesis. Pre plnohodnotné ovládanie bolo nutné zapamätať si množstvo klávesových skratiek a kombinácií, vďaka ktorým je možné napríklad prepínat klávesy WSAD na šípky, ovládať multimédiá, či dokonca nahrávať makrás. Po pár týždňoch používania sa s týmito skratkami človek vcelku zžije a po prechode na klávesnicu



s plným rozložením mi dokonca niektoré možnosti jednoduchého ovládania chýbali.

Spínače a ergonomia

Spoločnosť Genesis v modeloch Thor 660 ponúka na výber len spínače Gateron Red, ktoré sú jednou z "lacnejších" verzii známych a osvedčených Cherry MX Red.

Spínače od Cherry sú zlatým štandardom na poli mechanických klávesníčok, no značky ako Gateron, Outemu a ďalšie sa im za posledné roky dosť priblížili a preto avizujú výdrž až 50 miliónov stlačení.

Po stránke ergonomie bude Thor 660 vyhovovať skôr l'ud'om s menšími rukami, no ani s mojimi rozmernejšími prstami som nemal privl'ké problémy na tejto klávesnici ako hrať, tak aj písat' túto recenziu.

Pri hraní poteší už tradičný N-Key rollover a tiež zabudovaná pamäť, ktorá si udrží nastavenia klávesnice aj pri prenášaní medzi viacerými zariadeniami.



Bezdrôtové používanie

Cerešničkou na tejto torte, respektívne klávesnici, je možnosť používať ju nielen ako tradičnú drátom pripojenú klávesnicu, ale vďaka zabudovanej 3000 mAh batérií a Bluetooth ovládaču (výrobca neudáva verziu, ale mám podozrenie, že pôjde o verziu 4.2) je možné zobrať si Thor 660 aj na cesty, alebo napríklad do posteľ. Zaujímavosťou je možnosť pripojiť cez Bluetooth až 3 rôzne zariadenia a následne medzi nimi prepínat', čo ocenia najmä majitelia viacerých zariadení ako notebooku, pracovného počítača, alebo v mojom prípade Steam Deck-u.

Zhrnutie

Klávesníc, ktoré ponúkajú 65% rozloženie je veľké množstvo. Takisto ako klávesníc s mechanickými spínačmi. A tiež bezdrôtových kúskov. A veľa ich je možné zohnať za oveľa menej ako 60 eur. Možno aj lepšie vyzerajúcich. Pokial by ste však chceli spojiť všetky tieto vlastnosti do jedného produktu, je zrazu Genesis Thor 660 takmer jednorožcom. Napriek tomu, že osobne ostávam fanúšikom klávesníčok s plným rozložením, môžem bez výčitiek tento model odporúčať pre všetkých hráčov aj nehráčov, hľadajúcich kompaktnejší, bezdrôtový, neokázaľý a cenovo dostupný dizajn.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	60€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|----------------------|--------------------|
| + cena | - treba si zvyknúť |
| + dobré podsvietenie | na rozloženie |
| + obstaraná kvalita | |
| + spínačov | |
| + jedinečný dizajn | |

HODNOTENIE:



Trust GXT 620 Axon

NAČO SI BUDEM DRAŤ UŠI



História soundbarov sa začala naplno písat' niekedy okolo roku 1998, čo mi počas prípravy recenzie na novinku z dielne spoločnosti Trust spustilo v hlavne obrovské množstvo spomienok. Ved' ma ostatne dobre poznáte a viete, že písanie beriem neraz ako možnosť hľadania sa v osobnej kartotéke spomienok a rovnako tak vyvolávania duchov, ktorých som sám považoval za dávno stratených. Preto, ešte než sa pustíme do samotnej podstaty tohto článku, prebehnime si to najzaujímavejšie, čo sa v danom roku zomlelo. Dva roky do ikonickejho prelomu milénia sa vo Francúzku uskutočnil svetový šampionát v kopaní do koženej lopty, Microsoft uviedol na trh Windows 98, Larry Page a Sergey Brin zakladajú firmu Google a, vôbec to najdôležitejšie, Filip nastupuje na strednú zdravotnú školu v Bratislave s predstavou, že z neho raz bude uznávaný lekár, rovnajúci sa takým kapacitám ako Dr. Drake Ramorey či Dr. Leonard McCoy.

Nebudem vás d'alej držať v napäti a rovno prezradím rozuzlenie. Nielen, že sa som sa nestal lekárom, ale jediné, čo som sa na tej škole naučil bolo, ako ideálne nakombinovať všetky druhy alkoholu bez toho aby vám roztrhlo hlavu, či iné telesné partie. A ked' už spomínam hlavu, nastal čas sa vrátiť do prítomnosti a pristúpiť k opisu kvalít produktu Trust GXT 620 Axon, ktorý vám môže ponúknut' alternatívnu oproti klasickému počúvaniu hudby pomocou slúchadiel. Nie všetci sú totižto radi, ked' im headset celodenne valchuje uši, až majú chut' si ich urezať tupým nožom a ak počas hrania preferujete práve niečo na štýl externých reproduktorov, spoločnosť Trust má pre vás a vaše PC cenovo dostupnú alternatívnu. Testovaná vzorka nám do redakcie dorazila v jednoduchom papierovom prebale, so stručným manuálom a akonáhle som produkt zobrajal do rúk, okamžite bolo jasné, prečo je jeho cena na úrovni 30 eur. Celé sasi väži len

niečo málo vyše 0,5 kilogramu a je vyrobené výhradne z plastu, ak nerátame antracitovú textíliu potiahnutú cez prednú časť.

12 W

Ak by som mal dat' bokom negatívnejšie pocity ohľadom materiálov použitých na výrobu tohto soundbaru, samotná vizuálna stránka nie je vôbec na zahodenie a dokonca si dovolím povedať, že patrí medzi jeden z kladov hardvéru ako takého. Soundbar si vd'aka svojej kompaktnosti nájde miesto na akejkol'vek časti vášho herného, či pracovného stola a využívajúc RGB podsvietenie po stranách bude schopný zažiarit' aj ako módny doplnok. Pozor však, osvetlenie je konštantne nastavené na niekol'ko profílov a nemôžete si ho nijako hlbšie upravovať podľa svojich predstáv. Gumené nožičky umiestnené na spodnej strane zabraňujú nechcenému putovaniu tohto hardvéru kade tade po stole a na



jeho pravej časti sa nachádza veľké otočné koliesko určené na reguláciu hlasitosti, ako aj zapnutie a vypnutie celého zariadenia. Napájanie elektrickou energiou má v rézii USB-A kábel a s ním spojený 3,5 mm audio jack obstarávajúci prenos zvuku. Teoreticky si tak viete tento 12 W reproduktor spárovať aj s mobilným telefónom, či iným externým zdrojom, avšak je nutné mu zaobstaráta stály prísun elektriny práve prostredníctvom dostatočne dlhej USB kabeláže.

Kvalita zvuku je z komplexného pohľadu skôr podpriemerná, avšak treba si uvedomiť, v akej cenovej relácii sa daný hardvér pohybuje a čo všetko v rámci svojich možností ponúka. Maximálna hlasitosť je dostačujúca a ak pátrate po alternatíve k slúchadlám, ktoré pri čistokrvných single player hrách nemusíte mať na hlave, testovaný soundbar by mohol byť pre vás tým pravým orechovým. Treba sa však pripraviť na skutočnosť, že nejde o hardvér schopný vám kvalitatívne reprodukovať hudobné skladby, ostatne, basová linka tu fakticky neexistuje (ak nerátam ten pokus o jej simuláciu, vŕajúci sa niekde vzadu, za nepresvedčivými stredmi a výškami) a preto ruky preč, ak ste zo sorty náročnejších poslucháčov a máte sluch tak vycibrený, že rozladený klavír dokážete rozpoznať už na sto honov. Trust GXT



620 Axon som testoval ako doplnok k hernému laptopu, ako aj ku konzolám a rozhodne som schopný odporúčať jeho kúpu každému, kto hľadá za málo peňazí dostačujúcu kvalitu bez výrazných excesov.

Výhodou môže byť dozaista aj čiastočne regulovateľné podsvietenie, zvlášť ak máte svoj herný kútik v tomto ohľade zladený do posledného detailu. Na trhu je momentálne v danej cenovej relácii len

zopár podobne koncipovaných soundbarov a spoločnosť Trust sa so svojím GXT 620 Axon nemá rozhodne začať hanbit'. Aj keď vizuálny aspekt tu vo finále preskočí zvuk samotný, ani ten sa v rámci bežného využívania nemusí automaticky hádzať cez palubu – na bežné sledovanie televíznej produkcie a hranie sa mimo online multiplayeru, to je dostačujúce až-az.

Verdikt

Cenovo dostupný soundbar pre každého, komu pri hraní vadia slúchadlá na hlave.

Filip Vorzáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust Cena s DPH: 30€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Kompaktnosť
- + RGB
- + Cena
- Nič pre náročného poslucháča

HODNOTENIE:



Creative Outlier Pro

VLAJKOVÁ LOĎ RADY OUTLIER



Spoločnosť Creative priniesla na trh úplne nové slúchadlá rady Outlier, ktoré tvoria vrchol aktuálnej ponuky tejto rady – Outlier Pro. Do segmentu true-wireless slúchadiel tak prinášajú najnovšie technológie a výbavu, ktoré z Outlierov Pro robia výborného kandidáta na nový pár bezdrôtových slúchadiel.

Obal a jeho obsah

Malá papierová krabička obsahuje slúchadlá, nabíjacie puzdro, káblus USB-A na USB-C, dva páry náhradných silikónových usných násad a produktovú dokumentáciu. Na prvý pohľad vidieť nové farebné prevedenie na slúchadlách a dockovacom puzdre – v Creative pre Outliery Pro zvolili decentnú, lesklú tmavohnedú farbu, nazývanú Metallic Umber. Evolúciu však vidieť aj v d'alších parametroch. Najvyššou kapacitou batérie sa môžu pýsiť práve najnovšie

Outliery Pro, pričom kapacita ich Li-Po akumulátorov je až 85 mAh, zatiaľ čo kapacita batérii vo verzii V3 bola 55 mAh, a paradoxne – staršie V2ky disponovali 80 mAh akumulátormi. Na modeli Outlier Pro inžinieri z Creative vylepšili aj schopnosť snímať hlas a potláčať okolitý hluk, a na

slúchadlách sa tentokrát nachádza až 6 mikrofónov (3 v každom slúchadle). Zmeny k lepšiemu sa dočkali aj meniče – Outlier V2 zvuk reprodukovali prostredníctvom 5.6mm meničov, V3 mali o chlp väčšie, 6mm meniče, najnovšia verzia Pro sa pýši najmodernejšimi, až 10mm vel'kými





meničmi s grafénovou membránou. V neposlednom rade sa modernizácia dotkla aj samotného dockovacieho puzdra, ktoré zdvojnásobilo kapacitu svojho Li-Po akumulátora, na hodnotu 900 mAh. Samozrejmost'ou je certifikát IPX 5 proti potu a l'ahkému daždu.

Používanie

Outliery Pro využívajú protokol Bluetooth 5.2, ktorý má ultra nízku latenciu, vynikajúcu kvalitu zvuku, a stabilné, bezproblémové zabezpečenie pripojenia. Po spárovaní so smartphonom ich ešte treba spárovať s aplikáciou Creative, aby mal používateľ k dispozícii všetky funkcie – filtrovanie okolitého ruchu, ambientný mód, ekvalizér, funkcia SX-Fi a tiež nastavenie ovládania pri dotykových gestach.

Filtrovanie okolitého ruchu je zabezpečené použitím technológie ANC. Funguje o niečo lepšie, ako pri Outlieroch V3, avšak úroveň filtrácie nie je na takej úrovni, akú ponúkajú takmer trojnásobne drahšie Apple AirPods Pro. Ambientný mód funguje tak, že zosilňuje dôležité okolité zvuky, tým pádom je používateľ menej



„vytrhnutý z prostredia“. Obe tieto funkcie sú k dispozícii v aplikácii Creative, v ktorej si používateľ môže nastaviť jednu z piatich úrovní filtrácie/zosilnenia, alebo ich úplne vypnúť. Celkovo máme radšej ešte vyššiu úroveň filtrácie, ako je maximálna ponúkaná v spomínamej appke, avšak nemáme poznatok, že by v tejto cenovej kategórii obstáli nejaké slúchadlá lepšie.

V našej náročnej zvukovej skúške obstáli Outliery Air vynikajúco. Nové 10mm grafénové meniče prinášajú vybalancovaný, kvalitný zvuk. Basy sú prekvapivo hlbké a výrazné, stredy prenikavé a výšky výrazné. Zvuk sme jemne vyladili použitím ekvalizéra, čo sa na zvuku prejavilo vel'mi

dobre – bol ešte „živší“. Celý testovací playlist, zahrnujúci tie najkomplikovanejšie skladby rôznych žánrov, s mnohými zvukovými stopami hrajúcimi naraz zvládli Outliery Pro bez kompromisov. Po zodpovednom uvážení konštatujeme, že v tejto cenovej kategórii poskytujú Outliery Pro špičkovú kvalitu zvuku. Pri niektorých skladbách by sme súčasťou prijali o 5% vyššiu maximálnu hlasitosť, avšak ani na maxime nepočuť ani len náznak zachrčania, či šumu. V dobrom slovazmysle nás výdrž batérie doslova šokovala, pretože aj na maximálnej hlasitosť doba používania



atakovala 14 hodín, a to bez jediného nabíjania. Najväčším minusom Outliarov Pro je ich tvar – tento nie je kompatibilný so všetkými ušami. Niektorých používateľov trápi postupné uvolňovanie slúchadiel, a ich následné vypadávanie z uší, ktoré sa deje najmä pri pohybe sánky a čel'ustného kľbu, napríklad pri smiechu, či zívaní. Žiaľ, tento problém nerieši ani použitie väčších silikónových nástavcov do uší. Toto môže byť veľkým problémom, ktorý prakticky znemožňuje používanie slúchadiel, preto pred kúpou Outliarov vrelo odporúčame vyskúšať ich vo vlastných ušiach. Tron zo šiestich „testovacích subjektov“ slúchadlá nevypadávali.

Zhrnutie

Creative Outlier Pro sú true-wireless slúchadlá s veľmi lákavou cenovkou, nabité špičkovými technológiami, s dychberúcou výdržou batérie a rýdzou čistým zvukom. Ich najväčším problémom je ich tvar – nesadnú do uší každému...

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Creative	90€

PLUSY A MÍNUŠY:

- | | |
|-----------------------------|--|
| + vynikajúci zvukový prejav | - ich tvar nesadne väčšiemu počtu ľudí |
| + bohatá funkcionalita | - ocenili by sme ešte väčšiu filtráciu okolitých ruchu |
| + pomer cena/výkon | |

HODNOTENIE:



Xiaomi Watch S1

POPROSÍM CENU



Človek je už od prírody tvor mnohých masiek. Dokáže sa smiať a súčasne plakat bez toho, aby okolie vedelo na sto percent identifikovať presnú výváženosť týchto dvojakých emócií. Človek je schopný robiť si sstrandu s takou vážnou tvárou až máte pocit, že danej pôze a vystúpeniu skutočne verí. Studnicou takýchto situácií a momentiek je, minimálne v našich vodách, prostredie sociálnych sietí. Vždy, keď si nájdeme pre seba minútku času alebo dokonca vtedy, keď toho času vlastne veľa nemám, neodpustím si navštíviť komentáre pod reklamnými Facebook vláknami, kde už vopred tuším nahromadenie priam Cimrmanovských výjavov. Nech už sa daná firma prostredníctvom spomínanej siete snaží predávať čokol'vek, od parfumov cez šaty až po malotraktory, vždy sa im v tom dostatočnom množstve komentárov

nahromadí tak bizarný spam hlásajúci jedno a to isté – poprosím cenu..., aká je cena?, kol'ko to stojí?. Jedna a tá istá myšlienka naklonovaná do rôznych podôb a často plná fatálnych pravopisných chýb, ako keby potieraťa schopnosť elementárneho uvažovania našich spoluobčanov a jediné moje vysvetlenie tkvie v tom, čo už som spomenul vyššie. Človek je jednoducho tvor schopný čohokol'vek a či už si skutočne robí sstrandu alebo to myslí smrtel'ne vážne, jeho mimikry býva nepriestrelné. Keď som si pripravoval podkladové materiály na test najnovších inteligentných hodiniek od Xiaomi, tak prvé, čo ma ovalilo po hlave, bola práve takáto reklama na FB. Asi už tušíte, že vyššie opisovaná situácia sa samozrejme naplno dostala aj do predmetného vlákna a preto som sa rozhodol, že všetkým prípadným

záujemcom o model Watch S1 od firmy Xiaomi odovzdám tú nezistitel'nú múdrost' už v prvom odseku tohto textu. Takže dávajte teraz pozor. Cenu som vám všetkým poslal do súkromnej správy.

Slušné GPS

Dobre, dajme teraz bizarný humor zo slávnej modrej sociálnej siete bokom a pod'me k meritu veci. Xiaomi sa po roku od vydania svojich pomerne schopne postavených náramkových hodiniek Mi Watch rozhodlo prísť s produkтом schopným čiastočne zasiahnuť aj premiovú triedu. Na základe toho vás ich Watch S1 bude stáť zhruba dvesto eur a aj pri takejto sume by ste mali byť z výsledného zariadenia vo všeobecnosti prekvapení. Začnime však už tradične samotným obsahom balenia. V štýlovej



čiernej krabičke so zaujímavou povrchovou textúrou sa okrem samotných hodiniek (nám do redakcie prišiel strieborný variant s hnedým koženým remienkom, avšak v ponuke je aj kompletne čierna verzia) nachádza aj náhradný gumený remienok určený skôr na šport, papierový manuál a napájací kábel s kolískou. V tomto prípade musím rozhodne dat' palec hore za dva remienky rovnakej veľkosti, kde napríklad taký Samsung vám do ich preníkových hodiniek nevie dat' nič viac, než len jednu skrátenú stranu remienku pre užívateľov s úzkym zápstím. Pri pohľade na konštrukčné spracovanie hodiniek vám ako prvé udrie do očí luxusný rám vyrobený z nerezovej ocele ako aj syntetické zafírové sklíčko schopné znášať aj drsnejšie zaobchádzanie. Mne samotnému počas mesačného testu hodinky niekol'kokrát spadli na tvrdú zem a súčasne som s nimi klasicky šuchol o zábradlie a dvere výtahu – ani po takto drsnej manipulácii by ste na tele daného zariadenia nenašli čo i len jednu vlasovú stopu poškodenia. Ďalší palec namierený k nebu. Apropo, s vydaním verzie S1 sa Xiaomi snaží presadiť na scéne s rýdzim športovým náradím, preto si môžete zakúpiť aj variant S1 Active, ktorá disponuje l'ahším šasi a gumeným remienkom už v základe.

Nemám s čím krútiť'

Na rozdiel od už spomínanej konkurencie, sa u Watch S1 musíte v zmysle ovládania spol'ahnúť výhradne na duo postranných fyzických spínačov a samotný dotykový AMOLED displej vo veľkosti 1,43 palca. Aj preto mi v myšlienke intuitívnosti tak trocha chýbala otočná luneta známa z Galaxy Watch hodiniek či aspoň interaktívny spínač s otočnou funkciou tak, ako to má Huawei. Pochváliť musím spracovanie koženého remienku, ktorý je prešívaný a pôsobí luxusne na dotyk. Zo spodnej strany, okrem senzorov, vytŕča reproduktor a mikrofón určené na

telefonovanie. Senzory okrem snímania krokov a spúšťania aktivity zvládajú monitorovať základné zdravotné funkcie ako je meranie stresu, tepu, kvality spánku a okysličenie krvi. Akonáhle som hodinky spároval s aplikáciou Mi Fitnes, tak som mohol na prehľadnej tabuľke sledovať celodenný priebeh aktivity. Pri porovnaní výkonov s oveľa drahšími Galaxy Watch4 sa čiastkovo nazbierané údaje viac či menej zhodovali, aj keď systém merania tepu, nastavený do celodenného zberu, sem-tam vykázal sestné dátá. Vráťme sa však späť k bočným tlačidlám. Horné z nich vás prepne do zoznamu nainštalovaných aplikácií a opäťovným stlačením vás zase vráti späť. Naopak, spodné tlačidlo má plniť funkciu rýchlej vol'by, avšak nanešťastie je výber aplikácie obmedzený len na fitness softvér ako taký alebo jednu konkrétnu športovú aktivitu. Ich celkový počet je 117 z čoho však len 19 podlieha náročnejšej analýze vašich výkonov – nečakajte žiadne tabuľky zrovnatel'né s konkurenciou, tu je všetko spracované skôr v základnej

rovine. Kto ale inteligentné hodinky chce primárne využívať len na jednoduchý monitoring, nebude logicky potrebovať robiť komplexné metriky svojho potenia.

Bez počítania PAI bodov

Čím hlbšie som sa snažil preskúmať rozhranie testovanej vzorky, tým viac menších či väčších prekážok mi brnko po nose. Prvou je nemožnosť počas športu zamknúť obrazovku (s výnimkou potápania alebo plávania). Apropo, odolnosť voči vode je slušných 5 ATM. Cez to všetko, že prostredie hodiniek ponúka napríklad komplexný systém nastavenia viacerých informácií na jednej obrazovke podľa vašej vol'by, počas tréningu sa môže stat', že sa vám všetko bude svojvol'ne prepínat' podľa toho, ako sa budete rukou otierat' o veci. Systém rovnako nevie nahromadiť body, na základe ktorých by vám poskytol skutočne komplexný prehľad o vašej aktivite vynaloženej na ploche niekol'kých dní až jedného týždňa – servíruje len neúplné informácie. Čo





tu máme d'alej? Cez to všetko, že vám je umožnené platiť bezkontaktné cez Xiaomi Pay (v niekol'kých bankách aj na Slovensku si to avšak vyžaduje čachrovanie s regiónmi), vďaka nemožnosti priradiť si rýchlu vol'bu na bočné tlačidlo, vás pri pokladni trafiť šľak z toho, ako sa budete prstom snažiť nájsť príslušné okienko na obrazovke – veľ'mi nepraktické. Rovnako tak absencia lokalizácie do slovenského jazyku vás asi zrovna nepoteší, k tomu môžeme ešte pridať menšie úložisko, nemožnosť nastavenia automatických reakcií na správy a neprítomnosť plnohodnotného obchodu s aplikáciami.

Ked' sa rôzne vyššie vymenované negatíva postavia do radu za sebou, razom môžete nadobudnúť pocit, že S1 pre vás nie je to pravé orechové. Je tu však nesmierne dôležité vedieť si zadefinovať svoje osobné potreby a preferencie, jednoducho to, čo od takéhoto hardvéru vlastne očakávate. Ak chcete mať premiovu výzerajúce hodinky, ktoré ponúkajú základné funkcie

a plus niečo naviac, tak nevidím dôvod, prečo by ste vyššie opisovaný model mali ignorovať. Ked' ale mierite v rámci funkcionality predsa len o trocha vyššie (hlavne čo sa týka zhromažďovania vašich športových výkonov), jednoducho bude nutné si priplatiť. Apropo, úplne som vyniechal opis batérie s kapacitou 470 mAh, ktorá dozaista spadá medzi prednosti daných hodiniek. Máme tu teoretickú výdrž dvanásť dní, ktorá napríklad v porovnaní s už spomínaným Samsungom valcuje ich Galaxy hodinky jedna báseň – Watch4 ja osobne nabíjam minimálne raz denne. Testovanú vzorku som sa snažil vyt'ažovať na maximum a využívať jej monitoring tak často, ako sa len dalo a cez to všetko sa batéria nepotrebovala doplniť takmer celý týždeň, čo je argument, ktorý nemusím d'alej rozvíjať. Samotný proces nabíjania pomocou priloženého kábla sa zrealizuje behom pol druhej hodiny a veľkou výhodou je aj podpora Qi štandardu tankovania energie, ktorú ja osobne u inteligentných hodiniek používam neustále.



Podpora začína od Android 6.0 a iOS 10.0

Dostali sme sa na samotný záver hodnotenia nových smart watch od Xiaomi. Ich hlavnou prednosťou je premiové spracovanie, ktorému dominuje vysoko odolné zafírové sklíčko ako aj pevný rám – nehovoriac o luxusne pôsobiacom koženom remienku. Ak si zoberiete cenovú reláciu, ktorej sa Watch S1 pohybujú, tak vás nutne musí napadnúť otázka, v čom je háčik?

Háčik, alebo skôr menší súbor prekážok spočíva v slabšom spôsobe monitoringu dlhodobej fyzickej zát'aže, zle vyriešenému ovládaniu cez bočné tlačidlá (softvérový problém), chýbajúcemu úložisku a nemožnosti odpovedať na notifikácie predinštalovanou správou. Medzi pozitíva však okrem spracovania spadá vysoká výdrž batérie, svížný operačný systém, GPS, podpora aplikácie Strava, displej, možnosť platenia a vo finále aj obsahom balenia.

Verdikt

Výborný pomer medzi cenou a výkonom.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičač:	Cena s DPH:
Xiaomi	200€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-------------------|-------------------------------------|
| + Prémiový dizajn | - Nič pre náročných športovcov |
| + Batéria | - Nemožnosť reagovať na notifikácie |
| + Obsah balenia | |
| + Cena | |
| + Strava | |

HODNOTENIE:



Smarter
technology
for all

Lenovo™



LEGION 5i Pro

VSTÚPTE DO HERNEJ ARÉNY NA PLNÝ VÝKON

Legion 5i Pro, vybavený procesorom Intel® Core™ 11. generácie, pozdvihuje hranie na novú úroveň. Užite si maximálny výkon s podporou funkcie Dual Burn, ktorá zvýši výkon procesora a grafiky pre vylepšenú snímkovú frekvenciu. Legion Coldfront 3.0 udržiava vnútri notebooku optimálnu teplotu pri maximálnom výkone procesora a zároveň produkuje minimálny hluk. Tento 16" herný notebook vám poskytuje väčší obraz pre lepšie periférne videnie. V kombinácii so zvukom Nahimic 3D, ktorý zvýrazní každý detail v hre, budete môcť vidieť a počuť nepriateľov ešte skôr, než začnú palbu. Flexibilita a neuveriteľná výdrž v minimalistickom dizajne. S Legion 5i Pro jednoducho vyhráte každú bitku.

Kúpite na
 DATACOMP.SK
Muži v modrom

intel.
CORE™
i7

Spoločnosť Lenovo® odporúča Windows 11 Home

Intel® Core™ i7 processor
Intel, the Intel logo, the Intel Inside logo and Intel Core
are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries.

Mercusys Halo H50G

STABILNÉ MESHOVÉ POKRYTIE ZA PÁR DROBNÝCH



Pokial' bývate vo väčšom dome, alebo viacpodlažnom byte je veľmi možné, že ste sa už stretli s problémom nestabilného WiFi pokrytia, alebo rovno jeho vypadávania. Odpovedí na tento problém je viacero, no pokial' nemáte radi komplikované zariadenia, ktoré treba na správne fungovanie najprv hodiny nastavovať, je najjednoduchšie siahnuť po takzvaných meshových routeroch, ktoré sa po správnom rozmiestnení v domácnosti postarajú o bezproblémové WiFi pokrytie bez výpadkov aj pri presúvaní sa so zariadením z izby do izby, či von. Meshových routerov je na dnešnom trhu naozaj požehnane a v redakcii nám tentokrát pristál kúsok (respektívne dva kúsky) od spoločnosti Mercusys, ktoré sľubujú za vcelku málo peňazí ponúknut' veľa muziky.

O spoločnosti Mercusys ste možno ešte nepočuli, avšak netreba sa báť, nejde

o žiadneho nováčika, ale novú značku produktov patriacu pod krídla overenej a osvedčenej spoločnosti TP-Link. Mesh routery sú od základu navrhnuté, aby spolu perfektne spolupracovali a vďaka jednoduchej škálovateľnosti, teda možnosti pridávať do siete ďalšie a ďalšie kúsky, dokážu pokryť aj tie najväčšie obydlia. Táto technológia nie je nič novým pod slnkom, no ešte pred pár rokmi bola dostupná len v profesionálnom segmente a nasadzovaná najmä na miestach ako sú veľké haly, letiská, či firemné priestory. Tento segment sa ale posunul naozaj d'aleko a vybaviť svoju domácnosť meshovým pokrytím už nie je otázkou stoviek, či tisícok eur, ale skôr desiatok.

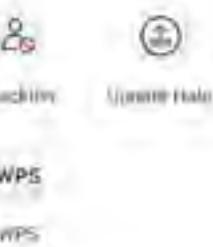
Obal a jeho obsah

Červeno-čierny obal ukrývajúci Mercusys Halo H50G pôsobí moderne, hoci neohúri

žiadnymi trblietkami či prehnane prenírovým dojmom. Na jeho povrchu sú však vyobrazené samotné siet'ové jednotky, a tiež základné informácie o rýchlosťach, potenciálnom použití a funkcionality. Vnútri kartónového obalu sa ukrývajú dve prevažne biele kocky s minimom rušivej potlače. Na vrchnej časti je iba strieborné logo MERCUSYS a na prednej názov modelu Halo. Okrem routerov (nami testovaná verzia ponúkala 2 routery, ale dostupná je aj verzia s troma routermi) sa v krabičke nachádza jeden kratší LAN kábel, dvojica adaptérov pre nabíjanie a pári brožúrok.

Prvé dojmy a spracovanie

Mercusys vsádzá na nenápadný, no moderný dizajn, ktorý sa hodí do drívivej väčšiny domácností. Po vytiahnutí routorov z krabice poteší nielen dizajn, ale aj kompaktné rozmerky. Povrch routorov



Advanced

WPS

Advanced

WPS

MORE SETTINGS

Parental
Control

Logs

Memory
Report

Manager

IPV4

IPV6

LAN IP

DHCP Server

IPTV/VLAN

MAC Clone

Address Reservation

Port Forwarding

DDNS

SIP ALG



LET'S BEGIN.

je v kombinácii matného bieleho plastu vrchnej časti a tmavomodrého spodnej, takže nie je nutné si robiť privel'ké starosti z potenciálnych odťačkov prstov, prachu či iných domáčich nečistôt. Na routeroch sa na zadnej časti nachádza trojica ethernet portov, port pre napájanie, tlačidlo Reset a na prednej strane jeden LED indikátor, čo pre tento typ zariadenia úplne stačí.

Hardvér

Každý z routierov Mercusys Halo H50G ponúka na dnešnú dobu obstonjné, hoci nie príliš prehnané parametre. Všetky tri LAN/WAN porty na zadnej strane ponúkajú gigabitové prenosové rýchlosť, no tým najdôležitejším pri meshových routeroch je samozrejme WiFi.

Tej sa Halo H50G dočkalo v dual-band verzii pozostávajúcej z jedného IEEE 802.11 a/n/ac 5 GHz kanálu a jedného IEEE 802.11 b/g/n 2.4 GHz. To v praxi znamená rýchlosť do 1300 Mbps na 5 GHz kanáli a do 600 Mbps na 2.4 GHz. Pozor, tu ide o megabit, nie megabajty, ako pri každom siet'ovom prvku, takže reálne rýchlosť prenosu budú nižšie.

Inštalácia a používanie

Kto sa desí komplikovaného nastavovania routierov cez webové rozhranie z počítača, bude rád, že pripojiť a sprevádzkovat'

Mercusys routery Halo H50G je nadmieru jednoduché, hoci je na to potrebný smartfón s operačným systémom Android alebo iOS. Hlavný router je potrebné pripojiť na siet' za pomocí LAN káblu a po jeho zapnutí sa naň pripojiť cez mobil.

Následne je možné nastaviť všetky detaľy plánovanej WiFi, od mena, hesla až po pokročilú funkcionality. Inštalácia d'alších meshových routierov je však už naozaj hračkou. Stačí ich za pomocí mobilu spárovať s hlavným routierom a následne je ich možné rozmiestniť po celom byte/dome. Aplikácia sa vždy opýta, kde asi je d'alší router umiestnený, vakej miestnosti a vďaka funkcií smerovania vln, teda beamforming-u, zabezpečí, aby mal satelitný router čo najlepšie pripojenie.

Testovanie

V mnou testovanom balení sa nachádzali dva routery, ktoré som strategicky rozmiestnil po mojom obydľí, aby pokrývali čo najviac plochy a pustil som sa do testovania. Pri státi priamo pri hlavnej jednotke sa mi podarilo namerat' rýchlosť prenosu až 617 Mbps (77.12 MB/s), vo vzdialosti 10 metrov od hlavnej jednotky bez žiadnych prekážok klesla rýchlosť na 443 Mbps (55.37 MB/s) a pri pripojení na satelit oddelený od hlavnej jednotky tehlovou-betónovou stenou zo vzdialenosť ~3 metrov bola rýchlosť stále

použiteľných 186 Mbps (23.25 MB/s). Mierne zamrzí, že testovaný produkt má len dual-band systém, nakol'ko kvalitnejšie meshové riešenia používajú tri-band, kde je jedno pásmo rezervované pre samotnú komunikáciu routierov a tým pádom nemá negatívny dopad na prenosové rýchlosť, ako v tomto prípade. Kvalitnejšie riešenia ale aj stojia o čosi viac, a preto to nemôžeme Halo H50G príliš vycítať.

Zhrnutie

Či už máte byt s naozaj hrubými stenami, alebo väčší dom, pri použití dostatočného množstva routierov Mercusys Halo H50G by malo byť vaše pripojenie naozaj stabilné a dosahovať obstonjne, hoci nie prevratne rýchlosť. Inštalácia za pomocí aplikácie je jednoduchá a samotná appka ponúka o čosi viac ako len naozaj nutnú funkcionality.

Vítame možnosť nielen používať tieto routery pre meshové pokrytie WiFi signálom, ale aj trojicu ethernet portov, vďaka ktorým získate naozaj plnú konektivitu za "pár drobných". Kvôli nutnosti mať hlavnú jednotku stále pripojenú na LAN kábel by som však odporúčal siahnúť po verzii s trojicou routierov, ktorá sa v prepočte na jeden kus oplatí viac.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Mercusys	50€

PLUSY A MÍNUSY:

- + stabilita pokrycia
- + škálovateľnosť aj pre tie najväčšie domy
- + jednoduchá obsluha
- hlavná jednotka musí byť pripojená cez LAN kábel
- iba dual-band, čím trpia rýchlosť

HODNOTENIE:



SilentiumPC Navis F240

AIO VODNÉ CHLADENIE CPU S VÝBORNÝM POMEROM CENY



Prečo vodné chladenie (resp. AiO cooler)?
Pretože dokáže zrazit teplotu prakticky okamžite už pri štarte a chladiaci systém je tichší ako pri PC chladenom vzduchom. Všeobecne sa systém vodného chladenia považuje za efektívnejší a preto je vhodnejší najmä pre výkonné zostavy, kde je vyššie zahrievanie. Lenže aká je realita?

Trochu teórie na úvod

Existujú dva typy vodných coolerov. Tým najrozšírenejším sú tzv. AiO systémy, teda hotový „uzavretý“ obvod s radiátorm, pevnými hadičkami a čerpadlom, ktorý môžete priamo namontovať do skrinky a na procesor, podobne ako bežné vzduchom chladené coolery. Proste hotový kus pripravený rovno na montáž.

Druhým typom sú tzv. custom chladenia (open loops cooler), teda modulárne systémy vytvorené na mieru pre konkrétné PC, poskladané z rôznych komponentov, často aj z dielov od rôznych výrobcov. Toto riešenie umožňuje prispôsobiť všetko, pričom môžete využívať rôzne bloky (napr. aj špeciálne pre grafické karty), rôzne priesvitné hadičky, nádržky, farebné chladiace tekutiny, ktoré reagujú na UV svetlo a podobne. Kúpiť si však môžete aj výkonnejšiu pumpu, ktorá vie nasávať aj vzduch (bublinky). Vďaka tomu je možné vytvoriť nielen ovel'a

efektívnejšie a výkonnejšie chladenie, ale zároveň aj tichšie a efektívnejšie zostavy z vizuálnej stránky. Samozrejme za toto riešenie si musíte priplatiť (len samotný kovový blok na procesor môže stáť viac ako celé hotové AiO chladenie) a potrebujete aj nejaké skúsenosti (systém treba dobre utesniť, pretože inak by presakujúce chladenie mohlo zničiť celý počítač a spôsobiť dokonca až požiar).

Z pohl'adu bežných používateľov je ovel'a zaujímavejší systém AiO, najmä keď sa pozriete na ceny, ktoré sú u tých výkonnejších vzduchom chladených coolerov už plne zrovnatelné s cenou menších AiO systémov. Áno, dobrý cooler na CPU kúpite tak za 60-70€, tie najvýkonnejšie prekračujú svoju cenu aj 120€, no a vodné AiO systémy začínajú niekde na 70€ a za tie lepšie zaplatíte od nejakých 120€. Najdrahšie AiO systémy stojia až 200-300€, ale popravde u nich ide skôr o vychytávky v podobe rôznych RGB efektov a grafických displejov na chladiacom bloku, ktoré napr. ukazujú aktuálnu teplotu, než o skutočne vyšší a efektívnejší chladiaci výkon (čest' výnimkám).

Lenže čo keby...

Rizikom vodného chladenia by mohla byť presakujúca chladiaca kvapalina keby napr. praskla nejaká hadička, ale toto je hádam

dobre ošetroň. Používané hadičky sú ovel'a a pevnejšie než je treba a systém je dobre utesnený. Veľmi dávno som nepočulo o nejako prípade presakovania, čiže v tomto smere pomerne verím vodnému chladeniu.

Jediný rizikový komponent tak ostáva čerpadlo, ktoré by sa mohlo zaseknúť – predsa len je to mechanický prvok. Keď sa prestane krútiť ventilátor na chladiči, ihned to vidíte (a väčšinou aj počujete), lenže u zaseknutého čerpadla, ktoré je aj za chodu na max. výkon takmer nepočutel'né je toto obrovský problém. Pri zastavení prúdenia tekutiny sa systém začne naozaj veľmi rýchlo prehrievať a tak neostáva nič iné ako spoliehať sa na teplotné čidlá na doske, ktoré by mali spustiť poplach, príp. automaticky znížiť výkon tak, aby nedošlo ku katastrofe. Budeme však veriť





výrobcom, ktorí sľubujú kvalitné vodné pumpy s keramickými ložiskami, vysokou spol'ahlivosťou a ešte vyššou životnosťou, aj keď v kútku duše cítim, že životnosť vodného chladenia bude obmedzená a bude nižšia než u vzduchom chladeného cooleru.

Niekol'ko rokov to iste vydrží a predpokladám, že najneskôr o tých 5-6 rokoch budem robit d'alší vel'ký upgrade a dovtedy budú iste vybehané ložiská aj na tých vetrákoch. Z bohatej ponuky som si napokon vybral nový AiO systém od SilentiumPC Navis F240.

O kol'ko je vodné AiO efektívnejšie ako vzduch?

Ked' som začal uvažovať o upgrade PC tak ma práve táto otázka zaujímala asi najviac. AiO systémy sú vel'mi lákavé pretože ich ceny sú naozaj dobré a papierovo sľubujú vel'mi tiché výkonné chladenie. Z pohľadu efektívneho odvodu tepla vychádza vodné chladenie viac než 4,7 × výkonnejšie ako to vzduchom chladené. Navyše by sa toto chladenie v dnešných presklených skrinkách pekne vynímallo a keďže zaberá výrazne menej miesta na základnej doske nad procesorom, môže to pomôcť v lepšom chladení aj d'alších komponentov.

Realita je trochu iná. Mal som v skrinke na CPU naozaj kvalitný prémiový cooler Noctua NH-U12A a pri výmene za AiO systém som nejaký dramatický rozdiel nepocítil. Pri dlhodobej záťaži bola teplota CPU takmer rovnaká ako pri použití AiO chladiča. Odvod tepla oboch systémov je preto podľa mňa takmer rovnaký. Možno keby sme to zrovnavali s boxovaným chladičom tak by sme dosiahli ten 4,7 × lepší výkon, ale v mojom prípade to vyšlo takmer na rovnako (možno len vel'mi mierne v prospech AiO).

Paradoxne hlučnosť celého PC sa nezmenila. Zistil som, že pri záťaži najväčší hluk vyrábajú aj tak prídavné ventilátory, ktoré mám v skrinke a hlavne cooler na grafike, ktorý zvýši otáčky a prekričí všetko v počítači. Pokúsil som sa preto povypínať všetko čo sa dá, nevytáčať výkon PC na max a porovnať

trochu viac hlučnosť samotných coolerov. Prekvapivo rozdiel opäť vel'mi malý!

Po rokoch zist'ujem, že tá Noctua bola fakt vel'mi dobrá vol'ba, pretože aj pri meraní hlučnosti zist'ujem minimálne rozdiely. Na druhej strane cena Noctua bola predsa len o kúsok vyššia (podľa faktúr som ju kupoval za 125€, čo je 1,6 × viac ako stojí dnes Navis F240!). Oba systémy majú dva 120 mm tiché coolery, no aj tak bolo pre mňa dosť prekvapivé zistenie, že rozdiel medzi vodným a vzduchovým chladením môže byť tak malý. Navis F240 bol len o malý kúsok lepší, ale Noctua už má pár rokov a hoci som sa o ňu príkladne staral, ložiská majú trochu nabehané.

Spomenút' však treba aj hmotnosť, ktorá visí na základnej doske. Kovové rebrá u vzduchom chladených coolerov majú niekol'konásobne vyššiu hmotnosť ako je blok vodného chladenia (aj o viac než kilogram!) a zažil som už prípad, kedy váhou cooleru došlo k viditeľnému prehnutiu základnej dosky v okolí CPU. Našťastie sa to vtedy zaobišlo bez poškodenia, ale rozhodne to nie je nič príjemné, najmä keď si uvedomíte, že plošné spoje majú dnes niekol'ko vrstiev vo vnútri dosky a pri takomto prehnutí l'ahko môže prísť k prerušeniu niekol'kých obvodov. V tomto smere jednoznačne viedie vodné chladenie.

SilentiumPC Navis F240

Spomedzi AiO chladičov na trhu vychádzal tento v recenziách na webe ako vel'mi dobrá vol'ba s výborným pomerom ceny a výkonu. Popravde musím dat' všetkým za pravdu. Ide naozaj o vel'mi dobré vodné chladenie s bohatým príslušenstvom, vd'aka čomu je vodný pre intel socket LGA1700, 2066, 2011, 2011-3 a aj LGA 1200, 1150, 1151, 1155, 1156 a samozrejme aj pre AMD AM4. Radiátor má husté rebrovanie pre lepší odvod tepla a sú na ňom osadené dva 120 mm vetráky Fluctus s vrúbkovitými ostrými čepel'ami pre lepšie rozrážanie vzduchu a tým tichší chod. Otáčky sú regulované priamo PWM základnej dosky od 300 do 1800 rpm, takže ide o výnimočne tichý kúsok. Vodný blok s masívou medenou platňou a výkonnou pumpou s keramickými ložiskami je mimoriadne tichý. Hoci prečerpáva kvapalinu s rýchlosťou 1600 až 2600 rpm, čerpadielko je takmer nehluchné. Pumpa je napájaná cez SATA power konektor (12V) a rovnako je regulovaná pomocou 4-pinového PWM konektoru zo základnej dosky.

V základnej výbave dostanete všetky potrebné montážne skrutky pre všetky sockety, pružinky, úchyty a tiež 1,5 g teplovodivej pasty Pactum PT-3 alebo predĺžovaní PWM kábel keby bolo potrebné

potiahnut' ho napr. pri montáži radiátora spredu na skrinku (ja som ho umiestnil hore). Samozrejme nechýba ani vel'mi pekný obrázkový manuál – z jednej strany pre Intel, z druhej pre AMD. Sprievodné texty sú v pol'stine a angličtine, no vd'aka obrázkom pochopí spôsob inštalácie bez problémov v analfabet. Príjemnou čerešničkou na torte je animovaný video návod, ktorý nájdete na stránke výrobcu (resp. video cez odkazy na YouTube).

Záverečné hodnotenie

Navis F240 je výborné a tiché vodné chladenie s vynikajúcim chladiacim výkonom. Ponúka naozaj výborný pomer ceny a výkonu, vd'aka čomu môže byť dobrou vstupenkou do sveta vodného chladenia PC. Výrobca udáva priemernú životnosť na úrovni 100 000 hodín, čo naznačuje vysokú spol'ahlivosť. V počítači ho mám zatiaľ pomerne krátko, ale funguje na jednotku a je skutočne vel'mi tichý, až tak, že väzne zvažujem vymeniť za vodné chladenie aj coolery na mojej grafike. Sľubujem, že sa k tejto téme ešte vrátime a napíšem vám viac reálnych skúseností s týmto coolerom aj pri pretaktovaní môjho nového PC.

Marek Pročka



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:

SilentiumPC

Cena s DPH:

75€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + účinný odvod tepla
- + montáž
- + tichý chod
- + manuál/video
- nemá RGB
- (testovaný model)

HODNOTENIE:



MSI MPG ARTYMIS 273CQRX-QD

SKVELÝ MONITOR, KTORÝ SA VŠAK TOPÍ V MORI MOŽNOSTÍ



Vysoká obnovovacia rýchlosť, žiarivé farby, dostatočná uhlopriečka a možno aj nejaká bonusová funkciu. Tak si veľa hráčov predstavuje vysnívaný monitor. Vďaka pokrokom na poli zobrazovacích panelov už nie sú tieto vlastnosti iba výsadou tých najbohatších, ale na trhu je naozaj veľké množstvo monitorov, ktoré sa snažia získať fanúšikov. Vedieť sa predať však už neznamená iba mať naozaj dobré papierové parametre, ale treba ponúkať aj niečo navyše, a to za konkurencieschopnú cenu. Ako v našich testoch obstala novinka od spoločnosti MSI s menom MPG ARTYMIS 273CQRX-QD si samozrejme prečítejte v článku nižšie.

MSI MPG ARTYMIS 273CQRX-QD je v skratke 27 palcový monitor s WQHD, teda 1440p rozlíšením (2560x1440 pixelov), obnovovacou frekvenciou úctyhodných 240Hz, 1ms MPRT odozvou, zakriveným

VA panelom a radou d'alších vychytávok. Ponúka však dosť, aby z regálov a webových stránok obchodov zaujal? Alebo je lepšie uprednostniť iný model od tohto či dokonca iných výrobcov?

Obal a jeho obsah

Vo vnútri rozmernej a vcelku t'ažkej kartónovej krabice sa nachádza monitor uložený do sendviču polystyrénových nárazníkov. Okrem toho sa v balení nachádza manuál, podstavec rozdelený na dve časti, skrutky pre montáž na VESA úchyty, mouse-bungee (pripojiteľný držiak pre kábel z myšky, aby nezavadzal na stôle) USB kábel na prepojenie s počítačom a video káble. Zloženie podstavca je jednoduché a dá sa zvládnut' za pár minút. V balení sa tiež nachádza externý adaptér pre napájanie monitoru, čo nie je až tak bežné vidieť, no nepredstavuje v praxi žiadnen problém.

Prvé dojmy a spracovanie

Stojan MPG ARTYMIS 273CQRX-QD je vcelku kompaktný, čo je pri agresívnom zakrivení 1000R prekvapivé, ale poteší všetkých hráčov s limitovaným priestorom na stole. Monitor sa drží tradičnejšieho štýlu typu čierny kváder, no o jeho modernosti vypovedajú naozaj tenké rámčeky. Pri prešívajúcich MSI monitoroch je už tradičné RGB podsvietenie na zadnej časti, ktoré sice drivivá väčšina hráčov neuvídí, no v prípade potenciálnej LAN páty možno očaťi pár protivníkov. Monitor tiež poteší zabudovaným držiakom na slúchadlá, ukrytom v pravej hrane.

Parametre a konektivita

ARTYMIS 273CQRX-QD sa môže pochváliť obnovovacou frekvenciou až 240Hz, ktorá je na dnešné pomery stále nadpriemerom,

rozlíšením 2560x1440 pixelov a odozvou 1 ms MPRT. Čo už tak úžasne nevyznie, je použitie VA panelu, ktoré tradične zaostávajú na poli farieb za svojimi IPS a OLED bratmi. Vďaka použitiu technológie QD (Quantum Dot) Premium Colour a kalibrácií priamo pri výrobe však pri farebnosti uvádzajú MSI podporu až 95% DCI-P3 a 128% sRGB spektra, čo je na VA panel naozaj slušné. Samozrejmost'ou pri modernom hernom monitore musí byť aj kompatibilita s G-Sync, ktorú zabezpečuje open-source firmvér AMD FreeSync Premium Pro a nejaké to označenie HDR, v tomto prípade avizované ako HDR400 s maximálnou svietivosťou 400 lumenov. Monitor je možné nakláňať, dvíhať a otáčať do všetkých strán vďaka šikovnému podstavcu, no skrz zakrivenie neočakávajte možnosť postaviť ho vertikálne. Teda aspoň nie bez VESA držiaku. Po stránke pripojiteľnosti ponúka 273CQRX-QD nielen USB 2.0 Typ B port na prepojenie s počítačom a 2 x USB 2.0 Typ A na pripojenie periférií, ale tiež USB-C s funkcionalitou KVM, dvojicu HDMI 2.0b, jeden DisplayPort 1.2a a 3.5 mm jack na pripojenie slúchadiel. Definitívne oceňujem zakomponovanie USB-C konektoru, nakol'ko stále viac l'udí s modernými notebookmi prechádza práve na tento štandard, vďaka ktorému je niektoré modely možné nielen pripojiť s monitorom, ale tie menej náročné cez neho rovno aj nabíjať.

Dojmy z testovania

Až na VA panel sú papierové parametre fajn, konektivita definitívne nesklame, no hlavné je, aký je monitor pri bežnom (aj nie tak bežnom) používaní. Ked' MSI avizuje 240Hz, a 1ms odozvu pri 2K rozlíšení, budem si chcieť tieto parametre aj adekvátne užiť. Na rozdiel od niektorých výrobcov, ktorí



svoje produkty ku avizovaným rýchlosťiam takpovediac nutili použitím overdrive-u, teda pretaktovania panelu priamo z výroby, netrpel 273CQRX-QD absolútne žiadnymi tradičnými nedostatkami. Samozrejme, farebnosť, jas a kontrast si bude musieť každý pred používaním upraviť podľa seba, no v OSD menu som pred testovaním strávil možno 5 minút, kým som bol spokojný.

Vychytávky a softvér

Čo by to bol za monitor, keby neponúkal aj nejakú bonusovú funkcionalitu? Pri MSI MPG ARTYMIS 273CQRX-QD je týchto bonusov naozaj požehnane. Či už to je zaujímavo zapracované RGB podsvietenie, vylepšenia po stránke ergonómie (mouse bungie, držiak slúchadiel), KVM prepínač na zvýšenie produktivity a konektivity, alebo len jednoduchá maličkosť ul'ahčujúca hráčom život v podaní svetelného senzora, ktorý dokáže automaticky nastavovať jas podľa externých podmienok. Ja osobne síce nie som najväčším fanúšikom nižšieho jasu, ked'že si radšej v operačnom systéme

a prehliadačoch nastavím tmavú tému, ale ako možnosť túto funkcionalitu určite vítam. Skvelá je tiež možnosť pripojiť monitor s počítačom cez USB a môcť ho nastavovať myškou priamo z operačného systému. A to nielen samotné nastavenia panelu, ale samozrejme aj podsvietenie na zadnej strane.

Zhrnutie

MSI MPG ARTYMIS 273CQRX-QD je zaujímavý kúsok. Vďaka panelu s agresívnym zakrivením s hodnotou 1000R dokáže naozaj vtiahnuť do herného deju a napriek použitiu VA panelu nie sú pozorovacie uhly zlé. Parametre displeja sú naozaj obstonjné a všetka bonusová funkcionalita tomuto monitoru pridáva šmrnc a mierne ho odlišuje od konkurencie.

Avšak, od konkurencie ho odlišuje aj cena. Nižšia modelová rada MSI MPG ARTYMIS 273CQR s podobnými parametrami, ale obnovovacou frekvenciou len 165Hz stojí v slovenských obchodoch okolo 500 eur a model 273CQR-QD sa v zahraničí predáva v porovnaní s ňou o cca 150% drahšie, čiže od 650-800 eur. Za takéto peniaze sú dostupné oveľa väčšie monitory s totožnými parametrami, alebo kúsky s IPS a QLED panelmi. Preto síce môžeme tento monitor odporúčať, ale len ak ste naozaj veľkí fanúšikovia spoločnosti MSI.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	700€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Obstojné parametre
- + Dobré zobrazenie farieb
- + RGB LED na zadnej strane
- Iba VA panel
- Vysoká cena

HODNOTENIE:



Tina Turner prichádza na HBO Max



Dokument **TINA**, ktorý bol prvýkrát uvedený minulý rok na Medzinárodnom Filmovom Festivale v Berlíne, prichádza 17. mája na obrazovky HBO Max.

Režírovaný režisérmi ocenenými Cenou Akadémie Danom Lindsayom a T.J. Martinom, natočený v spolupráci s produkčnou spoločnosťou Lighbox producentov Simona Chinna, oceneného Cenou Akadémie a Jonathana Chinna, oceneného cenou Emmy, spolu s producentkou Diane Becker, nominovanou na cenu Emmy, poskytuje divákom odhalujúci a intímny pohľad do života a kariéry hudobnej ikony Tina Turner. Mapuje jej nečakanú

cestu k sláve, osobné aj profesionálne problémy, ktorým počas svojho života čelila. Nechýba ani jej nečakaný vzostup, ako celosvetový fenomén, ku ktorému došlo v osemdesiatych rokoch.

Okrem samotnej Tiny Turner sa v dokumente objavia aj také osobnosti, ako napríklad Angela Bassett, Oprah Winfrey, alebo Kurt Loder a mnohí ďalší. Samotná Turner sa k dokumentu vyjadrila tak, že je paralelou k jej knihe „Happiness Becomes You“, ktorá vyšla v roku 2020. V dokumente má divák možnosť vidieť predtým nezverejnené záznamy, audio nahrávky a osobné fotografie, ktoré

rozprávajú hlboký a pútavý príbeh kráľovnej rock „n“ rollu. Dokument sa zameriava na najprodukívnejšie obdobie života speváčky, ale aj na obdobie, ktoré bolo v jej osobnom živote jedným z najťažších. Bolo totiž spojené so strašnými príbehmi týrania a utrpenia v pre verejnosc' zdanivo ideálnom manželstve s Ikom Turnerom. Po tom, čo sa Tina rozhodla s manželstvom skoncovat' a začať odznova, jej ostalo len jej vlastné meno – „Tina“ a rovnaké meno nesie aj tento dokument. TINA je oslavou nesmierneho talentu Tiny Turner, cesty k celosvetovej sláve napriek všetkým očakávaniam a jej prijatiu seba samej ako milovanej a uznanovej bojovníčky proti osudu.

WESTWORLD sa vracia



27. júna sa so štvrtou sériou vracia cenami Emmy ocenený seriál **WESTWORLD**. Seriál bude dostupný na streamovacej službe HBO Max. Už tradične ubehli takmer 2 roky od uvedenia poslednej 3 série a ked'že ide z produkčného hľadiska o veľmi náročný seriál, jeho príprava si vyžaduje dlhšiu dobu.

Čo sa týka obsadenia, herci v tomto seriály sa môžu považovať za tých šťastnejších. Aj keby počas série zomreli, môžu sa znova v seriály objaviť v novom tele hostiteľ'a. To znamená, že aj charaktery, o ktoré sme prišli v tretej sérii, môžu byť aj v sérii štvrtej. Vďaka traileru, ktorý uviedlo HBO v máji vieme, že sa určite vrátia hlavné tváre ako Thandiwe Newton, Evan Rachel Wood, Ed Harris, ale aj nováčik z tretej sérii Aaron Paul. Nováčikom štvrtej série bude čerstvá držiteľ'ka Oscara, Ariana DeBose.

Stan Lee cameo



Viac ako 30 rokov sa „otec“ Marvel hrdinov Stan Lee objavoval v malých úlohách tzv. cameos, v jednotlivých marvelovských filmoch.

Pre verných fanúšikov išlo o neoddeliteľnú súčasť MCU, ale tiež príjemné spestrenie filmu. Pred svojou smrťou Stan ešte stihol posledné cameo vo filme Captain Marvel, čo bolo veľmi smutnou rozlúčkou pre jeho fanúšikov. Tomu je ale teraz koniec, lebo Marvel Studio sa podarilo zmluvne zabezpečiť to, aby sa pripomienka na Stana Leeho nadalej objavovala v MCU filmoch a seriáloch. Konkrétnie ide o Stanove meno, zobrazenie, podpis a hlas, ako aj jeho už existujúce nahrávky a táto zmluva platí na ďalších 20 rokov. Aj keď je veľké množstvo tvorcov, ktorí sa podielali na Marvel Comics a Marvel Studios, veľa fanúšikov by určite potvrdilo, že Stan bol srdcom všetkého čo Marvel robí.

Tým, že vytvoril veľké množstvo najväčších charakterov nie je prekvapením, že štúdio chce zachovať spomienku na neho stále živú aj v budúcich projektoch. Zatiaľ ešte nie je jasné, ako sa tieto práva na plno využijú, ale jednu možnosť sme už videli v novom traileri pre She-Hulk, ktorý vyšiel v polke mája. Fanúšikovia She-Hulk komiksu určite vedia, že Jennifer Walters pracuje pre právnickú firmu GLK&H, kde vede divíziu superhrdinského práva. Iniciály firmy predstavujú tvorcov Marveloviek. G ako Goodman je referenciou pre vydavateľa Martina Goodmana, K – Kurtzberg je odkazom na rodné priezvisko Jacka Kirbyho a L – Lieber zase vedie k oblúbenému Stanovi Leemu a jeho pôvodnému menu. Takéto detaily len dokazujú, že aj keď sa Stan nemusí objavíť na obrazovke, jeho odkaz v MCU bude rezonovať nadalej.



Zomrel Vangelis



Vo veku 79 rokov zomrel legendárny grécky hudobník Vangelis, vlastným menom Evángelos Odysséas Papathanassiou.

Narodil sa v Aténach a k hudbe sa dostal už vo veľmi nízkom veku. Do povedomia filmových fanúšikov sa dostal vdľaka svojim krásnym pianovým a syntetizátorovým melódiami. Tie sú známe okrem iných aj z filmov ako Chariots of Fire, Blade Runner alebo 1492: Dobytie Raja. Za Chariots of Fire získal v roku 1982 aj Oskarové ocenenie.

Vangelis tiež niekol'kokrát aj spolupracoval s Ridleyom Scotom, okrem už spomínaných filmov aj na novších, ako je napríklad Alexander Veľký. Tu v hudobnom motíve použil grécke hudobné prvky. Okrem už spomenutých sa hudobne podielal aj na viac ako 80 filmoch a seriáloch a vydal 20 štúdiových albumov.

Bridgerton 3 séria



Je to len pár týždňov potom, čo Netflix ukončil 2 sériu svojho úspešného seriálu Bridgerton, ktorý je postavený na sérii halierových románov a pod jeho vytvorenie sa nepodpísal nikto iný ako matka nekonečných romantických seriálov z rôznych prostredí, Shonda Rhimes.

Verní fanúšikovia kníh boli ale prekvapení, keď Netflix oznámil, že tretia séria seriálu nebude zameraná na postavu Benedicta tak, ako je to v knihách. Taktiež ani na postavu Colina Bridgertona (Luke Newton) a ani na Penelope Featheringtonovú (Nicola Couglan), ktorí boli hlavnými postavami až štvrtej knihy. Tvorcovia série sa k tomuto rozhodnutiu vyjadrili tiež. Uviedli, že keďže sa v druhej sérii dej venoval viac postave Penelope, tak, ako je to v knihách, išlo o logické rozhodnutie dočasne preskočiť tretiu knihu a venovať sa v nasledujúcej sérii práve tejto postave. Každopádne, čo sa samotného seriálu týka, je jasné, že majú silnú divácku základňu. Dokazuje to aj fakt, že druhá séria sa dostała na prvú pozíciu v Netflix sledovanosti, čím preskočila ešte aj vysoké čísla série prvej.

Doctor Strange

ZACHOVAL SI TENTO HRDINA SVOJE ČARO?



V máji k nám do kín po ročnom meškaní konečne zavítal dlho očakávaný film o superhrdinovi Doctorovi Strangeovi s podtitulom „in the Multiverse of Madness“, teda v mnohovesmíre šialenstva. Po tom, čo Loki spravil prvý krok a vstúpil na túto zatial neprebádanú pôdu a následne ho nasledoval aj Spiderman, teda, konkrétnie až traja Spidermanovia, sa teraz do skupiny pridal aj Doctor Strange. Podľa očakávania a filmových ukážok by malo ísť o vizuálne pútavý film s mierne hororovým podtónom doplnený o veľkú dávkou kúziel, ako sme už pri marvelovskom doktorovi zvyknutí. Je ale dej a to, že sa pod film podpísal samotný Sam Raimi zárukou dobrého filmového zážitku?

Skok rovnými nohami do multiverse

Úvod rozhodne nešetrí diváka a predstaví nám multiverzum hned' v prvej scéne, kde sa ocitáme uprostred divokej naháňačky. Tu je nám prvýkrát predstavený nováčik, America Chavez (Xochitl Gomez), ktorej Strange (Benedict Cumberbatch) pomáha pri úteku. Je to ale „nás“ Doctor Strange? Nie, Strange, ktorého poznáme, sa prebúdza v momente, ked' Doctor Strange pred očami Americy umiera. Samozrejme, že si myslí, že celá udalosť sa stala len v sne. Táto teória je mu však rýchlo vyvrátená, ked' počas svadobnej hostiny jeho dlhorúcej lásky Christina Palmer (Rachel McAdams), je oslava prerušená príchodom Gargantosa, ktorý naháňa

Americu. Tu už je Strangovi jasné, že celá udalosť asi neboli len snom. America sa Strangeovi a Wongovi (Benedict Wong) zverí, že má schopnosť, ktorá jej pomáha cestovať medzi vesmírmi.

Tak, ako to býva zvykom, nanešťastie túto schopnosť ešte nevie ovládať a tak len náhodne cestuje z jedného vesmíru do druhého, v nádeji, že nájde svoje mamu. Túto schopnosť si však vsíme aj nepriateľ a rozhodne sa Americu nájsť a získať ju, a hlavne jej schopnosti, pre seba.

Steven sa rozhodne vyhľadať Wandu Maximoff (Elizabeth Olsen), aby mu s novým neznámym a vel'mi nebezpečným nepriateľom pomohla. Práve v tomto momente nastane



hlavná filmová zápletka, ktorá ovplyvní do veľkej miery zvyšný dej filmu.

Kto je naozaj zloduchom?

Už ked' vyšli prvé ukážky k novému filmu s Doctorom Strangeom, fanúšikovia mali nekonečné špekulácie, kto by mohol byť antagonistom. Vo filme je táto dôležitá informácia odhalená veľmi rýchlo, v podstate hned' na začiatku. To znamená, že toto nebude jedna zo záhad, ktoré musí Strange riešiť. Žiaľ, divák si tiež veľmi rýchlo po tomto odhalení uvedomí, že čo sa týka dej, už nepôjde viac do hĺbky. Samozrejme, Raimi sa o to stále pokúša, pričom na to používa zmeny vesmírov a alternatívne osoby obsadené do rolí pre divákov známych hrdinov. Deju to nepridáva zápletku, len nat'ahuje filmovú minútaz a ked' sa dej spomalí, preste len naši hrdinovia zmenia vesmír, v ktorom sa momentálne nachádzajú. Tých skokov medzi vesmírmi tiež nie je až také množstvo, aké by sme od filmu s týmto titulom očakávali. Okrem kratšej sekvencie, v ktorej si Strange na pár sekúnd vyskúša niekol'ko vesmírov v priebehu krátkej doby, zotrva reálne počas filmu možno v 4-5.

Raimi v plnej forme

Fanúšikovia MCU sa už dlhšiu dobu st'ažujú na to, že sa marvelovské filmy režírujú veľmi unifikovanie. Každý má svoj dej, no režiséri a scenáristi sa boja vyjsť z danej rutiny. Je to ako keby mali zoznam úloh a vecí, ktoré určite chce každý fanúšik MCU



vidieť a preto ich musia do dej pridať', čím filmy často pôsobia rovnako a sú aj vizuálne podobné. Pre tento film to však neplatí. Môžete vidieť Raimho štýl skoro v každom zábere. Podarilo sa mu vytvoriť prvky hororu, ktoré určite posúvajú aj hranice toho, akú divácku základňu (hlavne v oblasti vekového ratingu) chce zasiahnuť'.

Ked' sa mnohovesmír použije, už nie je cesta späť

Výhodou filmov MCU je to, že sú to diela fikcie. Preto nemusia dodržiavať pravidlá bežného príbehového rozprávania a môžu posúvať hranice reality. Nehovoriac o tom, že ak už samotný film nesie podtitulok „mnohovesmír šialenstva“, v takomto prípade sa to dokonca požaduje. Spiderman nám ukázal aj to, aké veľké množstvo kamej (cameo) možností tieto reality ponúkajú. V prípade Doctora Strangea tiež nesmieme zabúdať, že ide vlastne o druhý diel filmu spred 6 rokov. Ale tu vieme, čo

všetko sa už medzičasom stalo a ako túto postavu ovplyvnili ďalšie filmy – Infinity War, Endgame a áno, Strange bol aj v poslednom Spidermanovi. Toto tiež platí aj o Wande, ktorá si medzičasom už prežila aj samostatný seriál. Z tohto dôvodu to prosté nejde, aby prvý a druhý film do seba dejovo zapadali. Film bol preto pre Raimho veľkou výzvou, no rozhodne je skvelé, že sa Sam nerozhodol svoj super hrdinský režisérsky plášť zavesiť definitívne na klinec. Film je rozhodne v každom detaile jeho, o tom niet pochyb. Čo sa ale týka

deja, ten určite nesplnil vysoké požiadavky MCU diváka. Akčné sekvencie sa prepletajú s niekedy až príliš pomalými časťami, ktoré nepomáhajú dej prehľbiť. Celý nápad multiverza mal obrovský potenciál, ktorý ale ostal nevyužitý. Doctor Strange dokonca miestami ani nepôsobí ako hlavný hrdina, hoci film nesie jeho meno, skôr je ako médium, cez ktoré sa rozvíja dej iných postáv. Tiež nečakajte žiadne drastické premeny hlavnej alebo vedľajších postáv vplyvom rôznych vesmírov. Toto ostalo, s menšími výnimkami, nedotknuté. Film je súčasťou 4. vlny a je to na ňom veľmi cítiť. Dejovo určite zapadá do kategórie slabších, možno aj najslabších. Stačí nám len dúfajť, že d'alej plánované „marvelovky“ sa pochlapia a posunú filmovú latku konečne vyššie.

„Nový film od Sama Raimiho Doctor Strange v Mnohovesmíre šialenstva pokračuje v otváraní brána do paralelných svetov.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Rézia: Sam Raimi Rok vydania: 2022
Žánor: Akčný / Fikcia / Horor

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|------------------------|---------------|
| + Potenciál | - Dej |
| + Benedict Cumberbatch | - Spracovanie |

HODNOTENIE:



Peaky Blinders (s06)

POSLEDNÁ SÉRIA PRED VEĽKÝM FINÁLE?



Peaky Blinders, známe v našich zemepisných šírkach ako **Gangy z Birminghamu**, je seriál, ktorý svojím vizuálom teší divákov už skoro desať rokov. Za ten čas toho rodina **Shelbyovcov** preskákala veľa. Bolo by teda na mieste v krátkosti zrekapitulovať, o čo v seriáli vlastne ide. Tým skôr, že sme na poslednú sériu museli čakať tri roky.

Kto sú Peaky Blinders?

Gangy z Birminghamu je seriál o jednej gangsterskej rodine z medzivojnového Anglicka. Vyznačuje sa veľmi precíznou prácou kameramanov, ktorá diváka úplne vtiahne do dej. Cítite smog z birminghamských tovární, špinu toho mesta a cigaretový dym z putík vám až dráždi oči. Seriál popisuje, aký veľký dopad mala vojna na charakter jednotlivých postáv. Konské dostihy a stávkovanie

bolo ornoch pôdou pre vznik rôznych organizovaných skupín. Po prvej svetovej vojne a nastávajúcej hospodárskej kríze to bola vidina rýchlo získaných peňazí, ktorá podnecovala k vzniku podobných tlúp. Aj keď je seriál inšpirovaný skutočným gangom, tak čo sa scenára týka, ide skôr o fikciu založenú na reálnych postavách z histórie. **Shelbyovci** sú rodina, ktorá gangu kraluje, a **Tommy** (Cillian Murphy) je samotný vladár. Od dostihových stávok, cez rôzne obchody s alkoholom počas americkej prohibície a iný povíderný biznis sa dostal až na samotný špic, do parlamentu. Ako politik sa snažil svoje podnikanie zlegalizovať. V piatej sérii však „narazila kosa na kameň“. Tommy konečne spoznal nepriateľa mimo svojej ligy. **Oswald Mosley** (Sam Claflin) je okrem iného vo fašistickej strane a Tommy si zaumienil, že ju rozprustí zvnútra. Obaja sa však držia hesla „svojich priateľov si

drž blízko, ale nepriateľov ešte bližšie“ a preto je pomerne zložité proti nemu snovať akýkol'vek plán. Zdá sa, akoby mal Oswald prečítaný každý krok **Shelbyovcov**. V poslednej, šiestej sérii teda **Tommyho** boj s veteranským mlynom pokračuje. Ako nakoniec skončí, to sa zatial' nedozvieme.

Dve významné udalosti v produkcií

Produkciu najnovšej série ovplyvnili dve zásadné veci – prvá je samozrejme nástup covidu, ktorý zamával s nejedným nakrúcaním. Druhá rana prišla z Twitteru, keď pred rokom manžel predstaviteľky **Polly Gray** (Helen McCrory) cez túto sociálnu sieť označil, že Helen zomrela. Tvorcovia sa s týmito faktami museli nejakým spôsobom vyrovnat'. Scenáristi (Steven Knight, Toby Finlay) sa s touto stratou vysporiadali aj v

príbehu celkom zaujímavo. Nekonalo sa žiadne preobsadenie postáv – to by sa po piatich sériach robilo pomerne t'ažko, a tak teda jedinou cestou bolo nechat' Polly „zmiznúť“. Prvú epizódu venovali tvorcovia Helleninej pamiatke a bola takým mementom pre jej postavu Polly.

Steven Knight napriek tejto strate potvrdil, že seriál Peaky Blinders po šiestej sérii zrejme bude pokračovať, ale v inej forme. Nakol'ko napätie v seriáli narastá a postavy sa malými krokmi blížia k roku 1939, naskytá sa pred nami veľký otáznik – vyvrcholí príbeh o Shelbyovcoch celovečerným filmom odohrávajúcim sa počas druhej svetovej vojny? Na veľké finále si však budeme musieť ešte počkať.

Obraz nesklamal, dráma áno

Tvorcovia Peaky Blinders od prvej epizódy nastavili vizuál pre celú sériu. Je fajn, že sa ho nesnažia nejakým výrazným spôsobom meniť. Od kostýmov, cez masky, až po lokality. Malebné výtvarné kompozície sú pastvou pre oči. Každý zo záberov vyzera ako vystrihnutý z maliarskeho plátna. Ked' sa k tomu prídá ešte dobré herecké prevedenie jednotlivých scén, tak sa nemôžeme čudovať, že je seriál označovaný za najlepšiu britskú drámu. Divák si dokáže veľmi rýchlo vybudovať k niektorým postavám až odpor. Iným, ako napríklad Thomasovi, zase fandí, aj keď je jeho postava rozporuplná (áno, je gangster, ale robí to pre blaho rodiny, áno intriguje, ale preto, že chce odstaviť fašistov od prevzatia moci nad krajinou, a podobne). Postaviť však drámu v šiestej sérii len na herectve Cillianu Murphyho je niekedy málo. Ľovek, ktorý seriál pozná, už je podľa mňa zvyknutý na určitý štandard. Ten ale tvorcovia trochu podliezli (aspoň čo sa drámy týka).



Temporytmus

Prvá polovica seriálu pôsobila strašne neisto. Dej vôbec neodsýpal ako v predchádzajúcich sériach a vyzeralo to, akoby tvorcovia chceli z „dojnej kravy“ vycedit posledné centilitre mlieka. S odchodom Polly akoby odišla aj duša seriálu. Shelbyovské piliere, na ktorých dej stál boli zrazu preč (Tommyho brat Arthur (Paul Anderson) je v sérii totiž vykreslený ako drogový závislák, absolútne nepoužiteľný pre rozvoj príbehu a Írska fašistická strana sa zbavila zase Polly.). Zostal iba Tommy a jeho vnútorné boje. Tie ale ako zápletka pre celý seriál nie sú dostačujúce. V deji sú skryté ešte dva ďalšie konflikty, avšak tie nejakým zásadným spôsobom nevynikajú. Tommy so svojím bratrancom Michaelom (Finn Cole) sice v závere seriálu svoje „obchody“ radikálne uzavrel, avšak

počas celého seriálu mali nejakú spoločnú interakciu len v úvodnej a záverečnej epizóde. Zvyšok konfliktu prebiehal, len v ich vnútorných monológoch. Iskrenie s Mosleyom je zase ako súboj dvoch jeleňov v ruji – vyčkávajú, kým ten druhý urobí fatálnu chybu. Do starých temporytmických kol'ají sa táto séria dostáva až v druhej polovici. Je tam pár prekvapivých dejových zvratov, ale niektoré z nich boli modelovo použité v seriáli niekol'kokrát predtým, takže ich divák očakával. Šiesta séria Peaky Blinders je skôr príprava živnej pôdy pre záverečný film – dramaturgicky sa okresali niektoré postavy, niektoré sa úplne vypustili (od Tommyho odišla jeho manželka Lizzie (Natasha O'Keeffe) a tažko povedať, či sa v pripravovanom pokračovaní objaví). Thomas sa zbavil okov, ktoré ho držali v šachu, avšak na jeho „šach mat“ snád ešte len príde.

„V ostatnej sérii Peaky Blinders sa pozornosť upiera hlavne na Tommyho Shelbyho a jeho vnútorný svet. Viac sa dáva dôraz na psychologické hry a atmosféru seriálu, avšak po dramatickej stránke je seriál zaujímavý až v samotnom závere.“

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:

Rézia:
Anthony B., Otto B., Tom H...
Rok vydania: 2022

Žáner: Krimi / Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

- + kamera
- + tvorcovia sa vynášli aj napriek nepriaznivým okolnostiam
- + hudba
- chýba výraznejšia dráma
- temporytmus

HODNOTENIE:



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

ZADARMO pre všetkých

www.generation.sk



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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIЯ
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Vorzáček
Webadmin / Richard Lonszák, Juraj Lux
Jazykoví redaktori / Pavol Hirká, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Celár, Daniel Paulini, Peter Bagóňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakubek, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Barbora Kríštovová, Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurišák, Miroslav Beták, Martin Rázč, Nicol Bodzásárová, Zuzana Mladíkovičová, Ivet Szíghardtová, Ondrej Ondo, Liliana Dorociaková, Miroslava Glassová, Michaela Hudecová, Maja Kuffová

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculič

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

Titulka
Steam Deck

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

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

Copyright © 2022 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6294 (online)

PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING

HRA SA NIKDY NEKONČÍ



G
G435

G
logitech

HRAJ AKO LEGENDA



League of Legends kolekcia,

LEAGUE OF
LEGENDS

G



EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon
pokročilých inteligentných sietí.



AI Mesh
Optimiser



AI Wi-Fi
Optimiser



AI Traffic
Optimiser



AI Assistant



AI Parental
Control

R15

AX1500 Smart Router



E15

AX1500 Mesh
Range Extender



M15

AX1500 Mesh Systems

