

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 paľbu. Flexibilita a neuveriteľná výdrž v minimalistickom dizajne. S Legion 5i Pro jednoducho vyhráte každú bitku.

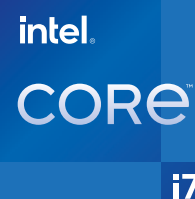
Spoločnosť Lenovo® odporúča Windows 11 Home

OFFICIAL PC & MONITOR

APEX LEGENDS
GLOBAL SERIES

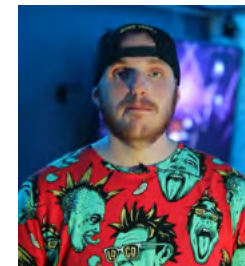
Kúpte na


DATAComp.SK
Muži v modrom


intel
CORE™
i7

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 blízkych, predsa len tu máme ďalší mesiac v poradí a rok 2022 sa nám začína pomaly ale isto lámať 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 pripomenutí titulov, na ktoré tu už roky rokúce čakáme. Okrem minimálne jednej významnej náhrady za E3 ako takej nás v auguste čaká veľkolepý návrat najväčšej 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. Osmý 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 niekoľkých 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 totižto čaká niekoľko veľmi čerstvých testov zo segmentu spotrebnej elektroniky, ktoré by vás mohli inšpirovať a možno aj motivovať smerom k obdarovaniu svojich blízkych. Nezabudli sme však samozrejme ani na pravidelné rubriky, bez ktorých si už Generation určite nevie ani predstaviť a preto vás už nebudem ďalej zdržiavať a nechám zaznieť ten abecedný koncert.

Filip Voržáček

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 Moskvíč



Pre tých mladších je značka Moskvíč pravdepodobne neznáma, no my starší si dobre pamätáme na špecifické automobily pred pádu železnej opony. Klasická ruská nátura sa tu nezaprela, hoci boli viaceré modely vyrábané v licenciách od známych značiek ako je Ford a Opel. Moskvíče 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 závozom plným moderných technológií.

Plány sú zaujímavé, no keďže Moskvíč svoj boj už raz prehrál práve po nešťastnej 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 sankciám do krajiny dostávajú len veľmi ťažko.

Prvé autá bez Renaultu budú preto pravdepodobne bez moderných technológií a s motormi nespĺňajúcimi moderné normy. Žiadna norma Euro 6, žiadne stabilizačné systémy, dokonca asi ani airbagy. Nové Moskvíče budú tvrdým návratom do minulosti, či skôr rakvou 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 navyše prechádza postupnou elektrifikáciou svojich modelov. S čisto hybridným Civicom sklamala množstvo lokálnych fanúšikov, modelu HR-V zmenšila kufr a s citel'ne 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 navyše ho bude na rôznych trhoch predávať pod odlišnými názvami. Európske ZR-V bude založené na platforme nového Civicu jedenástej

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

Pre Európu tu bude samozrejme hybridný motorový základ v podobe firemnej 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 slabšej 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 trhovú 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 spaľovací 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 elektromotorom 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 verziách 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 ďalšími upratovacími prácami, 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 pätina (21 %) dokonca strávi viac ako deň z mesiaca starostlivosťou o domácnosť. Pre porovnanie, u mužov sa v rámci mesiaca len 7,2 % venuje domácim prácam viac ako 24 hodín a 12,1 % 12 až 23 hodín.

Starostlivosťou o čistotu našich domovov trávim skutočne veľa času. Podľa prieskumu Medianu až 66,1 % Slovákov nad

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

Preto vďaka využívame technologických pomocníkov, ktorí spravia prácu za nás a my môžeme svoj drahocenný čas tráviť dôležitejšími 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 zatiaľ nezotrie nikto respektíve nič, avšak už niekoľko 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 predošlom roku plánovalo ich kúpu len 1,4 % Slovákov. "Pritom cena robotických vysávačov je v mnohých prípadoch porovnateľná 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 influenceri: štýlový Adam Rustman a jedinečná Zuzana Zrza Barková.

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



že zapojíme profesionálnu pomoc a raz týždenne nám dom chodí upratať pani na výpomoc v domácnosti. Keďže ale máme deti a ešte aj plznúceho psa, vlastnime 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 keď deti niečo rozsyjú alebo natrúsia. Táto kombinácia funguje perfektne a vďaka tomu ušetríme čas a eliminujeme hádky kvôli neporiadku," hovorí Adam.

"Ako typická žena som na seba trochu starostlivosti o domácnosť dlhé roky niesla ja. Až v čase lockdownov, kedy sme boli štvorčlenná rodina non stop doma a bolo teda prirodzené aj viac neporiadku a nervov, som si povedala dosť a začala hľadať spôsoby, ako si upratovanie a starostlivosť o domácnosť a deti zjednodušiť. Vytvorili sme s manželom a detmi tabuľku domácich 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 chlapi.

Na vysávanie sme si zaobstarali ďalšieho 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 domakaľ a môžeme sa vrátiť do čistého bytu," vysvetľuje 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. Respektíve 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 Xiaomi. Lahko 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 vrátite vždy do čistého. Niektoré modely dokonca majú k dispozícii aj samovyprázdňovaciu 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 znižuje 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. Takto potom dokážu obísť aj drobnosť ako detskú ponožku uprostred izby, ktorú by iné vysávače "zožrali" alebo do ktorej by sa zamotali. Vedú taktiež správne odhadnúť výšku nábytku tak, aby sa pod nimi nezasekli. A v neposlednom rade sú tu senzory na spodnej strane, ktoré zabraňujú tomu, aby sa vysávač zrútil zo schodov.

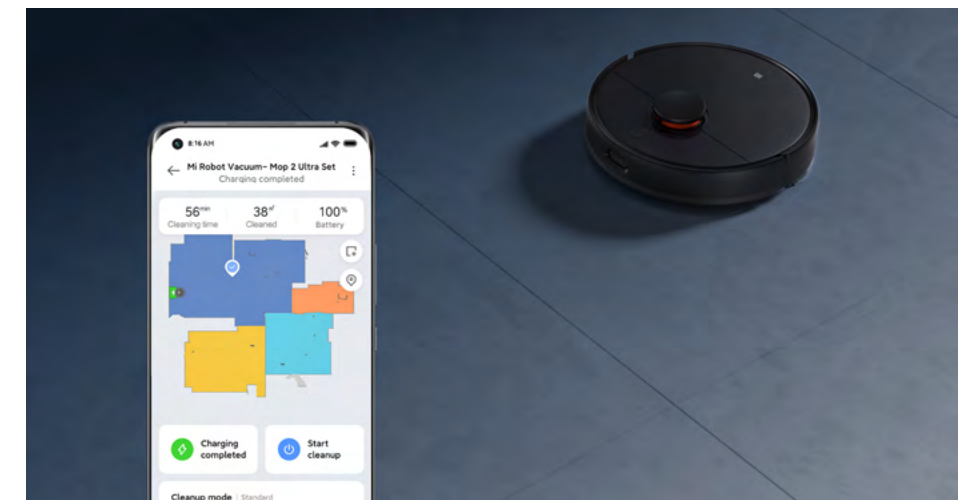
3. Upratovať vydržia aj 3 hodiny

Tie najnovšie sú vybavené veľkou batériou a silným sacím výkonom, ktorý sa oproti minulosti takmer zdvojnásobil. Upratovať na jedno nabitie vydržia aj 3 hodiny, v ideálnych podmienkach zvládnu naraz vyčistiť tiež veľké byty s plochou až do 240 m². V kombinácii s inovatívnou kefou vedú pozbierať ťažké nečistoty z pevných podláh a aj prach a chlpy 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 múdrejšej navigácii prejdú celú plochu bez zbytočného plytvania časom a energiami.

4. Cenová dostupnosť

Ak ešte stále váhate, či si nového pomocníka zaobstaráť, navštívte [Mi Store SK](#), kde ho získate o 20 % lacnejšie. Zľava sa po zadaní kódu UPAC20 vzťahuje na rôzne typy vysávačov, nielen tie robotické.



Postavte si domácu Wi-Fi za super cenu



Postaviť si domácu Wi-Fi sieť 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 sieťových riešení za skvelú cenu. Pre svoju spoľahlivosť sú často ponúkané aj samotnými internetovými operátormi.

Postavte si sieť okolo routera

Chrbticou väčšiny bezdrôtových sietí je prirodzene router, aj keď ako si neskôr ukážeme, nemusí to byť vždy pravidlom. Pokiaľ však plánujete postaviť svoju domácu sieť práve okolo routera, môže byť dobrou voľbou 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 sieť vyššie nároky a chcete ju využiť aj inak ako len pre „bežné“ surfovanie na webe. Tento štandard navyšuje celkovú priepustnosť na jedného používateľa, čo znamená, že svoju sieť 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 sieť sa už dnes nepripájajú len notebooky alebo smartfóny, ale aj herné konzoly, televízory, osvetlenie, zabezpečovací systém domácnosti, chladnička alebo napríklad žalúzie. Vyššie nároky na domácu sieť prirodzene kladú aj vyššie nároky na jednotlivé sieťové zariadenia. Router Mercusys MR70X je v tomto zmysle dokonalým adeptom na to, aby sa stal chrbticou Wi-Fi vo vašej domácnosti.

Vyskúšajte mesh systém

Meshové systémy sú riešením, ktoré dokáže plnohodnotne nahradiť router, prípadne aj v kombinácii s extenderom (opakovačom signálu). Práve meshové systémy sme mali na mysli, keď 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 sieť s jedným názvom siete (SSID) a heslom môžete postaviť napríklad okolo meshového systému Mercusys Halo H30G, ktorý podporuje štandard 802.11ac (AC1300) a zakúpiť ho môžete v balení po dvoch alebo po troch prístupových bodoch. Na byť priemernej veľkosti vám však bohato budú stačiť dve zariadenia.

Rozšírte sieť pomocou extendera

Pokiaľ sa rozhodnete pre sieť postavenú na routeri a z nejakého dôvodu budete

potrebovať rozšíriť pokrývanú plochu, potom môžete siahnuť po extenderi alebo opakovači signálu. Svoju sieť na predtým nedostupné a káblom ťažko dosiahnuteľné 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.

Keď sú nároky vyššie

Pokiaľ sú vaše nároky na domácu sieť 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 hneď tri frekvenčné pásma vrátane málo vytlačeného 6GHz pásma, ktoré so sebou prinášajú väčšiu šírku pásma, vyššie rýchlosti 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 sieť za rozumnú cenu sa postaviť dá – dokonca aj taká, ktorá bude skvele fungovať a po technologickej stránke vydrží celé roky. Či už si zvolíte sieť 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 vytlažených používateľov. 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 slubuje bezhraničný... výkon? Zábavu? Dizajn? Po pozretí 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 kusok 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 technológii 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 tromi 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 Conduction 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 rýchlejšieho 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 nanosený 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 všestrannosťou 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 nastaviteľným popruhom, viacerým priehradkám a vodoodpudivým 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 ohlásený nový diel Monkey Island a dnes tu máme nového Simona the Sorcerer. Čaká nás snád' 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 „klikačku“ 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.

Starfield a Redfall odložené



Ruku na srdce. Kto toto nečakaľ? To, že príde správa 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 počuť, že nechcú, aby sa z hry stal ďalší Cyberpunk 2077 (poznajúc Bethesdu, bolo by to snád' ešte aj horšie), a tak si vyhradili dodatočný čas na úplné vypilovanie hry. Takéto vyhlásenia o odkladoch bývavajú bežné, avšak nemožno vylúčiť ani fakt, že hry len prenechávajú miesto pre iné tituly od Microsoftu. Skloňuje sa predovšetkým open-world first-person RPG Avowed.

Spiders ohlasuje Greedfall II



„Francúzski pavúci“ vôbec nezahľajú a d'alej neúnavne tkajú nové pavučinky do ich herného portfólia. Ešte sme sa ani nedočkali vydania zaujímavo vyzerajúcej viktoriánskej RPG Steelrising, a už tu máme ohlásenie 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 nespomínate, 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 aj 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.

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

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 zberateľská (rozumej: gacha) free-to-play RPG s ťahovými súbojmi a postavami zo sérií The Lord of the Rings a Hobbit. Tvorcovia sľubujú bohatý príbehový zážitok a nebude chýbať ani kompetitívne hranie. Na ďalšie 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 netúžili.

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 priniesol redaktor Jeff Grubb, by Jedi: Survivor mal vyjsť vo februári alebo marci 2023. Ostaťva už len oficiálne potvrdenie.

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 spoločné? 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 chcieť dohnať. 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.

Arma 4 vo vývoji



Kol'ko to už je? Ak dobre počítame, dnes je to už takmer desať rokov, čo sme mohli prvýkrát spustiť Arma 3 a kochať 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 ďaleko. Z toho dôvodu nám ako predkrm naservírovali inú hru menom Arma Reforger. Arma Reforger je v podstate hrateľné techdemo pre PC a XSERIES ukazujúce možnosti nového enginu. Nečakajte však len prechádzky slinkom 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.

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, vidím tu ešte ďalšie dve správy a obe sú dobré. Podľa informácií, ktoré zatiaľ neboli oficiálne potvrdené, má štvrtý diel opustiť otvorený štýl trojky a zamerať sa na herný štýl jednotky a dvojky, ktoré sa síce odohrávali v otvorenom meste, ale svojím spôsobom to boli lineárne hry zamerané na príbeh. Tou ďalšou dobrou správou je, že hra bude sledovať osudy mladého Dona Salieriho (mafiánsky boss z prvej časti) a jeho vzostup v mafiánskom klane na Sicílii. Znie to určite dobre, tak už len držať palce tvorcovi, 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 spúšti 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 sľubuje radikálne vylepšenú grafiku zameranú na detailnosť a funkčnosť. Pôvodné lokality boli obohatené o rôzne prístroje a zariadenia vyplývajúce z podstaty miestností a priestorov, textúry boli obohatené o viac špinavosti a tvorcovia nešetřili ani so všadeprítomnou krvou rozliatou po podlahách.

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 prísť vo štvrtom kvartáli 2022. To, či tvorcovia stihnú splniť vytýčený cieľ, to je, samozrejme, s prihliadnutím na Cyberpunk 2077, otáznne. 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 poniesie 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.

Nástupca FlatOut



Tvorcovia zo štúdia Bugbear Interactive sú známi svojou, medzi hráčmi mimoriadne obľúbenou deštrukčnou sériou, FlatOut. Tú však nemajú nejaký čas vo svojich rukách a z toho dôvodu sme sa od nich dočkali inej károničiteľskej 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 sprostredkovať dojmy poľskej redakcie webu Zdobywcygier. Podľa ich slov má byť Stuntfest kombináciou FlatOutu, Trackmanie a Wreckfest s veľkým dôrazom na ničiteľnosť áut a level dizajn Trackmanie. Hra bude obsahovať minihry a budeme môcť vystreliť vodiča z auta. Autá budú oplývať klasickým health barom a ich ovládanie bude podobné Wreckfestu.

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 počín nesie názov Phonopolis a jeho jedinečnosť bude viditeľná 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 mór, no pri Phonopolis sa zdá, že hra pôjde revolučnejšou nôtou odkazujúc na ľudskú vlastnosť – snahu prežiť. Hlavnou úlohou bude totiž mladý rebel, ktorý sa ako jediný rozhodne prestať 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 vyt'ahovanie spomienok na herné zážitky z detstva, na základe ktorých vám osobne mesiac čo mesiac skladám mozaiku tvoriacu stále aktívnu retro sekciu nášho a vášho časopisu. Pochopiteľ'ne, snažím sa vyvolať si v hlave čo najverejnejšiu zmes pôvodných pocitov, keďže porovnávať vtedajšiu interaktívnu tvorbu s tou dnešnou a nebudaj sa dnes pokúšať retro hry ako také podrobovať súčasným nárokom herného konzumu, je podľa môjho názoru úplný nezmysel. Tak, ako

som vo svojich začiatkoch s videohrami logicky narazil na kvalitatívne rozdielnu tvorbu, dokážem ešte dnes rozlíšiť niečo vyložené 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 niekoľko 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 platforiem, v mojom prípade na Super Nintendo.

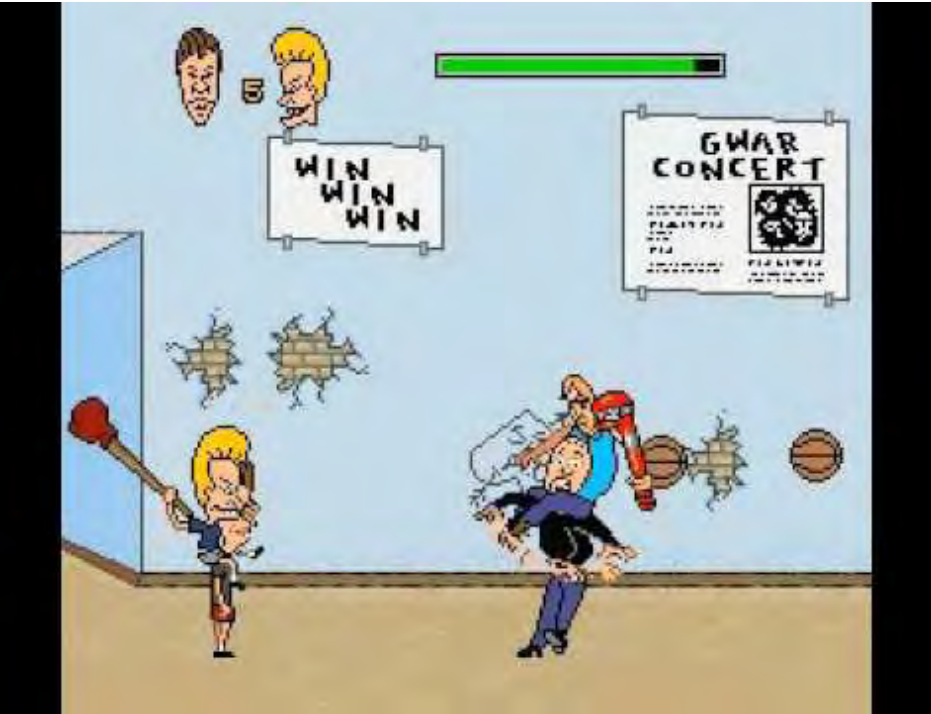
Ešte než sa pustíme do samotného obsahu tohto diela, určite je na mieste stručný medailónik samotnej predlohy, inšpirácie ak chcete. Drvivá väčšina má predmetné duo zafixované s vtedy extrémne populárnou hudobnou stanicou MTV, pre ktorú ho pripravil Mike Judge. Tento dnes stále aktívny animátor, režisér 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 čokoľvek tvoriť, s vtipmi, za ktroé 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-Headu 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 ťahákom 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 niekoľko šíalených nápadov, vďaka ktorým by sa pred Gwar nakoniec skutočne prepracovali a práve tieto nápady sú ústrednou témou hry ako takej. Jednotlivé úrovne, odohrávajúce sa v Texase ak by vás zaujímalo prostredie hry ako také, si hráč prepína prostredníctvom televízie umiestnenej v špinavej obývačke našej dvojky a každý jeden level bol vlastne zmesou 2D akcie s jemnými prvkami logickej adventúry. A aké prekážky sa im, aj vám, snažia znemožniť vypočuť si onen koncert? Krvilační doberman, drzí 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 prázdny 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 ľubovoľne prepínať medzi oboma protagonistami. Aj keď 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 dojmom. Bavilo nás pátrať 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 ďalšom posune obrazovky.

Interakcia nastávala pri nájdení automatu na nápoje alebo pri vyberaní mincí z telefónnej budky, 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 hasiace prístroje rozvešané kade-tade po verejných budovách. Nevyvážená hrateľnosť 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 ďalej. Často sa toho na obrazovke dialo toľko, 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 opakované hranie, obzvlášť vtedy, ak ste hrali po boku

reálneho kamaráta. Navyše, istá sorta protivníkov sa v zmysle pohybu vymyká vzorcu 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 tá 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, respektíve zvuky grgania, 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 ponúknuť rôzne zaujímavé interaktívne zážitky.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner: akčná adventúra	Výrobca: Viacom	Zapožičal: Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Audiovizuálna stránka	- Umelá inteligencia	
+ Kooperácia	- Ovládanie	
+ Zopár dobrých levelov	- Hluché miesta	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

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 zatiaľ čo sa komunita háda, či bola lepšia dvojka alebo trojka, Gearbox je späť so spin-offom, ktorý si požičiava veľa 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 solídny. Vývojárom sa podarilo vytvoriť hlavného protivníka, ktorý nielenže prináša niekoľko originálnych prvkov, ale taktiež niekoľko vrstiev svojho správania, ktoré zaujmú. Navyše, Gearboxu sa tu podarilo prepašovať aj populárne postavy z hlavnej série, čo je pochopiteľné, keďže 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 ľade medzi tým, kedy berie svoj príbeh seriózne a kedy si vie vystreliť 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 zabaliť ich do takého scenáristického a príbehového pozadia, že dokážu zabaviť. 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 pohľad 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. Navyše, tento kúsok sveta je urobený veľmi zaujímavou, takže si postupne odomykáte nové prostredia a schopnosti. A hoci neskôr začne byť Overworld celkom otravný,



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 niekoľkých 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, otrasné 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 štandardnej 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 vzhlľad, 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. Našťastie, nie je to tak zlé, ako by sa mohlo zdať. Vývojári vám totiž po dosiahnutí určitého levelu umožnia vybrať si druhú triedu a následne kombinovať skilly oboch tried podľa ľubovôle. A keď 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 kompletný respec schopností, vďaka čomu vieze nájsť ideálny set schopností na to, aby ste uspeli v náročnejšom obsahu.

Ten je taktiež prakticky kompletne prebratý z Borderlands 3, no s užitočnými úpravami. Keď 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 levely 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 nechať 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 ktorúkoľvek 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 série totiž tradične kladli 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 zmazať), no tie sú na oveľa kratšom cooldowne a najmä nie sú samé.

Každá trieda má totiž k dispozícii aj kúzla, ktoré síce nemajú taký dopad na boj ako action skilly, no napriek tomu prikláňajú dôraz hrateľnosti aj na používanie schopností. A so správnou optimalizáciou buildu viete s pomocou kúziel masívne upraviť svoj štýl hrania. Napríklad ja som frčal na kombinácii Spellforce a Graveborn tried, pričom jednou zo schopností 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 kúzla.

Práve v tejto oblasti si zaslúžia vývojári pochvalu za limitované inovácie. Kúzla sú vo Wonderlands skvelé. Rôzne aktívacie 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 spomínal, 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 poprieť. A to znamená, že titul si so sebou prenáša aj množstvo problémov. Matchmaking by už potreboval poriadnu prekôpku sieťového pripojenia, pretože hoci súhlasím, že dedikované servery pri kooperatívnej hre asi nemajú veľký zmysel, tak súčasný systém ponúka... problematické výsledky.

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

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 niekoľko 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 stačiť určite nebude. A audio? Soundtrack je síce príjemný, no nič, čo by som si pamätal 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 mŕtvolky jednej hry zobrať všetko užitočné a vytvoriť niečo nové. Bohužiaľ, presne to staré drží Wonderlands v úzadí. Ak vám štýl hrateľnosti Borderlands 3 nesadol, tak nečakajte, že tu sa to zmení.

Ak áno, nemáte nad čím váhať. 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 ďalej.

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Gearbox	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ solídne vylepšenia do budovania hrateľných postáv a akvizície lootu	- niektoré dizajnové prvky sú už skostnatené	
+ artštýl, postavy a questy	- pretrvali niektoré neduhy z Borderlands 3	
HODNOTENIE:		★★★★☆



Skvelý výkon aj v náročných podmienkach.

Rad sieťových 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 funkciami 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 jednotvárný 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 ťahovka „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 zatiaľ čo lovec upírov Van Helsing (junior) je skôr zameraný na akciu a dynamické súboje, príbeh vládcu Camelotu 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 ťažil do veľkej miery zo sympatickej dvojice hlavných protagonistov, ktorú – okrem titulného hrdinu – tvoril aj uštipačný duch šarmantnej Lady Katariny. Medzi Van Helsingom a ňou fungovala záživná chémia plná štiplavých poznámok a dot'ahovania, teda niečo, čo v Kráľovi Artušovi zúfalo chýba.

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

King Arthur: Knight's Tale sa síce pýši verbovaním rytierov a budovaním vlastnej mini-armády v štýle X-Comu, no tieto postavy v sebe majú pramálo života. Počas misíi 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 kľáľ Artuš, ale jeho úhlavný nepriateľ, sir Mordred, je nemastný a neslaný, umrčaný a viac-menej mĺkvy 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 rozvitá osobnostná stránka hry je – v kombinácii s pomerne repetitívnymi mechanikami a opakujúcou



sa štruktúrou jednotlivých misíi – dost' veľkým zabíjakom elánu. Tento „Príbeh rytiera“ sa síce prezentuje ako hybrid medzi ťahovou 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 „zrkadlovému obrazu“ Camelotu v mýtickom 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 rozbíja len hľadanie ukrytých truhlíc 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 zabíjať banditov a zombíkov, verbovať nových prisluhovačov a naprávať krivdy. Prvých niekoľko hodín, keď hru postupne spoznávate,

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

V spomienkach som sa vrátil ku koncu hry Gears Tactics, ktorú som nevedel dohrať práve pre neuveriteľnú recykláciu obsahu. V Artušovi to síce nie je ani zďaleka také výrazné, ale...

Zarytí fanúšikovia žánru možno budú oponovať, no tieto výpravy, respektíve misie, sú pomerne zdĺhavé, jednotvárne 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 ťahy, takže nemusíte veľmi čakať. Pováčšine môžete hru uložiť aj priamo počas terénnych výprav, takže neduhy, ktoré hre fanúšikovia vyčítali počas jej „Early Access-u“, sa zdajú byť minulosťou.

Napriek tomu ma postupne tieto aktivity, ktoré sa dajú bez prískrášlenia nazvať jadrom celej hry, prestali baviť. Niežby boli úplne ako cez kopírak, predsa len – mierne sa mení prostredie, neskôr aj neporiatelia 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 prispôbovať.

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

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

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

Vaše akcie v týchto dialógových sférach majú následky v podobe zisku či straty peňazí a najmä lojality vašich bojovníkov. Pováčšine 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 hneď 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 fičúrky – smrteľnosť rytierov, možnosť ich verbovania, dialógové možnosti a oprava/



znovuzrodenie Camelotu – nie sú natol'ko výrazné, aby pomohli prehlušiť tie uspávajúce, jedna druhej až príliš podobné misie. Veľmi sa mi páči nápad a grafický štýl hry, no ak vyslovene nežierete pomalé t'ahové RPG alebo artušovskú legendu, budete tu trpieť. Nie hneď, lebo začiatok je dobrý, ale postupne z vás bude odchádzať chuť 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 veľkosti hry, ktorá činí obľudných 120 GB, to nie je veľmi optimálne.

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



Verdikt

King Arthur: Knight's Tale môže byť ukrytým klenotom pre „hardcore“ fanúšikov t'ahových 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 nepokazil.

Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Neocore Games	NeoCore Games
PLUSY A MÍNUSY:		
+ originálna zápleтка	- zaberá až 120 GB na disku	
+ dobrá	- repetitívna gameplay	
+ temná atmosféra	- zdĺhavé	
+ systém morálnosti a dialógových možností	- 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

DOBŘÁ SOULOVKA, AVŠAK CITEL'NE BUDGETOVÁ



Určite ste už toho boli svedkom. Tajomná planéta, experimenty s obyvateľmi, depresívne zápisky preživších odkrývajúce 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 nehostinnej 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 loď zlej rasy sa až nápadne podobá na Reaperov z Mass Effect; v hlavnom predstaviteľ'ovi, teda výzore jeho obleku, sa len s'ťažka 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 pozbierať vaše duše, ale niečo, čo bolo tvorcami pomenované ako nanity.

Na inšpirovaní sa inými značkami či sériami nie je nič zlé, pokiaľ 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. Zaprieť štýl hratel'nosti Dolmen, to je ako zaprieť 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 zaváhání, ako je cez stenu udierajúci boss Lobodja, má.

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

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

V Dolmen môžete používať zbrane na blízko i dial'ku 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 nezaobráte



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

Level dizajn sa spočiatku zdá byť otvorenejší, než nakoniec je. Prostredie zdarne klame telom, že ponúka mnoho ciest, kam sa vydať, 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 radosť skúmať, pričom práve tieto by som označil aj za najlepšie pasáže hry.

Budem sa opakovať, 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 odhaľovanie prepojení medzi prostrediami a skratiek, ktoré vás v okamihu dostali na miesto, ktoré vám následne skrátilo cestu a vy ste si s úľavou odľúkli. Toto v Dolmen nenájdete. Je tu síce pár odomykateľných 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 ohníčkov, že? Tu ohníčky nie sú, tu sú teleporty, ktoré fungujú na rovnakej báze. Na rozdiel od Dark Souls ale máte v Dolmen možnosť teleportovania medzi odomknutými zariadeniami hneď 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 vyššie 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 niekoľko štatistík. 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 dostatok nanitov, keďže nie je nič horšie, ako vylevelovať

postavu a zistiť, 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, konkrétne oheň, ľad 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 strelnou zbraňou s podporou ľadu na niekoľko sekúnd spomalíte nepriateľa, čo funguje aj na bossov. Rovnako tak môžu, prirodzene, nepriatelia spomaliť



aj vás, prípadne iným elementom spôsobiť iné neblahé následky.

Veľmi sa mi páčila fičura nazvaná Technologies. Zbrane i brnenia totiž môžu byť vyrobené troma technológiami – ľudskou, revianskou, drillerovskou. Čím viac vecí vyrobených jednou technológiou využívate, tým viac sa vám zvyšuje ukazovateľ danej technológie a odomykajú sa ďalšie bonusy. Napríklad využívanie prevažne ľudskej technológie má vplyv na strelné zbrane či kapacitu vašej energie.

Ak budete preferovať veci vyrobené Revianmi, tak vám porastie zdravie alebo odolnosť voči kyseline. Prírodné, 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 prispôbiť aj zloženie vašich vecí. Energia je alfou i omegou využívania elementov



a taktiež schopnosti sa liečiť. V hre je prezentovaná modrým ukazovateľom. Ak využívate strelnú zbraň, znižuje 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 strielanie, čo znamená, že si doplníte menej zdravia a vystrelíte menej nábojov. Napokon to môže dôjsť až do bodu, keď kapacitu už nebudete mať žiadnu a vtedy nebudete môcť strieľať a 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 núti hráča využívať zdroje čo najefektívnejšie. Predsa len, aj tých dobíjajúcich batérií máte len niekoľko. Dolmen je náročná hra, a to nielen pre prísne využívanie

energie, ale, samozrejme, hlavne pre mrštnosť a silu nepriateľov. Každý, i ten najobčajnejší nepriateľ vás môže zabiť, ak si nedáte dostatočne veľký pozor, aby ste ho nepodcenili. Nebezpečenstvo vzrastá pri súbojoch s bossmi, ktoré majú vždy niekoľko fáz – tie sa aktivujú podľa toho, koľko životov im ostáva. Naučiť sa vyhýbať ich útokom na začiatku ešte nemusí znamenať vyhrať 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 fíling spočíva predovšetkým v grafike a dabingu. Príbeh je hrozny a obsahuje tonu klíš, avšak skutočný horor nastáva, keď sa k tomu pridá aj neuveriteľne vážne sa tváriaci dabing hercov, ktorý je na úrovni ochotníckych predstavení. Budete si zakrývať uši ako ja.

Grafika neprekypuje ľahkosťou a ladnosťou vysokorozpočtových hier. Celý vizuál oplýva puncom zastaranosti, čomu nepomáha ani zvolený generický artštýl či prázdnota až fádnota prostredí. Práve to slovo prázdnota 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 animácie viete rozpoznať, že nejde o žiaden megalomanský zážitok, ale skôr o striedmejší a priamočiarejší kúsok bez vyšších ambícií, 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:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Souls-like RPG	Massive Work	Playman
PLUSY A MÍNUSY:		
+ osvedčená „Souls“ hrateľnosť	- krátkosť hry	
+ dôraz na elementy	- je lineárnejší, než sa zdá	
+ fičura Technologies	- citel'ná budgetovosť	
+ vysoká obťažnosť	- vykráda známe série a značky	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

ĎAKUJEME PROGAMINGSHOP A MP3

LET'S PLAY LET'S GO BE SMART

SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA A JEDNODUCHŠÍ 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.

Navyše 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 rámčekomí ponúka vynikajúce

schopnosti fotoaparátu a výkon presahujúci túto cenovú kategóriu mobilných telefónov.

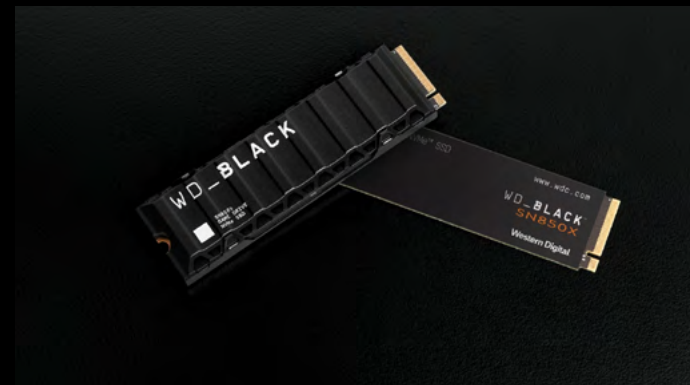
Beží na operačnom systéme Android 11 s predinštalovanými službami Google. Srdcom telefónu je 6nm procesor Qualcomm Snapdragon 680, ktorý je vysoko výkonný a zároveň veľmi úsporný.

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 rýchlosti 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 taktmi; 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 dvojité vrstvy 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 trojpásmového 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 vyhradiť jedno samostatné pásmo s maximálnymi rýchlosťami 4,8 Gb/s

ako herné pásmo, čo zaisťuje veľmi plynulé a ničím nerušené hranie.

Technológia 1024-QAM zaisťuje viac súbežne kódovaných dát, čo ďalej zvyšuje rýchlosť pripojenia.

K ďalším technológiám, ktoré prispievajú k zvyšovaniu rýchlosti, patrí osem 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 technológia Beamforming (modelovanie lúča), OFDMA alebo MU-MIMO (4x4), zaisťujú pripojenie pre desiatky zariadení súčasne, a to bez vnímateľnej odozvy.

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

SPC Gear GEM PLUS

L'AHKÁ A SCHOPNÁ



Odhladnuc 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 ľudia preferujú ťažšie kúsky, no pri dlhšom hraní nie je dostatočne ľahká myš s kvalitným senzorom a možno aj pár vychytávkami na zahodenie. Preto som sa nevedel dočkať, keď k nám do redakcie zavítal kúsok menom SPC Gear GEM PLUS (SPG146), ktorý sa môže pochváliť váhou pod 70 gramov a vcelku novým senzorom, slubujúcim kvalitné hranie.

Spoločnosť SPC Gear sa pomaly, ale isto v mysliach hráčov aj nehráčov ustala uje ako súca alternatíva k dávno zavedeným menám. A to nielen privetivejšími cenami,

ale aj dobrým dizajnom a kvalitným spracovaním produktov. Kúsok s názvom SPC Gear GEM PLUS atakuje trh s ultraľahkými myškami a zaujímavo vyzerá aj senzor, ktorý dostal do vienka. O tom viac ale až ďalej 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 buď prepravovať bezpečne uloženú, alebo tento box poslúžiť na uskladnenie iných vecí.

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

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

Prvé dojmy a spracovanie

Ľahké myši doteraz neboli úplne mojou 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 prikrýté dlaňou, a RGB LED pásik v koncovnej 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 zvykať. GEM PLUS ponúka okrem nízkej



váhy aj opletený, no stále ľahký 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 neprírodným 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 omrivky a nečistoty z rúk. Malé mínus si však GEM PLUS zaslúži za opletenie kábla, ktoré je voľné a nevyzerá až tak dobre, ako keby priliehало 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 párkrát 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 ostrieľaným 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 znížiť 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 hráčom.

Zhrnutie

Striedmy dizajn, ktorý je možné okoreniť svetielkami, nízka váha, naozaj kvalitný senzor a jednoduchá prispôbitelnosť 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: Genesis	Cena s DPH: 35€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ cena + nízka váha + prispôbitel'né podsvietenie + kvalitný senzor	- mierne zlý pocit z 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'vek 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 ikonického 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 číslou päť. Jej prednosti by sa dali jednoducho vyčítať už len z obyčajného pohľadu na samotný obal, každopádne tých výhod a možností, ktoré sa s týmto konkrétnym produktom 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, keďže ide vyložené

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 férový, tak ani Logitechu sa u ich PRO myši akosi stále nechce preskočiť z micro USB na USB-C, čo je však možno otázka cielennej eliminácie vyššej váhy. No to je stále len moja domnienka. 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 veľkosť stále neuspokojivý USB-C dongle v rámci 2,4 GHz prepojenia. Keď toto USB chcete zasunúť medzi zástup d'alších pripojených káblov alebo

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

Transparentnosť

Keďže som už vyššie spomínal 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 „žalúdka“ tohto hardvéru a preto sa vývojári museli z dlhodobého hľadiska popasovať s

problémom prenikania prachu a vlhkosti. Keďže ide o produkt, za ktorý konzument musí dať 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 špiny, 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 vášeň 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 smeroch). Jediné, čo ma v zmysle podsvietenia trochu zaskočilo bola absencia svetla okolo pogumovaného rolovacieho kolieska. GG d'alaj ponúka spol'ahlivú správu DPI a senzitivitu je možné regulovať od 100 až do 18000.

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 primárnym 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 siahať nejako často. Rozhodne si neviem 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 trochu praxe, predovšetkým viesť odlišit' 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.

Lahučka

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

fyziológie. Plastové a vysoko odolné telo zdobia zo spodnej strany teflónové klzáky, vďaka ktorým je myš, položená na kvalitnej podložke, ekvivalentom mydla klzajúceho sa po ľade. V zmysle konektivity môžete počas práce využiť aj Bluetooth, avšak vyložené na hranie vám ostáva buď priame napojenie príslušnou kabelážou (vstup pre USB-C je atypicky zapustený do prednej časti), alebo už spomínaný USB dongle. Aprpro, 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 niekoľko 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 niekoľkodňové využívanie. Čo viac dodať? Nová číslka z radu Aerox naplnila predpoklady pre dokonalé herné náradie, i keď mi počas testu pred oči vyskočili dva menšie, či väčšie problémy – ide logicky stále o uhol pohľadu a vaše preferencie. Prvým je pororčne zbytočne veľký USB dongle a druhým pozične prehnane vysoko umiestnené strieborné tlačidlo.

Verdikt

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

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: SteelSeries	Cena s DPH: 150€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Batéria + Ochrana + RGB + Spínače	- Objemný USB dongle - Ľavý spínač je prehnane vysoko
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 keď modelky kráčajú po móle v extravagantných róbach 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 predvädzanie rôznorodých dizajnov kráčajúcich po červenom koberci rovnako rôzne. Niektorí prižmúri oči a mávne nezaujato rukou, niektorí vytasí peňaženku ešte skôr, než sa zjaví výsledná cenovka. Ďalší sa začne rozčuľovať nad ekologickými dopadmi nekonečného chrenia hordy harabúrd, ktoré naša Zem

bude tráviť 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 potravu pre telo aj dušu a sám som ako ten kreslený potkan letiaci cez nekonečnú pláň pomaly zhasínajúcich kontroliek, s túžbou zastaviť 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, dost' 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 nadpise naznačuje, tak ide o koncept reprezentujúci laptop vybavený dvomi plne dotykovými obrazovkami.

ASUS sa tejto filozofie drží aj nad'alej a evidentne ich nijak neodrádza vyplakávanie recenzentov na margo opakujúcich sa negatív ohľadom utlačania klávesnice, či trackpadu na úkor druhého panelu. Nevedí, sám som v minulých článkoch, opierajúcich sa práve o hodnotenie koncepčne výnimočných, 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 niekoľko nových Zenbookov, ktoré nechávajú tie staršie za sebou, ako keď historická lokomotíva vyrazí 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 totižto 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 konkrétne pri nami testovanej konfigurácii (Intel Alder Lake dvanástej 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. Apropos, keď už opisujem výbavu podpalubia, odpustíte mi snáď tú námornícku terminológiu, tak v ponuke bude možnosť voľby medzi 16 a 32 GB operačnej pamäte. Presuňme sa teraz z podpalubia naspäť na hornú palubu a prezrime si samotný dizajn, respektíve isté zmeny oproti minulým verziám Zenbook Pro Duo. Filozofia ostáva nemenná. Tento len 1,7 kg vážiaci a, ako ste mohli vidieť

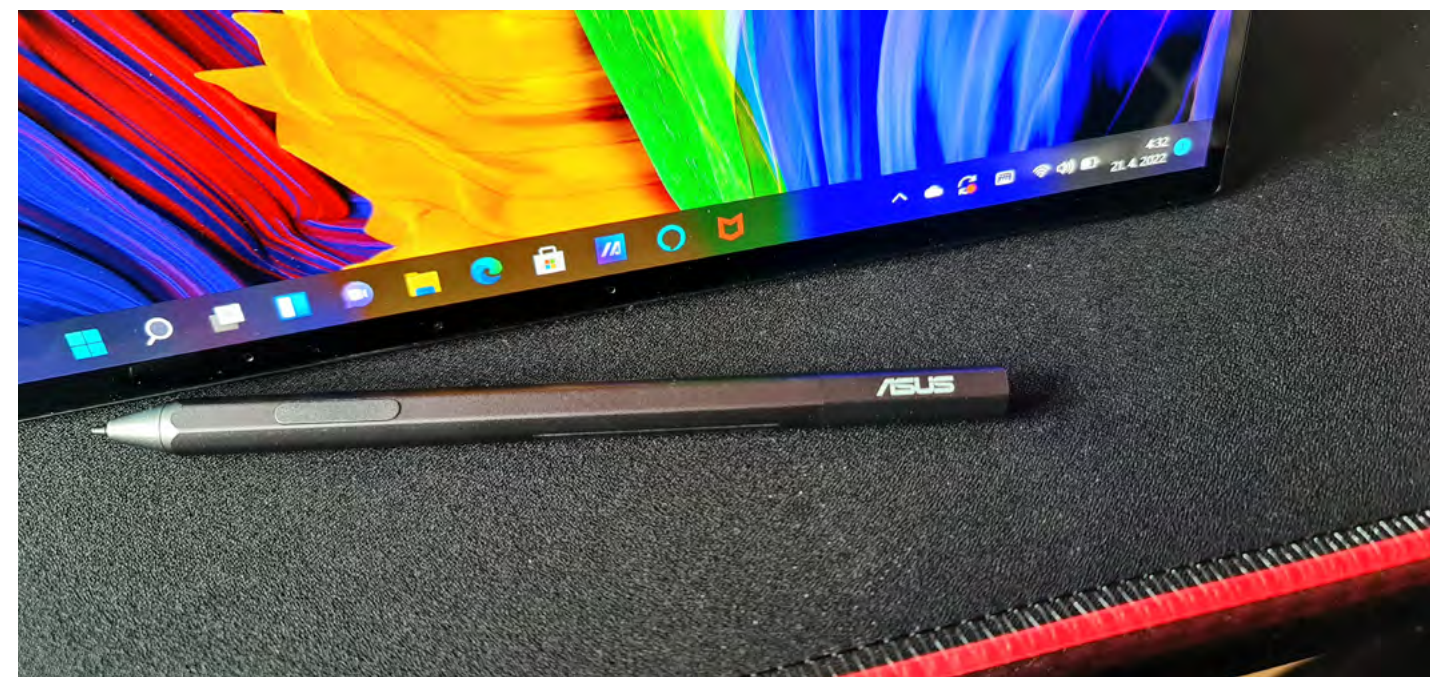
vyššie, aj poriadne výkonný stroj sa po odklopení vrchného veka (nanešťastie, toto nezvládnete jedným prstom, za čo môže celá tá dualita) postarať o efekt očarenia každému, kto takého niečo nikdy nevidel.

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 zmenšiť 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 čitateľnosti. Toto bol v minulosti problém, hlavne v exteriéroch. ASUS pri koncipovaní Zenbook Pro 14 Duo OLED premiérovu vynechal svoje

pánty 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 koncepčná výhoda, cielená na lepšie chladenie. Pánty doslova nadvihovali zadnú časť laptopu tak, aby mohol vzduch brať/výfukovať zo spodnej strany.

Danou zmenou si ASUS síce zavrel dvere v zmysle chladenia, avšak súčasne sa mu otvorila tá archaickejšia možnosť premiestniť výstup chladenia priamo dozadu a, ako bonus, pridať tam aj niekoľko vstupov. Menovite ide o HDMI 2.1, čítačku pamätíových microSD



Honor Magic4 Lite 5G

STREDNÁ VÁHA



Honor vznikol v roku 2013, ako dcérska spoločnosť Huawei. Kvôli sankciám 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, vlajkovej 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 porovnateľný 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, osemjadrový 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 zvýši 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 hrianiu bez trhania.

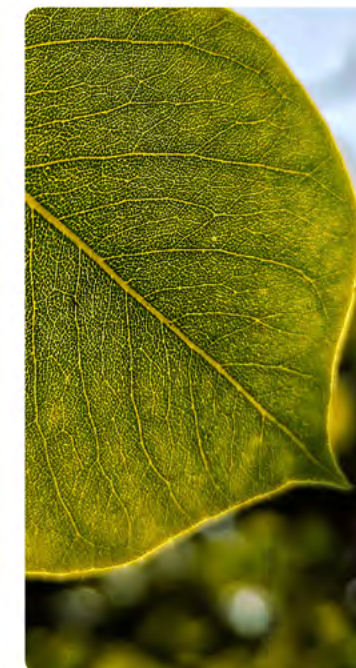
Displej

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 nezmesť do vrečka nohavíc, no obavy boli v tomto smere zbytočné. Obnovovaciu frekvenciu si môžete prispôbiť. Bud' 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 znižuje množstvo modrého svetla a tým šetrí zrak. Pred dlhšie čítanie tu nájdete aj mód eKniha, ktorý prepne zobrazenie na čierno-biele a vďaka tomu zatiaľčuje zrak ešte menej.

Batéria

Lítium-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 zvláda teploty až do -30°C pri plnej funkčnosti a bez straty kapacity spôsobenej extrémne nízkou teplotou.



Fotoaparáty

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

Hodnotenie

Tento zástupca strednej triedy nás potešil veľkým displejom, úzkymi rámčekom, 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 Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Honor	Cena s DPH: 329€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ výdrž batérie	- IPS displej
+ rýchlosť nabíjania	- iba jeden reproduktor
+ 66 W nabíjačka v balení	- cena
+ hmotnosť	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

TP-Link Tapo P110

CENOVU DOSTUPNÁ SMART ZÁSUVKA S PÁROM UŽITOČNÝCH FUNKCIÍ



V posledných dňoch a mesiacoch sa nielen našou krajinou nieslo veľakrát zopakované slovo inflácia. Všeobecné 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. Kapitoulou 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 odsledovať prípadné straty, či priamo a na diaľku zasiahnuť do chodu elektrinou poháňaných spotrebičov v domácnosti, je kúpa tzv. smart zásuvky. Na trhu ich v súčasnosti môžete nájsť, pochopiteľne, viac než dost, ale nasledujúci text sa bude venovať tej z kategórie cenovo dostupnejších, čo má priamu súvislosť 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 proporcií 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 odolného 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 diaľku

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 sieť 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 ďalších (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 vracáť do softvéru a robiť to ručne. Niečo takéto zákazník vlastiaci niekolkó zásuviek Tapo P110 docení v čase, keď je napr. na dovolenke a v noci chce prípadným zlodejom dať 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 spomínam priamo ovládanie, určite by vás mohla potešiť aj funkcia hlasovej interakcie prostredníctvom Google asistenta alebo slečny (či pani) menom Alexa.

V prvom odseku spomínam niečo o šetrení a nákup práve tohto pomocníka do domácnosti opisujem ako nástroj na kontrolu mŕňanej 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 akéhokoli'vek miesta na svete zasahovať do funkcií daného produktu. Počas testovania som však okrem už spomínaného aktualizovania odberu nedokázal nájsť spôsob, ako reštartovať samotné počítačadlo. Kto by si navyše chcel nazbierané dáta v rámci spotrebovanej energie pretiahnuť do PC a tam s tým ďalej 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 hneď niekoľko. Medzi výhody okrem ceny však rozhodne spadá jednoduché párovanie, ovládanie na diaľku 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 natoľko zapáči, že si ich nakoniec zadovážite hneď viacero.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TP-Link	Cena s DPH: 15€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Cena	- Nemožnosť
+ Ovládanie	resetovať spotrebu
+ Meranie spotreby	- Slabá ponuka funkcií
+ Nehorľavé zariadenie	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Logitech Lift

VERTIKÁLNA MYŠ VHODNÁ PRE KAŽDÉHO



Nie, nebojte, nesnažím sa vás už v úvode vyfackat' z oboch strán (aj keď viem minimálne o jednej obyčajnej slečne zo schodov, čo by si to zaslúžila), onen podnadpis je však tentokrát možno, trochu paradoxne, ovel'a priamočiarejšou indíciou k samotnému testovanému produktu. Drvivá 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 kašlú. Výnimky presahujúce tento občaj 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 verziách (pre ľavú a pre pravú ruku), nemohol, pochopiteľne, minúť ani našu redakciu. Sám som sa tak mal možnosť

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

Všestranné 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 snehovobiellou a končí roztomilou ružovou – vybrať si preto jednoducho musíte, nech už máte akýkoľvek vkus. V duchu minulého modelu označovaného ako MX Vertical sa Logitech rozhodol posunúť dizajn ešte o kus ďalej, a to niekam do krajiny menom netradičnosť. Dlhý čas som na túto myš pozeral skúmajúcim 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 mäsitej 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 cieľom zabezpečiť dobrú prilnavosť k pokožke v oblasti dlane a rovnako putuje po oblých hranách šesťice spínačov, rozmiestnených okolo primárnej trojice prstov.

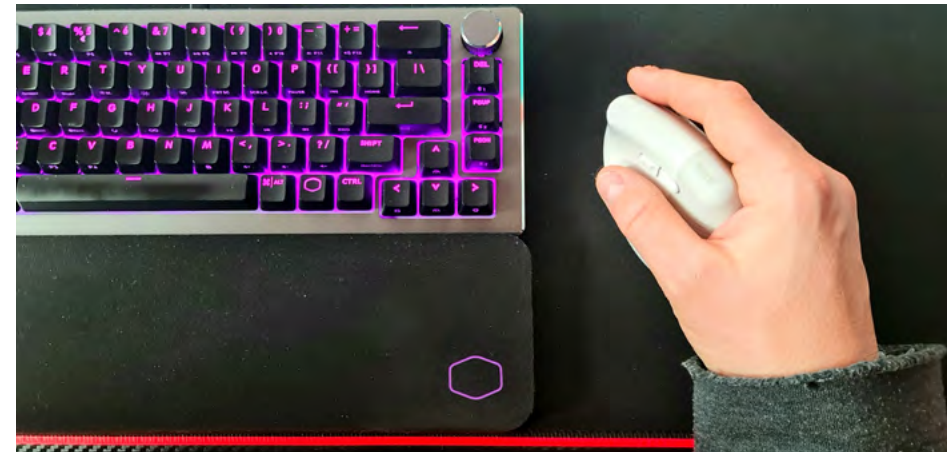
125 gramov

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



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

Dosť však bolo príspevkov zo zdravotvedy, pod'me sa pozrieť 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 akúkoľvek inú funkciu. Naopak, ľavá strana skrýva dvojicu postranných spínačov orientovaných na kontakt s palcom. Zo spodnej strany na vás vyskočí prepínač profilov (k dispozícii máte tri), spínač zapnutia/vypnutia a magnetmi uchytená priehradka – tu sa nachádza napájanie jednou AA batériou a šachta pre USB kľúč. Pripojenie je však okrem variantu s USB



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 voľného uloženia rolovacieho kolieska. Tento u myši často skúšaný prvok v Lifte nesedí pevne na svojom mieste a navyše vydáva priam iritujúci zvuk cvakania vždy, keď oň zavadiť prstom.

Option+

Vyššie spomínam všestranné využitie myši, čo má priamu súvislosť s možnosťou spárovania s troma zariadeniami súčasne. Máme tu tak tradičný scenár, keď som si Lift najprv pomocou USB prepoil s pracovným notebookom, následne som ho spároval cez BT s telefónom a aby sa tá trojka nejakou 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 rýdzich hráčov to bude asi nič, 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 Logitechu a práve cez neho si môžete rozdelovať jednotlivé skratky pre spínače.

Samozrejmosťou 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 pribalenej 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'adať nový AA článok.

Dosah 10 metrov

Akokoľvek je jednoznačnosť dopadu konceptu vertikálnych myší na zdravie spotrebiteľ'a v istom smere sporná, moja stredne veľká ruka si na dizajn Logitech Lift zvykla natol'ko, že keď som musel presedlať na tradičné držanie, okamžite som sa začal cítiť trochu čudne. Skúšal som myš dať do ruky aj ľuďom s porporčne 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 Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožíchal: Logitech	Cena s DPH: 80€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Funkcie + Spol'ahľivosť + Výdrž + Softvér	- Rolovacie koliesko - Nie je pre každého
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

ASUS ExpertBook

KAŽDÝ MUSÍ NEJAK ZAČAŤ



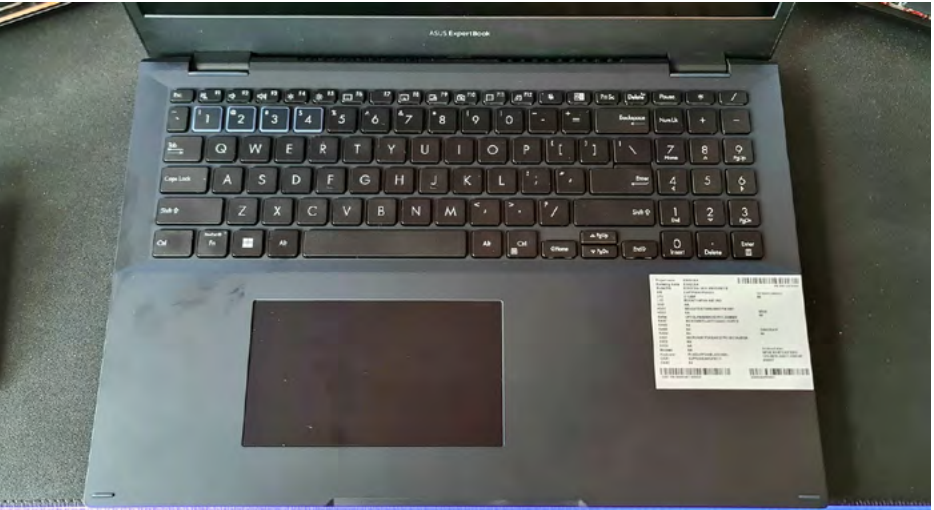
Akokol'vek mám pri recenzovaní hardvéru isté preferencie a často sa teším viac na herné stroje, než na tie vyložene kancelárske, sotva by som dokázal dlhodobu fungovať len s filozofiou, že ak to nemá výkon na hry a neblíka to ako rumunský kolotoč, nechcem s tým mať nič spoločné. Všetky popredné spoločnosti zaoberajúce sa výrobou a predajom počítačov, respektíve 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 koncepčne 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 predat' 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 váži 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 vrečka – poznáte ten pocit, keď si po nástupe zimy nájdete vo vašku 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 budete môcť využívať. O tom si však ešte čo-to povieme. Podme späť k opisu dizajnu a dostupnosti konektorov. Ak dáme bokom vrchné veko z hliníka (otvoriť ho môžete pomocou jedného prsta), zvyšok tela nového ExpertBook zariadenia je plne v réžii plastu a gumy. Nie je sa príliš na čo pozerat' a akonáhle si tento prenosný počítač posadíte na kolená, 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 obstojne 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. Samozrejmosťou 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 rýdzo školskom, ide o dostačujúci prvok v rámci základnej výbavy. Podme sa teraz konečne pozrieť 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 veľkým problémom a rovnako tak by bolo možné si na tomto železe skrátiť čas hraním menej náročnej videohry, čo už so sebou ale samozrejme prináša oveľa 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. Nízko profilové spínače kladú do prstov jemný odpor tak, aby ste si počas tvorby mohli byť dostatočne istí a nerobili prípadné chyby. Ak niečo ASUS skutočne zvládne na výbornú, tak je to práve správne nastavená klaviatúra, ako to ja rád nazývam.



Bez podsvietenia?

Vyššie som zámere v spojitosti s klávesnicou vynechal opis track-padu. Jeho veľkosť je dostačujúca a aj keď by som jeho pozíciu rád posunul viac do stredu (nechápem to tlačenie k ľavému okraju), ani toto nie je zase až taký problém. Oveľa viac mi však prekážala (ne)schopnosť správne reagovať na jednotlivé gestá a istá lacnosť, ktorá sa mi dost' ťažko 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 laptope 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 zvládne výborne, je expresný odvod horúceho vzduchu a to aj pri plnom zaťažení, kde sa o všetko starajú vývody umiestnené na zadnej hrane pod obrazovkou. Maximálny výkon akumuluje teplo v hornom ľavom rohu a počas práce, kedy si notebook necháte položený na kolenách, nie je intenzita tepla natoľko veľká, aby ste nedokázali v tejto pozícii pracovať ďalej. 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 pátrate po nástroji vhodnom do kancelárskeho prostredia, či školských lavíc, toto je jedna z vhodných možností.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Asus	Cena s DPH: Nie je uvedená
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Pracovné využitie	- Track-pad
+ Chladenie	- Bez podsvietenia
+ Klávesnica	
+ Kamera	
+ Výkon	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Kingston FURY Renegade

MAŤ VOLNÉ 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 totižto 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 vydýchol 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 uložené videohry posunie opäť na novú úroveň. Kapacita sa totižto sama od seba nezvýši a vďaka spoločnosti Kingston Technology, ktorej herný duch síce po predaji divízie HyperX jemne ochabol, no na svojich verných fanúšikov v tomto ohľade nezanevrelí, sa dnes máme možnosť pozrieť na kvalitu 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 preň vhodnými, avšak daným produktom sa Kingston premiérovu stará o svojich zákazníkov vlastniacich PlayStation 5 a umožňuje im tak si do svojej konzoly integrovať veľkokapacitné SSD s obrovským výkonom a rovnako tak

veľkým stupňom spolaľhivosti. Na trhu sa nachádzajú celkovo tri verzie s odlišnou kapacitou, z čoho k nám, ó vďaka ti pán veľký 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 neľahkých 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 ťažko zarobené peniaze, odporúčam vám siahnuť po tej najvyššej možnej kapacite, pretože do budúcnosti ju dozaista 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 vďaka nemu klonovať svoj operačný systém, obnovovať stratené údaje, či si tiež vytvárať spúšťacie médiá.

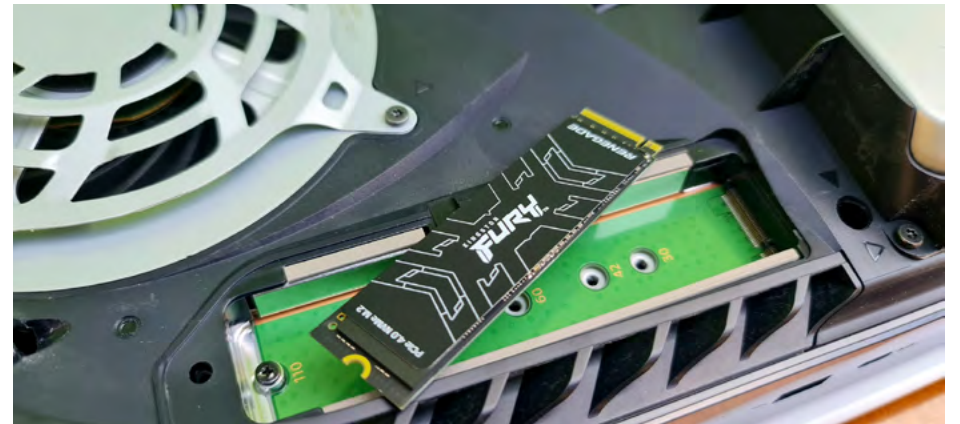
Bez chladenia?

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 rozptyľovač 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 tvrdeniam úplne veriť a práve pre neho sú dostupné chladiče tretích strán doslova za pár korún, ktorými sa dá aj FURY Renegade doplniť.

Keďže ja osobne sa počas testovania snažím ísť, ak je na to čas samozrejme, čo najhlbšie, zaujímal ma nezávislé testy rýchlostí, ktoré sa v PS5 vlastne v súvislosti s SSD diskami dejú a dopátral som sa k informáciám, že aj keď sa v SONY akokoľvek 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 rýchlosti čítania a zapisovania, zvláda s prehľadom 7,3 GB respektíve 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 obľúbený YouTube kanál.

Následujúci text je určený každému, kto má doma PS5 a kvôli tomu, ako sa na internete riešila jednoduchosť procesu integrácie M.2 diskov do tejto konzoly, má stále strach pustiť sa do rozoberania svojej milovanej platformy. Nebojte sa, záruku nestatíte. 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 chrbte rozzúreného leva. Odstránenie spodnej časti krytu je záležitosťou dobre mierenej 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 jedinou skrutku pod ním, zasunúť SSD na miesto a súčasne tou istou skrutkou aj s príslušnou kovovou sponou disk upevniť 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 vytížení, kedy som presúval súbory s veľkosťou nad 50 GB, sa krivka nameranej teploty nedostala cez údaj 65 °C, čo je rozhodne potvrdenie v tomto texte už spomínaného vyjadrenia Kingstonu. Rozdeľovač 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 netvorí 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 solídny disk, poskytujúci vysoké rýchlosti (či už v PC alebo PlayStation prostredí), ktorý má výborne riešené chladenie a v ekosystéme počítačov ponúka dokonca bezplatnú softvérovú podporu so zálohovaním (v PC sfére by však diskusia ohľadom cenovo výhodnejšej konkurencie mohla byť oveľa výživnejšia). Každopádne, práve sa končiaca recenzia sa pochopiteľne snažila cieľiť predovšetkým na spojenie Kingston FURY Renegade a PlayStation 5.

Verdikt

Ideálna voľba pre majiteľov PlayStation 5.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Kingston	Cena s DPH: 360€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Výkon + Rýchlosť + Chladenie + Podpora PS5	- Pre PC scénu vyššia cena
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Steam Deck 256GB

HERNÁ KNIŽNICA NA CESTY A PRENOSNÝ POČÍTAČ V JEDNOM



Valve a jej často kontroverzný pohl'ad 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 formúly 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 zažiť 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 väčšej časti podobné počítaču. Dôvodom je hneď

niekoľko, 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 líšiť 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 líšiť 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 začnem verziami a vizuálnymi proporciami zariadenia. Ja sa definujem ako človek, ktorý si nepotrpí na najdrahšie veci, ale na druhú stranu si rád priplatím za pridanú hodnotu, preto nesiaham hneď po tom najlacnejšom. Pre mňa bola teda jednoznačná voľba Steam Decku tá, ktorá ponúkala 256GB NVMe úložisko, čiže stredná verzia, ktorá stojí 549€. Okrem nej



na trhu nájdete 64GB verziu s papierovo pomalším diskom (rozhranie eMMC) za 419€ a 512GB verziu s papierovo najrýchlejším diskom, no za tento kus si zaplatíte 679€. Ku každej verzii dostanete ochranné puzdro, aj keď v minulosti boli mylné informácie o tom, že najlacnejší kusok 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 dôjsť k poškriabaniu. Puzdro je ergonomické, veľmi chválím 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 niest' 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 zaujímavosť vo forme štyroch plne nastaviteľných tlačidiel. Aj keď ich iný výrobcovia herných konzol plne ignorujú (a ja nerozumiem prečo, keďže dva prsty na každej ruke mám pri hraní na gamepade nevyužitých), tak ste sa s nimi mohli stretnúť

pri prémiovejších verziách, ktoré sú väčšinou distribuované spoločnosťami tretích strán. Steam Deck vo svojej podstate nie je malý a ľahké 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 síce môže povedať, že pri hraní nemá prečo veľmi požívať USB port, keďže všetky ovládacie prvky sa už nachádzajú na zariadení, no pri záťažích novších hier sa môže stať, 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 zavádzať, no zážitok z prenosného hrania sa tým trochu stráca. Steam Deck je vyrobený z matných čiernych plastov a svojím dizajnom sa úplne vyhyba akejkoľvek odbočke, ktorá by mohla pripomínať luxus. V jednoduchosti je krása a tu to platí hneď dvakrát. Všetko je čierne, tvrdé a nič neodbočuje od svojej podstaty. Pre príklad použijem moju skúsenosť s nekalitným plastom na Switchi, ktorý som mal doma. Trpel vo veľkých prípadoch tým, že na vrchnej

hrane nedoliehali plasty k sebe a aj keď sa jednalo o čisto kozmetickú vadu, ktorá nijako neovplyvňovala chod zariadenia, môjmu zraku to prosto nedalo pokoj. Tu som sa ale so žiadnou takou chybou krásy nestretol a tak som sa mohol spokojne venovať ďalšiemu 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 prehľadom presahuje pol kila, sa mi vďaka tvaru nestalo, že by mi počas hrania vypadávalo alebo by mi jeho držanie spôsobovalo bolesť.

Hranie je prirodzené

Pri ideálnej hre, ktorá je vytvorená na gamepadové hranie, sa dočkáte intuitívneho ovládania. Ako som už načrtnul vyššie, na Steam Decku sa nachádza klasické rozvrhnutie ovládača, ktoré by sa asi najlepšie prirovnalo 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 bolieť ruky (všetko je tam stlačené na jednej kope).

Toto by boli tie ideálne hry, ale čo tie, čo nie sú usposobené na gamepad? Okrem toho, že si v nich viete nastaviť ovládanie naozaj komplexne podľa seba, všetky tlačidlá aj ich kombinácie totiž vedú simulovať napríklad aj takú klávesnicu. V menu si môžete rovnako vybrať 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 ťažko zahrali. Ako posledný prvok by som spomenul aj gyroskop implementovaný do zariadenia, ktorý tiež o niečo rozširuje možnosti kombinovania ovládania.

Všetkým užívateľom 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 hrateľné (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 robiť buď v hre alebo cez tlačidlo rýchleho prístupu, ktoré má na sebe tri bodky. Tu vidíte aktuálnu výdrž batérie, môžete si uzamknúť snímkovanie alebo kopu iných grafických nastavení, ktoré sa presunú na celkový výsledok z hry. To môže znamenať, že ak bude hra prebiehať na nižších detailoch (30FPS), tak vydrží batéria dlhšie, než pri napr. 60FPS. Vyskúšal som si niekoľko 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 hľadá ťažšie, ale priznávam, že graficky náročnejšie tituly sa nedajú porovnávať s pixelartovými srandami.

Jedna vec ma celkom prekvapila. Veľmi hier a dokonca aj tých, ktoré nemali úplnú verifikáciu od Steamu (takzvanú zelenú fajočku), sa väčšinou spustili a boli hrateľné nad 30FPS. Pri Doome z roku 2016 som ale padol „na hubu“. Bez akéhokolivek nastavovania som sa vrhol do hrania a titul padal aj pri 15FPS, čo ma celkom prekvapilo, nakoľko 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 párkrát spomínam, že batéria na môj vkus vydrží žalostne málo. Síce v domácom rozhraní môže ukazovať aj cez 5 hodín

výdrže, tento údaj automaticky spadne na maximálne dve hodinky 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 nabitie 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 pozeraní videa na YT alebo prehliadania 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 obštrukcií, ale ja som nenáročný užívateľ, ktorý nepotrebuje zabírať do všetkého, preto som ostal pri oficiálnej ceste používania Steam Decku. Naspäť 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 viacero 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 nezahrali. 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 prehliadať celkový dojem, že so spomínaným zariadením si kludne aj vyplníte excelovské tabuľky do práce. Ja som sa musel zatiaľ uspokojiť len s klávesnicou na dotykovú obrazovku.

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 namerať vy teraz. Takže rovnako ako u iných zariadení, aj tu existujú dve možnosti vypnutia. Tá prvá je režim spánku, pri ktorom sa dostanete naspäť do menu alebo dokonca priamo



do hry za 1 sekundu. Druhý režim je úplné 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 chladiť, 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 ťažko zahráte Dooma, hoci aj so slúchadlami. Mimochodom, zariadenia na BT idú konfigurovať bez problémov a kludne si môžete pripojiť aj gamepad (ten zatiaľ bez tej dokovacej stanice 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 zabudovaný 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?

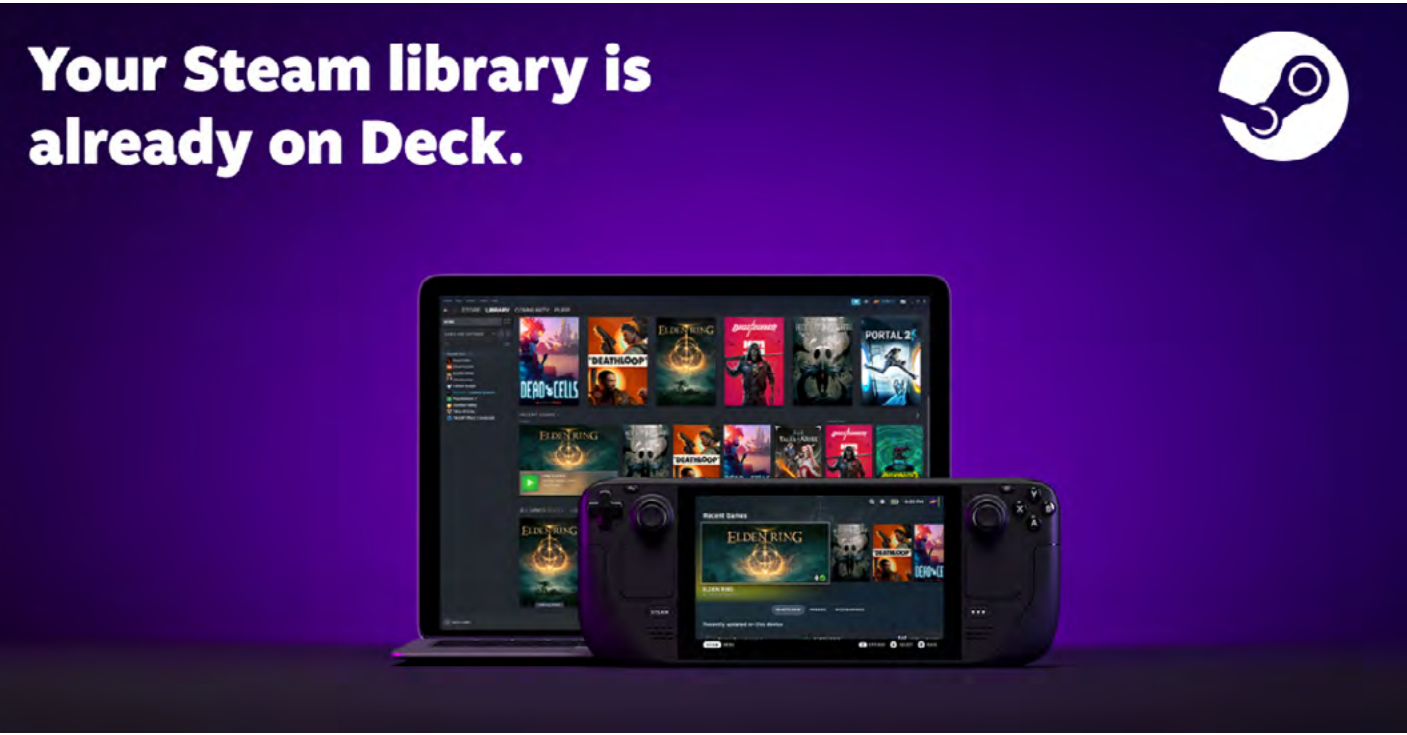
O Steam Decku by sa dalo písať asi donekonečna, pretože skrýva potenciál hneď viacerých zariadení ako sú konzola, počítač – v budúcnosti vďaka šikovným ľuďom možno aj niečo viac. Preto na otázku, kto to najviac využije je odpoveď v tomto momente nejasná. Ja si osobne viem predstaviť, že PC hráči, ktorí chodia mimo domov na dlhšie a nechce sa im ťahať celú zostavu so sebou, tak tí to 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 ľudí, čo by Steam Deck dokázala využiť ako primárnu platformu a to práve vďaka dokovacej stanici, ktorá by dokázala nahradiť pracovné PC. Vo voľnom čase by sa človek mohol zahrať v handheldovej forme. Je veľmi ťažké v tomto momente popísať, ktorá sorta ľudí by sa mala po tomto zariadení poobhliadnuť, no už teraz sú známe informácie o pripravovaných nových verziách 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 využiteľnosti tohto zariadenia, takže sa vie dostať aj do povedomia ľudí, čo inak o gaming nemajú záujem. Na druhú stranu dokáže priniesť plnohodnotný zážitok z hrania, ktorý si dokážete upraviť podľa seba a keď nebudete chcieť, z 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 verzií a doplnkov sa bude popularita tejto mašinky len zvyšovať.

L'uboš Duraj



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

RODINA EAGLE PRO AI USPOKOJÍ AJ TECHNOLOGICKY VYSPELEJŠIU SMART DOMÁCNOSŤ



Počítačová sieť je dnes nevyhnutnou súčasťou každej modernej domácnosti. Na Wi-Fi sa pripájame kvôli práci, zábave, keď potrebujeme zistiť nejakú informáciu, ale aj keď 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 sľubuje využívanie umelej inteligencie na riadenie dát v sieti Wi-Fi 6 s a ponúka neuveriteľné pokrytie a rýchlosť Wi-Fi siete, ktorá sa navyše vďaka 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)!

Pravdupovediac 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 neobsľúžia a sieť padá ako lístie na jeseň. Väčšinu zariadení mám pripojenú káblami cez gigový switch a naozaj som veril tomu, že najlacnejší dobrý router bude stať 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 spomínal v mojom prípade mám sieť rozvetvenú v izbách pomocou switchov, takže som si s tromi portami vystačil. Na zadnej strane nájdete ešte RESET a WPS tlačítko a konektor pre napájací adaptér. Smerovač má iba 4 antény, no vďaka 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 vďaka QR prečíta heslo a pripojí sa k routeru. Následne získate prístup k svojmu routeru, aby ste si mohli zmeniť názov, heslo a všetko veľmi prehľadne 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 nepripojíte pomocou zoskenovania kódu ich fotoaparátom! Aplikácia má priamo aj veľké PAUSE tlačidlo, ktorým môžete pozastaviť celý sieťový prístup na internet a množstvo ďalších vychytávok. Ak máte Google asistenta alebo Alexa (napr. v nejakom



smart reproduktore) môžete mnohé na funkcie použiť aj hlasové príkazy a ovládať svoju sieť v podstate hlasom.

Bavilo ma hrať sa s nastaveniami, určiť si prioritu pre moje kľúčové zariadenia, aby ma napr. nemohli pri práci blokovat niektorí členovia rodiny, ale potom som pochopil, že to ani nebolo potrebné. V routeri je ukrytá AI, ktorá sleduje sieť, vytvára správu so spätnou väzbou. Sú tu funkcie ako AI Wi-Fi Optimiser, alebo AI Traffic Optimiser. Samozrejme keby som potreboval obmedziť prístup pre deti, pravdepodobne by som skúsil aj AI Parental Control. AI Assistant neustále diagnostikuje sieť a monitoruje využívanie dát, vyhodnocuje ich a posiela týždenné správy prostredníctvom aplikácie s odporúčaním ako by ste mohli nastaviť sieť 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 pokiaľ máte veľký byt alebo dom, kde potrebujete signál dostať cez niekoľko stien, alebo na poschodí. Celá sieť 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 vysielateľu. Funguje to asi tak, ako keď v meste chodíte s mobilom – stále ste pripojený na operátora a netrápi vás, s ktorou vežou váš mobil práve komunikuje.

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

E ako EXTENDER = E15

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

Verdikt

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

Marek Pročka



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: D-Link CZ&SK	Cena s DPH: 50€ (R15), 172€ (M15-3) a 55€ (E15)
PLUSY A MÍNUSY:	
+ 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



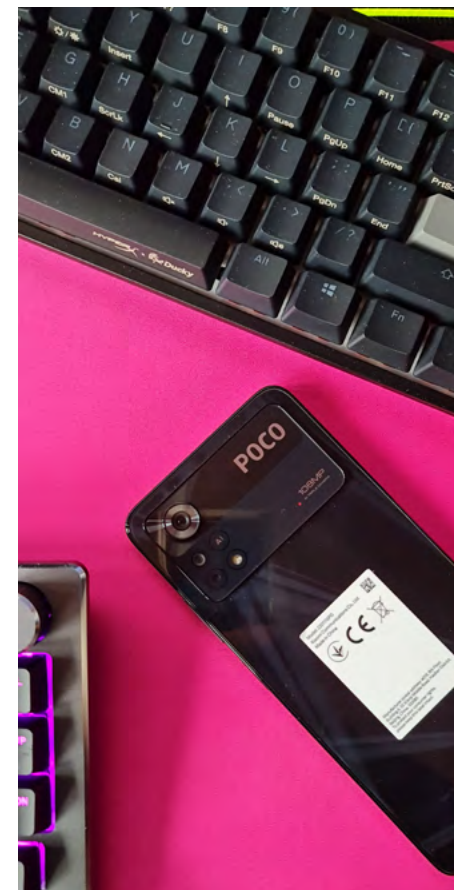
Spoločnosť Xiaomi sa na lokálnej scéne oháňa mnohými značkami telefónov a to i bez toho, aby v ich názve bolo priamo priznané ich vlastné zastúpenie. Z marketingového hľadiska to má svoje dôvody a dopady na konzumenta schopného nakupovať impulzívne, bez nejakých dodatočných prieskumov, sú vám asi v tejto súvislosti jasné. V súčasnosti si takto u nás môžete domov doniesť značky ako Redmi, či práve POCO, ktorému sa budeme v nasledujúcom texte venovať bližšie. Prečo spomínam súčasne dve na oko odlišné značky smartfónov od Xiaomi? Dôvod je pomerne jednoduchý. Aktuálne vydaný a nami testovaný model POCO X4 Pro je totižto 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 nezatrcajte tento článok už vopred, hlavne ak vám teraz jeho obsah svieti na spomínanom mobile značky Redmi, keďže rozhodne bude ešte, ako sa vraví, o čom.

Začnime teda tým, čo v tomto prípade zastupuje celý termín kamufláže. Dizajnový aspekt sa sústreďí 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 hranici 200 gramov, ktorého vďaka jeho výraznejším rozmerom (164,2 x 76,1 x 8,1 mm) nebudeme 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 nepocítil 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, keďže v nej dominuje obrovský modul fotoaparátu, rozťahnutý takmer po celej šírke vrchnej časti. Dizajnéri stavili na istý stupeň extravagancie a onen necelý milimeter navýšenia pojali vo veľkom, a tak trochu aj reklamnom duchu.

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



Odolnosť úrovne IP53

Nové POCO sa pýši 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 ráme, vyrobenom z plastu, môžeme okrem



spol'ahlivej čítačky odtlačku prsta (jej rýchlosť síce 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 zatiať. V oboch prípadoch, teda nielen u spomínaného mobilu Redmi Note 11 Pro, ale aj u novej verzie POCO bol vybraný naoko sympatický AMOLED panel s rozlíšením 2400 x 1080, ktorého jasnou prednosťou je 120 Hz v rámci obnovovacej frekvencie. Rovnaká je aj proporcia displeja voči telu, niekde na úrovni 86% a to by vás možno začalo zväzdať 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 zľakli 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 spomínal 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 chuťou potlačiť šum a dokonca ponúknuť 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 predchádzajúcom modeli siahlo Xiaomi



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 počuť, z ktorej strany sa blíži nepriateľ v práve hranej hre, je veľkým plusom každodenného života. Niektorí ľudia 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 ťažšie sa v nich zorientovať. To

hlavné, podľa čoho si väčšinou ľudia 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 verou pustili do ich testovania.

Obal a jeho obsah

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

Po vybalení ma potešil pohľad na mušľu z polotvrdého materiálu so zipsom, v ktorých je možné slúchadlá (a náhradné vložky do uší rozličných 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 prémiovejších modeloch.

V SPC Gear sa rozhodli kábliky zaplietť 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 obtiažná, takže by mali sedieť do všetkých uší – od tých najmenších až po „jaskyne“.



Parametre a komponenty

SPC GEAR pri týchto slúchadlách ponúka impedanciu 18Ω, frekvenčný rozsah 20Hz-22kHz a citlivosť 98±4 pri 1kHz, 1mW, čo síce 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 káblíka

a smeruje do pravého slúchadla, poteší aj milovníkov volania či ovládania hlasitosti bez nutnosti siahnuť na pripojené zariadenie.

Zvuk a mikrofón

Som fanúšikom slúchadiel so silnejšou krivkou 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 slúchadlách

či dizajnovkách od DJ-ov. Samozrejme, ku kvalite štúdiových monitorov sa obyčajné (najmä herne ladené) štuple nikdy nedostanú, no reprodukcia zvukov bola naozaj počúvateľná bez ohľadu na to, či išlo o telefonát, herné zvuky, dunivú 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 spotrebný materiál, no niekoľko kusov ma už prinútilo brať na ne väčší ohľad, nenechávať ich v praných nohaviciach či ich neštrácať 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. Prijemným 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: SPC Gear	Cena s DPH: 30€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ cena	- nič
+ nízka váha	
+ obstojný zvuk	
+ obal na prenášanie	
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 nahradiť notebooky.

Tablety sú na trhu už nejaký ten piatok, ale vždy hrali „druhé husle“. Oproti mobilom sú príliš veľké a nepraktické, oproti notebookom zas príliš malé a opäť raz nepraktické, len z iného uhla pohľadu. Technológie však napredujú prakticky zo dňa na deň a dnes sa už na tablety dokážeme pozerat' 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 vybal'ovaní. Mimoriadne tenký kovový kúsok takmer bez okrajov na nás skutočne zapôsobil. Hneď 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 ťahákom 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 zatiaľ 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 voľba. 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 veľkosťou 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 vpredu. Zadnou kamerou je možné natáčať 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 Wi-Fi 6, takže o rýchlosť a kvalitu prenosu dáť 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 akejkoľvek činnosti. Tablet zvláda aj tie najnáročnejšie súčasné hry úplne bez zaváhania. Fanúšikovia cloudového 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 cloudové hranie sa naozaj posunulo – kvalita je obstojná a pri stabilnom internetovom pripojení je hranie skvelý zážitok. Vďaka technológii Wi-Fi 6 sa totiž priemerná rýchlosť sťahovania pohybovala okolo 600 Mbit/s, takže ak máte doma kvalitné internetové pripojenie, naozaj sa nemusíte báť, že by si s ním tablet neporadil. Priaznivci online streamovacích služieb si zas prídu na svoje pri sledovaní oblúbených



filmov a seriálov. Samozrejme, domáce kino to nie je, ale kombinácia dokonalého displeja so štyrmi JBL reproduktormi bohato 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 pripevnené 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 prirodzene a za krátko si na písanie s ním zvyknete tak, že papier už nebudete potrebovať vôbec. Ideálna pomôcka pre každého manažéra. Pero disponuje jedným funkčným tlačidlom, ktoré si

môžete nastaviť podľa seba. Základné nastavenie je prispôbené poznámkam, 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 niekoľko 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. Rozpoznávanie tváre funguje veľmi čudne, ako keby si náhodne vyberalo, kedy vašu tvár rozpozná a kedy nie. Aj možnosť prebudenia 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 veľkú muziku. 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: Lenovo	Cena s DPH: 1 100€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ špičkové spracovanie a dizajn	- nepresné rozpoznávanie tváre
+ maximálny výkon	
+ AMOLED displej	
+ na doma aj do práce	
HODNOTENIE:	
★★★★★	



ASUS ProArt StudioBook 16

EXCELENTNÉ RIEŠENIA



Produkty priamo určené pre kreatívnych tvorcov sú dnes akousi fúziou dvoch zdanlivo 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 drvivej 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 šesťnásť palcový krásavec v plne kovovom prevedení totižto zvláda vyrážať dych na všetkých frontoch, o čom sa teraz so mnou dozaista presvedčíte.

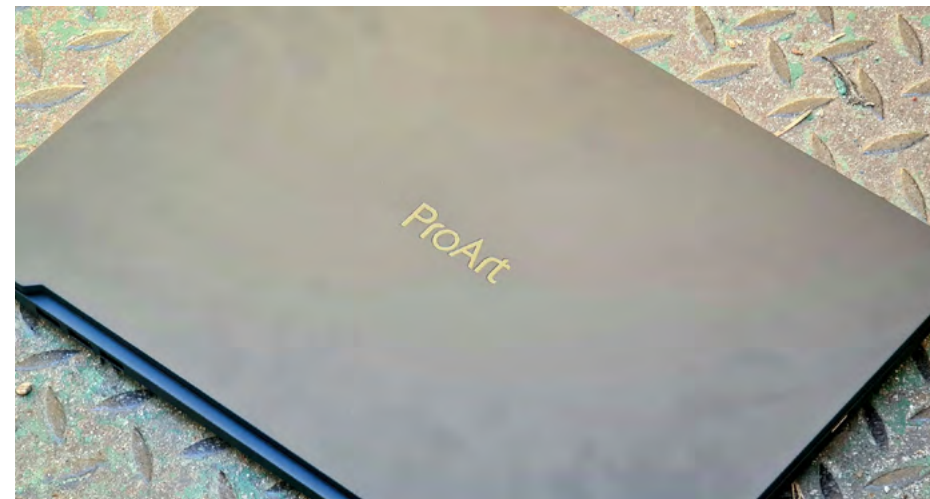
Nami testovaný model H5600Q prináša konfiguráciu s procesorom AMD Ryzen 9, grafickou kartou Nvidia GeForce RTX 3070 a 32 GB operačnou pamäťou – to všetko v cene balansujúcej na hranici 2700 Eur. Asi je vám okamžite jasné, že čo do čriev daného stroja sa tu nemusíme d'alej rozprávať o viac ako dostačujúcom výkone na akúkoľvek kreatívnu tvorbu, avšak mňa osobne ovela 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 veľkej

novinke v podobe fyzického ovládača ASUS Dial. Si'ubujem vám, že v tejto recenzii sa ešte dostaneme ku všetkému vyššie vymenovanému, avšak prednostne by som rád začal samotným dizajnom, respektíve opisom proporcií. Keďže sa tu rozprávame o šesťnásť palcovom laptope vyrobenom z odolného kovu, asi vás nijako nešokuje jeho váha atakujúca hranicu troch kilogramov (2,4 Kg). Rozmerovo ide pochopiteľne o stredne veľký 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 niekam do ruksaku a skrývať ho pred zrakom okolia. Robustná celokovová konštrukcia s oblými hranami prehovára jasným jazykom a čerešničkou na pomyslenej 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 osvieži d'alšia zmes minimalistickej moderny. Kompletná nízko profilová klávesnica aj s numerickým blokom sa musela na základe umiestnenia interaktívneho kolieska ASUS Dial posunúť trochu 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 trochu poutierať – verte, že si to zaslúži. V strede spodnej hrany, tam kde dávate prsty počas odklápania veka, sa nachádza krásny minimalistický prvok a to konkrétne 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 neusmievať. Ten úsmev, hneď ako ho naštartujete, však nebude chcieť nikam odísť ani počas skúmania d'alších vizuálnych predností ProArt StudioBook 16. Spustením obrazovky sa rozsvieti jeden z najkrajšie spracovaných OLED panelov v 4K rozlíšení aký som kedy videl – už základné nastavenie je ohromujúce. Ide pochopiteľne o indíciu smerujúcu 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 vďaka svietivosti na hranici 550 nits – povrchový filter panelu zabraňuje tvorbe odtlačkov avšak vďaka lesklosti je nutné si ho



nastaviť 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 jedinca o niečo viac než bežný spotrebiteľ, každopádne to čo zvláda OLED v tomto ohľade sme už v našich článkoch vďaka výrobkom od ASUSU riešili viackrát.

V súvislosti s dizajnom si teraz v rýchlosti prebehne jednotlivé porty. Začnime pravou hranou, kde je toho trochu menej. V hornej časti sa nachádza kompletný LAN port (RJ-45) nasledovaný USB 3.2 vstupom druhej generácie, audio vstupom a spolaživou 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 vďaka jeho výkonu môžu pokojne vyriešiť postprodukcii 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 rámikom nájdete HD kameru s IR funkciou, 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 zapustené pod ľavú hranu klávesnice, vďaka ktorému ste v základnom nastavení schopný 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 prispôbi 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 zjednodušiť tak tvorbu videí a obrázkov priamo v teréne. Jednotlivé aplikácie s podporou tohto doplnku sú už vopred pripravené na jeho využitie ale je pochopiteľne len a len na zákazníkov, do akej miery ho bude chcieť využívať. Zámerne som ProArt StudioBook vložil do rúk svojho brata (umelca a tvorcu animovaných reklám) so zámerom zistiť, 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 navyše 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 niekoľkých



testov produktivity potvrdil papierový predpoklad pripravený na základe už vyššie vymenovaných komponentov. ASUS ProArt StudioBook 16 (H5600Q) v tomto smere zvláda bez výrazných ťažkostí obsluhovať viacero komplexných aplikácií súčasne.

Nie je preto žiadnych pochyb 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 vytížení sa časová krivka výrazne skráti, avšak cez to všetko je schopná vás niekedy ko hodín podržať. Počas veľkého zaťaženia doceníte rozumne spracované chladenie so zvýšeným prúdením vzduchu v najzraniteľnejších miestach. Cez to všetko som pri hraní hier nedokázal notebook nechať položený na svojich odhalených kolenách dlhšie než pár desiatok minút, keďže spodná strana začínala v tomto ohľade pripomínať



povrch dobre rozžeravenej pece. Aj napriek tomu sa vysoká teplota udržiavala 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 ľudí od spoločnosti ASUS. Ten kto aktuálne uvažuje o tom, že by investoval do

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

Verdikt

Ideálny nástroj pre kreatívnych ľudí s presahom do hernej sféry.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	2 700€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Váha by mohla byť nižšia
+ Klávesnica	
+ Kovové šasi	
+ Výkon	
+ ASUS Dial	
HODNOTENIE:	★★★★★



Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Ani neviete, že nás máme

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 kanceláriách, či na stoloch bežných ľuďí. A hoci sú klávesnice s plným rozložením, teda všetkými písmenami, oddelenou sekciou pre šípky a d'alšou pre numerickú klávesnicu najpraktickejšie, treba uznať že svoje miesto si stále častejšie nachádzajú aj kompaktnéjšie kúsky. Mechanické spínače ponúkajú veľkú 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 veľa a ponúka viacero funkcionality, 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. Veľa 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 hneď po vybalení sálal z klávesnice akýsi pocit prémiového produktu. A to napriek tomu, že značka Genesis nepatrí medzi tie hamižnejšie, nakoľko bežné mechanické klávesnice známych značiek často len začínajú na sume sto eur, zatiaľ čo cena tohoto 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 používatelia oželiť numpad, šípky a zmieriť sa so spojením FN kláves a horných čísel. Poteší však spomínaným káblom zakončeným USB konektorom 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 vzhľad pudingu, teda priehľadnú spodnú časť aj "výrez" na vrchu. Samozrejme, na klávesách nie sú žiadne výrezy, nakoľko ide o systém double-injection ABS materiálu, kedy je klávesa vo forme vyrobená postupným vstreknutím materiálov s rozdielnou priehľadnosťou. Povrch klávesnice je príjemný na dotyk, biely plast takmer vôbec neukazuje znečistenie masťou, 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 ťažšie sa mi zvykalo na samotné rozloženie kláves, ktoré je síce 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 prepínať 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 stiahnutelný zo stránky spoločnosti Genesis. Pre plnohodnotné ovládanie bolo nutné zapamätať si množstvo klávesových skratiek a kombinácií, vďaka ktorým je možné napríklad prepínať klávesy WSAD na šípky, ovládať multimédiu, či dokonca nahrávať makrá. Po pár týždňoch používania sa s týmito skratkami človek celku zžije a po prechode na klávesnicu



s plným rozložením mi dokonca niektoré možnosti jednoduchého ovládania chýbali.

Spínače a ergonómia

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 klávesníc, no značky ako Gateron, Outemu a ďalšie sa im za posledné roky dostali priblížili a preto avizujú výdrž až 50 miliónov stlačení.

Po stránke ergonómie bude Thor 660 vyhovovať skôr ľuďom s menšími rukami, no ani s mojimi rozmernejšími prstami som nemal prívelké problémy na tejto klávesnici ako hrať, tak aj písať 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

Čerešničkou na tejto torte, respektíve klávesnici, je možnosť používať ju nielen ako tradičnú drôtom pripojenú klávesnicu, ale vďaka zabudovanej 3000 mAh batérii 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 postele. Zaujímavosťou je možnosť pripojiť cez Bluetooth až 3 rôzne zariadenia a následne medzi nimi prepínať, 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. Pokiaľ by ste však chceli spojiť všetky tieto vlastnosti do jedného produktu, je zrazu Genesis Thor 660 takmer jednorozcom. Napriek tomu, že osobne ostávam fanúšikom klávesníc s plným rozložením, môžem bez výčitek tento model odporučiť pre všetkých hráčov aj nehráčov, hľadáajúcich kompaktnější, bezdrôtový, neokázalý a cenovo dostupný dizajn.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Genesis	Cena s DPH: 60€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ cena	- treba si zvyknúť na rozloženie
+ dobré podsvietenie	
+ obstojná kvalita spínačov	
+ jedinečný dizajn	
HODNOTENIE:	★★★★★

Trust GXT 620 Axon

NAČO SI BUDEM DRAŤ UŠI



História soundbarov sa začala naplno písať 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 hrabania 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, prebehne si to najzaujímavejšie, čo sa v danom roku zomlelo. Dva roky do ikonického 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 napätí 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 keď už spomínam hlavu, nastal čas sa vrátiť do prítomnosti a pristúpiť k opisu kvalít produktu Trust GXT 620 Axon, ktorý vám môže ponúknuť alternatívu oproti klasickému počúvaniu hudby pomocou slúchadiel. Nie všetci sú totižto radi, keď im headset celodenne valčuje uši, až majú chuť 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 alternatívu. Testovaná vzorka nám do redakcie dorazila v jednoduchom papierovom prebale, so stručným manuálom a akonáhle som produkt zobral do rúk, okamžite bolo jasné, prečo je jeho cena na úrovni 30 eur. Celé šasi váži len

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

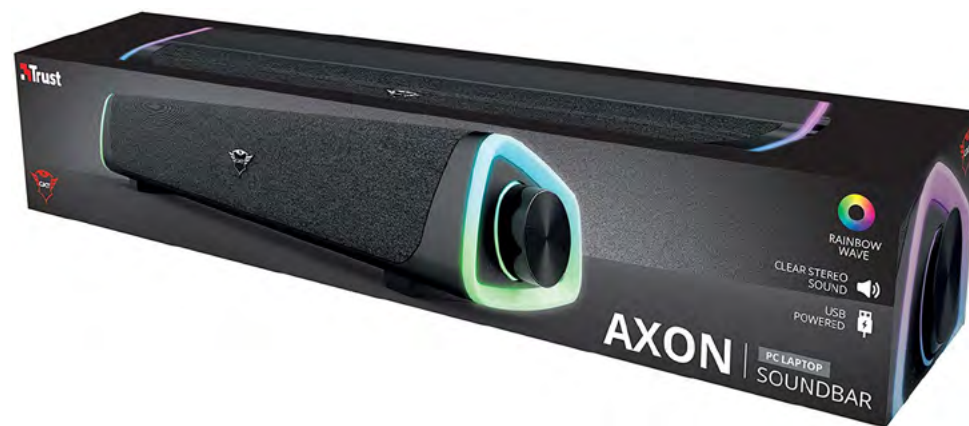
12 W

Ak by som mal dať bokom negatívnejšie pocity ohľadom materiálov použitých na výrobu tohto soundbaru, samotná vizuálna stránka nie je vôbec na zahodenie a dokonca si dovoľím povedať, že patrí medzi jeden z kladov hardvéru ako takého. Soundbar si vďaka svojej kompaktnosti nájde miesto na akejkoľvek časti vášho herného, či pracovného stola a využívajúc RGB podsvietenie po stranách bude schopný zažiarit aj ako módný doplnok. Pozor však, osvetlenie je konštantne nastavené na niekoľko profilov 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 réžii 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 zaobstarat 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 dostatočujúca 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 reprodukovat hudobné skladby, ostatne, basová linka tu fakticky neexistuje (ak nerátam ten pokus o jej simuláciu, vďaka čomu 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 dostatočujúcu 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 začo hanbiť. 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 dostatočujúce až-až.

Verdikt

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

Filip Voržáček

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, káblík USB-A na USB-C, dva páry náhradných silikónových ušných 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 ďalších parametroch. Najvyššou kapacitou batérie sa môžu pyšiť 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 chl väčšie, 6mm meniče, najnovšia verzia Pro sa pýši najmodernejšími, až 10mm veľkými



meničmi s grafénovou membránou. V poslednom rade sa modernizácia dotkla aj samotného dockovacieho puzdra, ktoré zdvojnásobilo kapacitu svojho Li-Po akumulátora, na hodnotu 900 mAh. Samozrejmosťou je certifikát IPX 5 proti potu a ľahkému 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 dispozícií všetky funkcie – filtrovanie okolitého ruchu, ambientný mód, ekvalizér, funkcia SX-Fi a tiež nastavenie ovládania pri dotykových gestách.

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 spomínanej 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 hlboké a výrazné, stredy prenikavé a výšky výrazné. Zvuk sme jemne vyladili použitím ekvalizéru, čo sa na zvuku prejavilo veľmi

dobre – bol ešte „živší“. Celý testovací playlist, zahrňujúci 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 síce prijali o 5% vyššiu maximálnu hlasitosť, avšak ani na maxime nepočuť ani len náznak zachrčania, či šumu. V dobrom slozmysle nás výdrž batérie doslova šokovala, pretože aj na maximálnej hlasitosti doba používania

atakovala 14 hodín, a to bez jediného nabíjania. Najväčším mínusom Outlierov Pro je ich tvar – tento nie je kompatibilný so všetkými ušami. Niektorých používateľov trápi postupné uvoľňovanie slúchadiel, a ich následné vypadávanie z uší, ktoré sa deje najmä pri pohybe sánky a čel'ustného kĺbu, napríklad pri smiechu, či zívaní. Žiaľ, tento problém nerieši ani použitie väčších silikónových nastavcov do uší. Toto môže byť veľkým problémom, ktorý prakticky znemožňuje používanie slúchadiel, preto pred kúpou Outlierov vrelo odporúčame vyskúšať ich vo vlastných ušiach. Trom 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 rýdzo čistým zvukom. Ich najväčším problémom je ich tvar – nesadnú do uší každému...

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Creative	Cena s DPH: 90€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ vynikajúci zvukový prejav	- ich tvar nesadne väčšiemu počtu ľudí
+ bohatá funkcionlita	- ocenili by sme ešte väčšiu filtráciu okolitých rucho
+ pomer cena/výkon	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Xiaomi Watch S1

POPROSÍM CENU



Človek je už od prírody tvor mnohých masiek. Dokáže sa smiať a súčasne plakať bez toho, aby okolie vedelo na sto percent identifikovať presnú vyváženosť týchto dvojakých emócií. Človek je schopný robiť si randu s takou vážnou tvárou až máte pocit, že danej póze a vystúpeniu skutočne verí. Studnicou takýchto situácií a momentiek je, minimálne v našich vodách, prostredie sociálnych sietí. Vždy, keď si nájdem 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 čokoľvek, 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 potierala schopnosť elementárneho uvažovania našich spoluobčanov a jediné moje vysvetlenie tkvie v tom, čo už som spomenul vyššie. Človek je jednoducho tvor schopný čohokoľvek a či už si skutočne robí randu alebo to myslí smrteľne vážne, jeho mimikry býva nepriestrelné. Keď som si pripravoval podkladové materiály na test najnovších inteligentných hodínok 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 nezistiteľnú múdrosť 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 podme k meritu veci. Xiaomi sa po roku od vydania svojich pomerne schopne postavených náramkových hodínok Mi Watch rozhodlo prísť s produktom schopným čiastočne zasiahnuť aj prémiovú 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 krabíčke so zaujímavou povrchovou textúrou sa okrem samotných hodínok (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 dať palec hore za dva remienky rovnakej veľkosti, kde napríklad taký Samsung vám do ich prémiových hodínok nevie dať nič viac, než len jednu skrátenú stranu remienku pre užívateľov s úzkym zápästím. Pri pohľade na konštrukčné spracovanie hodínok vám ako prvé udrie do očí luxusný rám vyrobený z nerezovej ocele ako aj syntetické zaírové sklíčko schopné znášať aj drsnejšie zaobchádzanie. Mne samotnému počas mesačného testu hodinky niekoľkokrát spadli na tvrdú zem a súčasne som s nimi klasicky šuchol o zábradlie a dvere výtahu – ani po takejto drsnej manipulácii by ste na tele daného zariadenia nenašli čo i len jednu vlasovú stopu poškodenia. Ďalší palec namierený k nebu. Apropó, s vydaním verzie S1 sa Xiaomi snaží presadiť na scéne s rýdzim športovým náradím, preto si môžete zakúpiť aj variant S1 Active, ktorá disponuje ľahším 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 trochu chýbala otočná luneta známa z Galaxy Watch hodínok či aspoň interaktívny spínač s otočnou funkciou tak, ako to má Huawei. Pochváliť musím spracovanie koženého remienku, ktorý je prešívajú a pôsobí luxusne na dotyk. Zo spodnej strany, okrem senzorov, vytrča 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 Fitness, tak som mohol na prehľadnej tabuľke sledovať celodenný priebeh aktivity. Pri porovnaní výkonov s oveľa drahšími Galaxy Watch4 sa čiastočne nazbierané údaje viac či menej zhodovali, aj keď systém merania tepu, nastavený do celodenného zberu, sem-tam vykázal scestné dáta. Vráťme sa však späť k bočným tlačidlám. Horné z nich vás prepne do zoznamu nainštalovaných aplikácií a opätovným stlačením vás zase vráti späť. Naopak, spodné tlačidlo má plniť funkciu rýchlej voľby, 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 zrovnateľné s konkurenciou, tu je všetko spracované skôr v základnej

Bez počítania PAI bodov

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



Mercusys Halo H50G

STABILNÉ MESHOVÉ POKRYTIE ZA PÁR DROBNÝCH



Pokiaľ 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 pokiaľ 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 požehnané a v redakcii nám tentokrát pristál kúsok (respektíve dva kúsky) od spoločnosti Mercusys, ktoré si ľubujú za vcelku málo peňazí ponúknuť 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 ďaleko a vybaviť svoju domácnosť meshovým pokrytím už nie je otázkou stoviek, či tisícok eur, ale skôr desiatok.

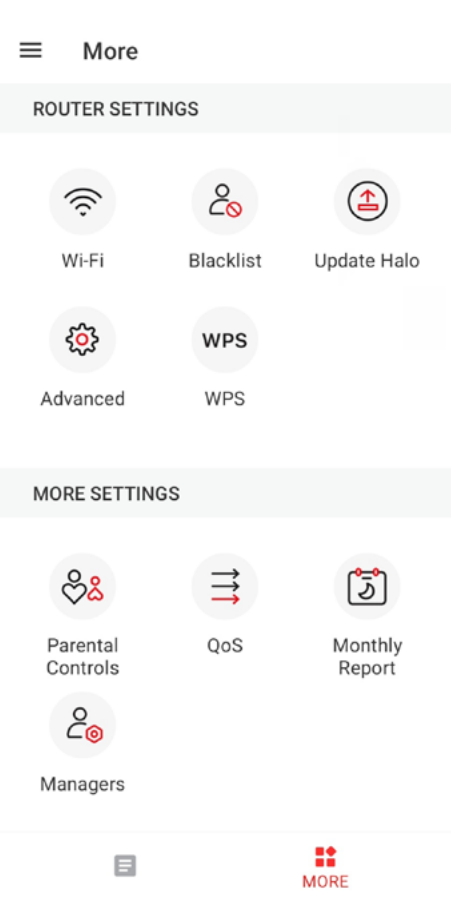
Obal a jeho obsah

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

žiadnymi trblietkami či prehnane prémiovým dojmom. Na jeho povrchu sú však vyobrazené samotné sieťové jednotky a tiež základné informácie o rýchlostiach, potenciálnom použití a funkcionalite. 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 tromi routermi) sa v krabíčke nachádza jeden kratší LAN kábel, dvojica adaptérov pre nabíjanie a pár brožúrok.

Prvé dojmy a spracovanie

Mercusys vsádza na nenápadný, no moderný dizajn, ktorý sa hodí do drvicej väčšiny domácností. Po vytiahnutí routerov z krabice poteší nielen dizajn, ale aj kompaktné rozmery. Povrch routerov



je v kombinácii matného bieleho plastu vrchnej časti a tmavomodrého spodnej, takže nie je nutné si robiť priveľké starosti z potenciálnych odtlačkov prstov, prachu či iných domácich 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.

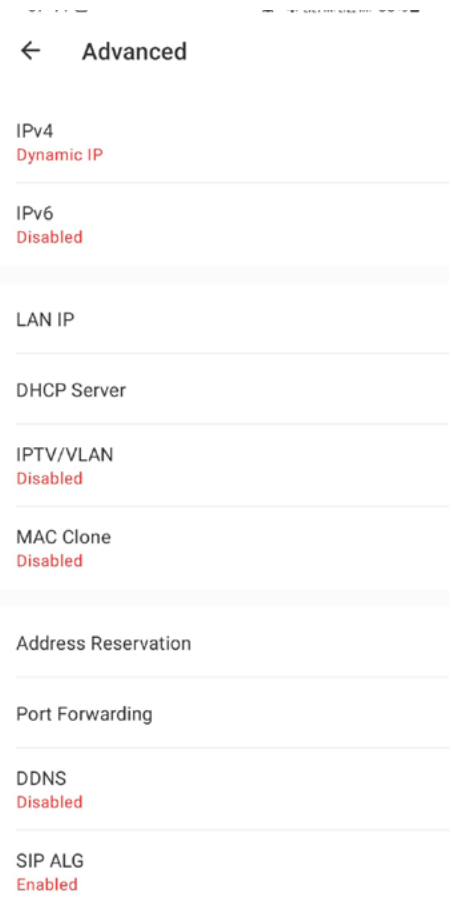
Hardvér

Každý z routerov Mercusys Halo H50G ponúka na dnešnú dobu obstojné, hoci nie príliš prehnané parametre. Všetky tri LAN/WAN porty na zadnej strane ponúkajú gigabitové prenosové rýchlosti, 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 rýchlosti do 1300 Mbps na 5 GHz kanáli a do 600 Mbps na 2.4 GHz. Pozor, tu ide o megabity, nie megabajty, ako pri každom sieťovom prvku, takže reálne rýchlosti prenosu budú nižšie.

Inštalácia a používanie

Kto sa desí komplikovaného nastavovania routerov cez webové rozhranie z počítača, bude rád, že pripojiť a spravovať



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 sieť za pomoci LAN káblu a po jeho zapnutí sa naň pripojiť cez mobil.

Následne je možné nastaviť všetky detaily plánovanej WiFi, od mena, hesla až po pokročilú funkcionalitu. Inštalácia ďalších meshových routerov je však už naozaj hračkou. Stačí ich za pomoci mobilu spárovať s hlavným routerom a následne je ich možné rozmiestniť po celom byte/dome. Aplikácia sa vždy opýta, kde asi je ďalší router umiestnený, v akej miestnosti a vďaka funkcii 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 bydlí, aby pokrývali čo najviac plochy a pustil som sa do testovania. Pri stáť priamo pri hlavnej jednotke sa mi podarilo namerať rýchlosť prenosu až 617 Mbps (77.12 MB/s), vo vzdialenosti 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 tehlovo-betónovou stenou zo vzdialenosti ~3 metrov bola rýchlosť stále



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

Zhrnutie

Či už máte byt s naozaj hrubými stenami, alebo väčší dom, pri použití dostatočného množstva routerov Mercusys Halo H50G by malo byť vaše pripojenie naozaj stabilné a dosahovať obstojné, hoci nie prevratné rýchlosti. Inštalácia za pomoci aplikácie je jednoduchá a samotná appka ponúka o čosi viac ako len naozaj nutnú funkcionalitu.

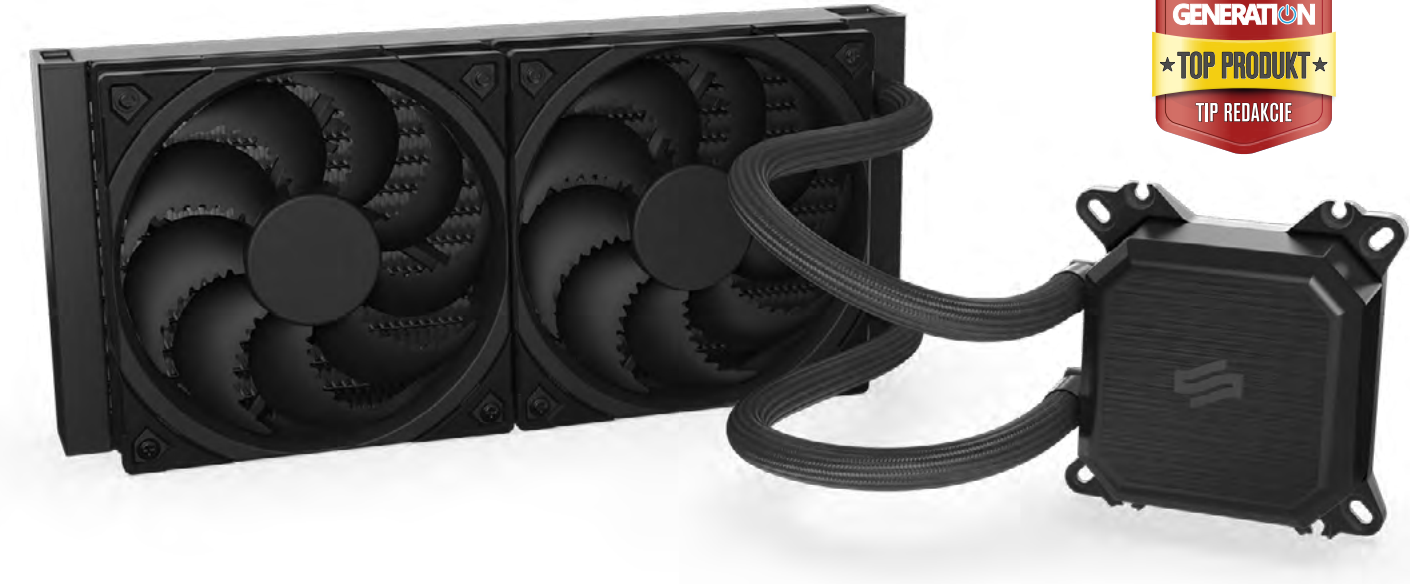
Vítame možnosť nielen používať tieto routery pre meshové pokrytie WiFi signálom, ale aj trojicu ethernet portov, vďaka ktorým získate naozaj plnú konektivitu za pár drobných. Kvôli nutnosti mať hlavnú jednotku stále pripojenú na LAN kábel by som však odporúčal siahnuť po verzii s trojicou routerov, ktorá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

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Mercusys	Cena s DPH: 50€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ stabilita pokrytia	- hlavná jednotka
+ škálovateľnosť aj pre tie najväčšie domy	musí byť pripojená cez LAN kábel
+ jednoduchá obsluha	- iba dual-band, čím trpia rýchlosti
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

SilentiumPC Navis F240

AIO VODNÉ CHLADENIE CPU S VÝBORNÝM POMEROM CENY



Prečo vodné chladenie (resp. AiO cooler)? Pretože dokáže zraziť 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 radiátorom, 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 konkrétne PC, poskladané z rôznych komponentov, často aj z dielov od rôznych výrobcov. Toto riešenie umožňuje prispôbiť 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 (bublínky). Vďaka tomu je možné vytvoriť nielen oveľa

efektívnejšie a výkonnejšie chladenie, ale zároveň aj tichšie a efektnejšie 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 pohľadu bežných používateľ'ov je oveľa zaujímavejší systém AiO, najmä keď sa pozriete na ceny, ktoré sú u tých výkonnejších vzduchom chladených coolerov už plne zrovnateľné s cenou menších AiO systémov. Áno, dobrý cooler na CPU kúpite tak za 60-70€, tie najvýkonnejšie prekračujú svoju cenou aj 120€, no a vodné AiO systémy začínajú niekde na 70€ a za tie lepšie zaplatíte od nejakých 120€. Najdrahšie AiO systémy stoja 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 (česť výnimkám).

Lenže čo keby...

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

dobre ošetrené. Používané hadičky sú oveľa pevnejšie než je treba a systém je dobre utesnený. Veľmi dávno som nepočul 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, ihneď to vidíte (a väčšinou aj počujete), lenže u zaseknutého čerpadla, ktoré je aj za chodu na max. výkon takmer nepočuteľné 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, ktorý by mali spustiť poplach, príp. automaticky znížiť výkon tak, aby nedošlo ku katastrofe. Budeme však veriť



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

Niekoľko rokov to iste vydrží a predpokladám, že najneskôr o tých 5-6 rokov budem robiť ďalší veľký 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?

Keď som začal uvažovať o uprade PC tak ma práve táto otázka zaujímala asi najviac. AiO systémy sú veľmi lákavé pretože ich ceny sú naozaj dobré a papierovo si'ubujú veľmi tiché výkonné chladenie. Z pohľadu efektívneho odvodu tepla vychádza vodné chladenie viac než 4,7x výkonnejšie ako to vzduchom chladené. Navyše by sa toto chladenie v dnešných presklených skrinkách pekne vynímalo a keďže zaberá výrazne menej miesta na základnej doske nad procesorom, môže to pomôcť v lepšom chladení aj ďalších 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 nepočítal. 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 zrovnávali s boxovaným chladičom tak by sme dosiahli ten 4,7x lepší výkon, ale v mojom prípade to vyšlo takmer na rovnako (možno len veľmi 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 zvyší 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 veľmi malý!

Po rokoch zistím, že tá Noctua bola fakt veľmi dobrá voľba, pretože aj pri meraní hlučnosti zistím minimálne rozdiely. Na druhej strane cena Noctua bola predsa len o kúsok vyššia (podľa faktúr som ju kupoval za 125€, čo je 1,6x 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.

Spomenúť však treba aj hmotnosť, ktorá visí na základnej doske. Kovové rebrá u vzduchom chladených coolerov majú niekoľkonásobne 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 zaobíšlo bez poškodenia, ale rozhodne to nie je nič príjemné, najmä keď si uvedomíte, že plošné spoje majú dnes niekoľko vrstiev vo vnútri dosky a pri takomto prehnutí ľahko môže prísť k prerušeniu niekoľkých obvodov. V tomto smere jednoznačne vedie vodné chladenie.

SilentiumPC Navis F240

Spomedzi AiO chladičov na trhu vychádzal tento v recenziách na webe ako veľmi dobrá voľba s výborným pomerom ceny a výkonu. Popravde musím dať všetkým za pravdu. Ide naozaj o veľmi dobré vodné chladenie s bohatým príslušenstvom, vďaka 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 čepeľami 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 masívnou medenou platňou a výkonnou pumpou s keramickými ložiskami je mimoriadne tichý. Hoci prečerpáva kvapalinu s rýchlosťou 1600 až 2600 rpm, čerpadieľko je takmer nehlučné. 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 predlžovaní PWM kábel keby bolo potrebné

potiahnuť ho napr. pri montáži radiátoru spredu na skrinku (ja som ho umiestnil hore). Samozrejme nechýba ani veľmi pekný obrázkový manuál – z jednej strany pre Intel, z druhej pre AMD. Sprievodné texty sú v poľštine a angličtine, no vďaka obrázkom pochopí spôsob inštalácie bez problémov i analfabet. Prijemnou 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, vďaka čomu môže byť dobrou vstupenkou do sveta vodného chladenia PC. Výrobca udáva priemernú životnosť na úrovni 100 000 hodín, čo naznačuje vysokú spoľahlivosť. V počítači ho mám zatiaľ pomerne krátko, ale funguje na jednotku a je skutočne veľmi tichý, až tak, že vážne zvažujem vymeniť za vodné chladenie aj coolery na mojej grafike. Si'ubujem, že sa k tejto téme ešte vrátim a napíšem vám viac reálnych skúseností s týmto coolerom aj pri pretaktovaní môjho nového PC.

Marek Pročka



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: SilentiumPC	Cena s DPH: 75€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ cena	- nemá RGB
+ účinný odvod tepla	(testovaný model)
+ montáž	
+ tichý chod	
+ manuál/video	
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 funkcionálnosť. Tak si veľt'a 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 predat' však už neznamená iba mať naozaj dobré papierové parametre, ale treba ponúkať aj niečo navyše, a to za konkurencieschopnú cenu. Ako v našich testoch obstála novinka od spoločnosti MSI s menom MPG ARTYMIS 273CQRX-QD si samozrejme prečítate v článku nižšie.

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

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

Obal a jeho obsah

Vo vnútri rozmernej a vcelku ťažkej 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-bungie (pripojiteľný držiak pre kábel z myšky, aby nezavadzal na stole) USB kábel na prepojenie s počítačom a video káble. Zloženie podstavca je jednoduché a dá sa zvládnuť za pár minút. V balení sa tiež nachádza externý adaptér pre napájanie monitoru, čo nie je až tak bežné vidieť, no nepredstavuje v praxi žiaden 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 prémiovejších MSI monitoroch je už tradičné RGB podsvietenie na zadnej časti, ktoré síce drvivá väčšina hráčov neuvidí, no v prípade potenciálnej LAN párty možno očariť pár protivníkov. Monitor tiež poteší zabudovaným držiakom na slúchadlá, ukrytým 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 kalibrácii priamo pri výrobe však pri farebnosti uvádza MSI podporu až 95% DCI-P3 a 128% sRGB spektra, čo je na VA panel naozaj slušné. Samozrejmosťou pri modernom hernom monitore musí byť aj kompatibilita s G-Syncom, ktorú zabezpečuje open-source firmvér AMD FreeSync Premium Pro a nejaké to označenie HDR, v tomto prípade avizované ako HDR400 s maximálnou svetivosťou 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, nakoľko stále viac ľudí 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. Keď 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 rýchlostiam takpovediac nútili 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 funkcionálnosť? Pri MSI MPG ARTYMIS 273CQRX-QD je týchto bonusov naozaj požehnané. Či už to je zaujímavé zapracované RGB podsvietenie, vylepšenia po stránke ergonomie (mouse bungie, držiak slúchadiel), KVM prepínač na zvýšenie produktivity a konektivity, alebo len jednoduchá maličkosť uľahčujúca hráčom život v podaní svetelného senzora, ktorý dokáže automaticky nastavovať jas podľa externých podmienok. Ja osobne síce nie som najväčším fanúšikom nižšieho jasu, keďže si radšej v operačnom systéme



a prehladačoch nastavím tmavú tému, ale ako možnosť túto funkcionálnosť 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 deja a napriek použitiu VA panelu nie sú pozorovacie uhly zlé. Parametre displeja sú naozaj obstojné a všetka bonusová funkcionálnosť 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: MSI	Cena s DPH: 700€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Obstojné parametre	- Iba VA panel
+ Dobré zobrazenie farieb	- Vysoká cena
+ RGB LED na zadnej strane	
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.

Režirovaný 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 divákovi odhaľujúci a intímny pohľad do života a kariéry hudobnej ikony Tiny 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 objavujú 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 najproduktívnejšie 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 verejnosť zdanlivo ideálnom manželstve s Ikom Turnerom. Po tom, čo sa Tina rozhodla s manželstvom skončiť a začať odznova, jej ostalo len jej vlastné meno – „Tina“ a rovnaké meno nesie aj tento dokument. TINA je oslavou nesmierného talentu Tiny Turner, cesty k celosvetovej sláve napriek všetkým očakávaniam a jej prijatiu seba samej ako milovanej a uznávanej 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 keďže 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 znovu v seriály objaviť v novom tele hostiteľ'a. To znamená, že aj charakter, 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 série Aaron Paul. Nováčikom štvrtej série bude čerstvá držiteľka 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 spštenie 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 naďalej objavovala v MCU filmoch a seriáloch. Konkrétne 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 podieľali 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 traileru pre She-Hulk, ktorý vyšiel v polke mája. Fanúšikovia She-Hulk komiksu určite vedia, že Jennifer Walters pracuje pre právnickú firmu GLK&H, kde vedie 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 obľúbenému Stanovi Leemu a jeho pôvodnému menu. Takéto detaily len dokazujú, že aj keď sa Stan nemusí objaviť na obrazovke, jeho odkaz v MCU bude rezonovať naďalej.



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 vďaka svojim krásnym pianovým a syntetizátorovým melódiám. 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 niekoľkokrát 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 podieľal 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 Featheringtovú (Nicola Coughlan), 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 postavu 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 dostala 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 zatiaľ neprebádanú pôdu a následne ho nasledoval aj Spiderman, teda, konkrétne 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 dávku 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 hneď 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 „náš“ Doctor Strange? Nie, Strange, ktorého poznáme, sa prebúdzá v momente, keď 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, keď počas svadobnej hostiny jeho dlhoročnej lásky Christiny Palmer (Rachel McAdams), je oslava prerušená príchodom Gargantosa, ktorý naháňa

Americu. Tu už je Strangovi jasné, že celá udalosť asi nebol 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 mamy. Túto schopnosť si však všimne aj nepriateľ ju, a hlavne jej schopnosti, pre seba.

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



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

Kto je naozaj zloduchom?

Už keď 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 hneď 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 deja, 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 natáhuje filmovú minútáž a keď sa dej spomalí, prosto 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 týmito titulom očakávali. Okrem kratšej sekvencie, v ktorej si Strange na pár sekúnd vyskúša niekoľko vesmírov v priebehu krátkej doby, zotrvá reálne počas filmu možno v 4-5.

Raimi v plnej forme

Fanúšikovia MCU sa už dlhšiu dobu sťažujú na to, že sa marvelovské filmy režirujú 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 deja 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 diváčku základňu (hlavne v oblasti vekového ratingu) chce zasiahnuť.

Keď 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 prosto nejde, aby prvý a druhý film do seba dejovo zapadali. Film bol preto pre Raimiho 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 pochýb. 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 prehĺbiť. 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 dúfať, že ďalšie plánované „marvelovky“ sa pochopia a posunú filmovú latku konečne vyššie.

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

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Sam Raimi	Rok vydania: 2022 Žáner: 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 deja. 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 ornou 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 stávk, cez rôzne obchody s alkoholom počas americkej prohibície a iný pofidérny 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 rozpustí zvnútra. Obaja sa však držia hesla „svojich priateľov si

drž blízko, ale nepriateľov ešte bližšie“ a preto je pomerne zložitý proti nemu snovať akýkoľvek plán. Zdá sa, akoby mal Oswald prečítaný každý krok Shelbyovcov. V poslednej, šiestej sérii teda Tommyho boj s veterným mlynom pokračuje. Ako nakoniec skončí, to sa zatiaľ nedozvieme.

Dve významné udalosti v produkcii

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 (Hellen McCrory) cez túto sociálnu sieť oznámil, že Hellen 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 sériách robilo pomerne ťažko, a tak teda jedinou cestou bolo nechať 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. Nakoľko 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 vyzerá ako vystrihnutý z maliarskeho plátna. Keď sa k tomu pridá 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 Cillian Murphyho je niekedy málo. Človek, 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 sériách a vyzeralo to, akoby tvorcovia chceli z „dojnej kravy“ vycediť 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) síce 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 Mosleym 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 niekoľkokrát 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'Keefe) a ťažko 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:	
Réžia: Anthony B., Otto B., Tom H...	Rok vydania: 2022 Žáner: Krimi / Dráma
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kamera	- chýba výraznejšia
+ tvorcovia sa vynašili aj napriek nepriaznivým okolnostiam	dráma
+ hudba	- 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 čísiel v elektronickej podobe nájdete voľne k dispozícii na stiahnutie na webových stránkach magazínu na adrese

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini,
Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider,
Stanislav Jakúbek, Mário Lorenc, Maroš Goč,
Richard Mako, Barbora Krištofová, Michaela Medved'ová,
Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kuriľák,
Miroslav Beták, Martin Rácz, Nicol Bodzsárová,
Zuzana Mladšíková, Jvet Szighardtová, Ondrej Ondo,
Liliana Dorociaková, Miroslava Glassová,
Michaela Hudcová, Maja Kuffová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Steam Deck

MARKETING A INZERCA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

ISSN 2644-6294 (online)

HRA SA NIKDY NEKONČÍ



G435

logitech

HRAJ AKO LEGENDA



League of Legends kolekcia.

LEAGUE OF
LEGENDS



D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



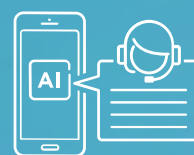
AI Mesh Optimiser



AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant



AI Parental Control

R15

AX1500 Smart Router

M15

AX1500 Mesh Systems



E15

AX1500 Mesh Range Extender

