

GENERATION

HRALI SME AS DUSK FALLS

TESTOVALI SME
Huawei FreeBuds Pro 2

TÉMA
Vytvorte si domáce kino

RETRO
Kid Klown in Crazy Chase

VIDELI SME
THOR: Láska a hrom

SÚŤAŽ



Kvalita, na ktorú sa môžete spoľahnúť

3-ročná*
predĺžená
záruka

Zaregistrujte svoju novú tlačiareň
do 30 dní na stránke
www.epson.sk/zaruka
a získajte predĺženú záruku.



Kúpte si vybranú tlačiareň v období od 1. 4. 2022 do 31. 3. 2023 a zaregistrujte ju do 30 dní od nákupu pre predĺženú záruku spoločnosti Epson.
Ďalšie informácie a podmienky nájdete na stránke www.epson.sk/zaruka.

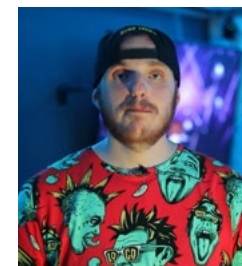


*Just fill and chill
Usain Bolt*



EPSON®
EXCEED YOUR VISION

EDITORIÁL



Nastalo peklo

Ja som jeden z tých, čo razantné zvýšenie okolitej teploty vníma ako invazívny útok na moje pohodlie. V čase, kedy som si ešte mohol hovoriť, že som plne bez záväzkov, som sa v boji proti instantnému poteniu dokázal vyzbrojiť mnohými spôsobmi, najúdernejším však ostala, samozrejme, klimatizácia. Užival som si ju v rodnom dome, v aute a všade tam, kde dorazila predmetná vymoženosť modernej doby. Avšak cesty osudu sú, ako sa povie, nevyspytateľné a krátko po tom, čo som sa oženil a vytvoril potomstvo, som zistil, že moja milovaná manželka je na vyššie spomínaný druh chladenia vyložene alergická. Preto v súčasnosti rok čo rok trpím ako kôň a vždy, keď teplomer začne olizovať hranicu štyridsiatich stupňov Celzia, sa v našom skromnom byte dá bez problémov zriadiť fínska sauna. V takýchto časoch trpíme nielen ako ľudské bytosti, ale súčasne aj ako majitelia sofistikovanej elektroniky, čo znamená, že ja som z domu, akonáhle vonku začalo to peklo posledných dní, vystačoval všetky dôležité zariadenia, ako sú herné konzoly, či počítače, len aby som im doprial pokojný chod. Leto budú musieť prežiť v exile, respektíve v mojej kancelárii, kde sa im dostane tej najlepšej starostlivosti. Poviem vám úprimne, neznášam toto obdobie a som jednoducho človek, ktorý viac inklinuje k chladným jesenným/zimným dňom. Všetko sa raz však skončí a než sa tak stane, prejdime si spoločne aktuálny obsah augustového čísla nášho a vášho časopisu Generation.

Na nasledujúcich stránkach si budete môcť prečítať najnovšie správy zo sveta upotených technológií, ako aj zaujímavosti z prostredia automobilov. Okrem toho sme si pre vás nachystali tradičnú koláž hardvérových testov, filmov a seriálov, nezabudli sme prihodit' nejaký ten mobilný telefón a ja osobne som sa pohral s externými batériovými stanicami vhodnými práve na súčasné dovolenkové obdobie. Nech už sa preto momentálne nachádzate kdekoli'vek, dúfam, že vás nasledujúce články aspoň trochu ochladia a spríjemnia vám toto slnečné obdobie.

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.

Nový Civic Type-R zovšednel



Tým ale myslíme len jeho výzor, ktorým sa vracia skôr k deviatej generácii. Tá desiatu bola v mnohých smeroch prelomová, no zároveň si našla aj pomerne veľkú skupinu odporcov. Jej futuristický vzhľad je aj po rokoch kontroverzný, no zároveň zaručuje, že toto auto si na ceste určite všimnete. Novinka sa

v tomto smere ale ďalej neposunula, skôr sa snaží byť menej nápadná a zapadá do súčasného trendu hot-hatch.

V dobe nástupu elektromotorov je však oveľa zaujímavejšie to, čo v aute nájdete pod jeho kapotou. Základný Civic je totiž už len s výhradne hybridným pohonom,

čo nie je po chuti fanúšikom vetra vo vlasoch. Type-R sa elektrifikácii záhadne vyhýba, je to teda stále ten skvelý benzínový dvojliter s manuálnou prevodovkou, no so zatiaľ neznámym výkonom. Ten určite prekoná súčasnú generáciu, pričom prvé špekulácie spomínajú hranicu 400 koní.

Zatiaľ toho nevieme pomerne veľa, chýba nám aj dostupnosť na našom trhu a samozrejme cena. Pri nej asi milo prekvapení nebudeme, keď nový Civic pre bežných ľudí končí s cenou tam, kde začínal posledný Type-R.

Fotografie z interiéru ale ukazujú, že novinka bude viac zaujímavá práve z vnútra, kde poskytne výrazne lepší komfort a konečne aj lepšie vyzerajúci a funkciami viac nabitý informačný systém pred vodičom a aj v strede konzoly. Zachované zostali vonkajšie typické dizajnové prvky – trojitý výfuk a zadné neprehliadnuteľné veľké krídlo.

Hyundai ukázal nový IONIQ 6



Jedna z najpredávanejších značiek na Slovensku, Hyundai, predstavila svoj najnovší prémiový elektromobil – IONIQ 6. Po novom by sme mali IONIQ označovať ako samostatnú značku, ktorá označuje vozidlá s čisto elektrickým pohonom. Novinka prináša množstvo pokročilých technológií, prispôsobiteľný vnútorný priestor, funkcie a rozšírený

dojazd, čím chce odstrániť najväčší nedostatok elektrickej mobility.

IONIQ 6 poskytuje predpokladaný dojazd na čisto elektrický pohon viac ako 610 km podľa štandardu WLTP pri konfigurácii so 77,4 kWh batériou, pohonom zadnej nápravy a 18-palcovými kolesami. Autu nechýba aj extrémne rýchle nabíjanie 400 V / 800 V vďaka Elektrickej

globálnej modulárnej platforme (E-GMP). IONIQ 6 vysoký dojazd dosahuje aj vďaka špecifickému aerodynamickému dizajnu, aký sme pri vozidlách koncernu Hyundai ešte nevideli.

Autu nechýba množstvo atraktívnych prvkov, ako je dvojfarebné ambientné osvetlenie, či osvetlenie, ktoré sa synchronizuje s rýchlosťou vozidla a je tu aj elektrická simulácia zvuku v kabíne Electric Active Sound Design (e-ASD). Dvojfarebné ambientné osvetlenie umožňuje vodičovi prispôbiť si vzhľad interiéru výberom zo spektra 64 farieb a šiestich predvolených motívov. K dispozícii bude s viacerými motorizáciami a veľkosťami akumulátorov. Batéria s dlhým dojazdom s kapacitou 77,4 kWh môže byť spojená s pohonom zadných kolies (RWD) alebo s pohonom všetkých kolies (AWD). Za príplatok bude duálny motor s voliteľným pohonom všetkých kolies, ktorý produkuje kombinovaný výkon 239 kW a krútiaci moment 605 Nm. Táto konfigurácia pohonu dokáže vozidlo zrýchliť z 0 km/h na 100 km/h za 5,1 sekundy.

Na Slovensko prichádza nová značka, MG



Bola to pôvodne britská značka, ktoré neskôr skončila v čínskych rukách a teraz hlási príchod aj na Slovensko. Pomerne stabilnú ponuku výrobcov tak rozšíri nová neznáma, teda neznáma len z pohľadu nášho vodiča. V Európe sa jej darí neustále rozširovať svoje predajné miesta, podľa oficiálnych informácií sa počítajú už na stovky. Na Slovensku si distribúciu zobral predajca AutoPalace, ktorý už teraz predáva Mazdu, Mitshubishi, či BMW.

Na začiatok u nás ponúkne len dvojicu modelov, jedno malé mestské SUV a druhé trochu väčšie rodinné s plug-in hybridným motorom. Základným model MG ZS nepôsobí nijak exoticky, dokonca aj názov je pre našinca stráviteľný. Svojimi rozmermi a objemom kufra patrí do skupiny modelov ako je Dacia Duster, s ktorou sa môže pretekať aj svojou cenou. Tá totiž začína na hodnote 16 990 EUR v základnej výbave Essential s 1,5 litrovým motorom bez turbíny (výkon má 106 koní).

Litrový turbomotor s výkonom 111 koní je dostupný až pre výbavu Elegance s cenou 19 790 EUR a jeho verzia s automatickou prevodovkou vás bude stáť 21 190 EUR aj kvôli výhradnej kombinácii s najdrahšou výbavou Exclusive. Motory teda neoslovia náročného šoféra, auto je skutočne vhodné hlavne do mesta, keď základný motor má len 5-stupňovú prevodovku.

Plug-in hybrid verzia je už výrazne drahšia a dostupná v dvoch výbavách – Emotion za 35 590 EUR a Exclusive za 39 190 EUR.

A čo ponúka MG ZS v úplne základnej výbave? Chrániť vás bude šesť airbagov, na cestu budú svietiť Bi-LED svetlomety a pri parkovaní pomôžu len senzory. V lete oceníte digitálnu klimatizáciu, je tu automat, 10,1-palcový multimediálny systém s podporou CarPlay a Android Auto, či 17-palcové zliatinové disky. Mierne drahšia výbava Emotion v cene 18 390 EUR pridáva panoramatickú

parkovaciu kameru, kožené sedadlá, či digitálny prístrojový panel a navigáciu.

Plná výbava má prakticky všetko, čo by sme od moderného automobilu očakávali. Nájdete tu panoramatickú strechu, bezklúčové odomykanie, či elektrickú parkovaciu brzdú. Okrem základnej výbavy, majú všetky zvyšné aj sledovanie mŕtveho uhla a dopravnej situácie za vozidlom pri cúvaní. Rovnako zaujímavý je aj väčší model s označením MG EHS, ktorý je tým pravým SUV modelom, určeným pre našinca.

Tento model bude dostupný len ako plug-in hybrid, avšak stále vo veľmi rozumnej cene – Emotion za 35 590 EUR a Exclusive za 39 190 EUR. Pohodlná jednotka je len jedna, presnejšie je to kombinácia 1,5 litrového TGI a elektromotora s celkovým výkonom 258 koní. Dojazd na čisto elektrický pohon by mal byť podľa slov výrobcu až 52 kilometrov a zrýchlenie z nuly na sto dosiahne za 6,9 sekundy.

Už v tej lacnejšej výbave dostanete všetko potrebné, vrátane 12,3-palcového prístrojového štítu, 10,1-palcového multimediálneho systému s navigáciou, je tu zadná parkovacia kamera, vyhrievané sedadlá, adaptívny tempomat, či systém MG Pilot pre čiastočne autonómne riadenie a automatické brzdenie.



Trend tohto leta: Vytvorte si domáce kino



V letných horúcich dňoch máme chuť len a len oddychovať. Lahnúť si na pohovku v klimatizovanej obývačke alebo do záhrady do tieňa je snom viacerých z nás. K tomu si pustiť svoj obľúbený film a oddych máte zaručený. Prezradíme vám, ako si pripraviť takúto siestu s projektormi od spoločnosti Epson, s ktorými sa ponoríte do zábavy obrovských rozmerov.

Nájdite si vhodné miesto na oddych

Predtým, ako sa začne na sto percent váš odpočinkový režim, si nájdite vhodné miesto, či už pre seba, alebo pre projektor. Pre získanie zaručene presného obrazu je ideálne projektor umiestniť na rovný povrch, nie príliš ďaleko ani blízko, predsa len nechcete prísť o tie najjasnejšie detaily. Náš tip na projektor na doma je miniprojektor Epson EF-11, ktorý je ľahký, takže do záhrady na letné kino ho preniesiete bez problémov. Okrem kompaktnosti, ktorá je rozhodujúcim parametrom pri kúpe projektor, EF-11 premieta takmer na akýkoľvek povrch bez potreby plátna, čo znamená viac možností a miest na premietanie. Jeho veľkosť vám dovolí si ho zobrať so sebou

aj na dovolenku alebo na chatu a užít si tak atmosféru kina kdekoľvek. Pre tých väčších fajnšmekrov je ideálny projektor EF-12, ktorý zvládne premietat' do rôznych smerov, vďaka čomu máte zabezpečenú ešte väčšiu zábavu, a to všetko v malom kompaktnom tele. Oba projektory nového radu EpiqVision Mini majú ostrý a žiarivý obraz a až 150-palcové zobrazenie. Prijemným plusom je, že vyzerajú štýlovo, majú elegantné zaoblené hrany a matnú čiernu farbu, čiže svojich priateľov či rodinu ohúrite hociak na položit.

Na aké technické parametre sa pri výbere projektor zamerat'?

Každý technologický nadšenec si pri výbere novej technologickej hračky potrpí na iné špecifiká. Niektorí si smartfón vyberajú podľa zdatnosti fotoaparátu a iní si televízor vyberajú podľa počtu zabudovaných funkcií. Pri projektore sa určite zamerajte na ostrosť obrazu, možnosti zobrazovania obsahu či konektivitu. Projektory EF-11 a EF-12 majú okrem Full HD rozlíšenia vysokú svietivosť až 1 000 lúmenov, vďaka čomu docielia žiarivý obraz s pestrým farebným kontrastom. Disponujú technológiou 3LCD od spoločnosti Epson,

ktorý prináša jasný obraz bez dúhového efektu, definované tieň a realistický vzhľad.

V dnešnej modernej dobe sa pri výbere projektor zamerajte aj na rôzne možnosti zobrazovania obsahu, alebo inak, z akého zariadenia sa viete na projektor pripojiť. Toto vám umožní jednoduchší zážitok, bez zbytočných stresov a hľadania káblov. Epson EF-11 dovolí užiť užívateľovi prehrávať obsah z telefónu, prenosného počítača ale aj hernej konzoly pomocou zabudovanej technológie Miracast. Miracast je bezdrôtová funkcia, ktorá umožňuje pripojenie takmer hocikákeho zariadenia k televízoru bez potreby HDMI kábla. Zjednoduší to celý chod letného či domáceho kina a vy aj vaši hostia sa tak môžete okamžite tešiť na pozeralie.

Projektor EF-12 je perfektný pre fanúšikov vysoko kvalitného zvuku, pretože ukrýva zabudované reproduktory YAMAHA. Či už pozeráte film, alebo si pomocou projektor pustíte hudbu aj s videoklipom, váš zážitok bude s lepším zvukom silnejší. Navyše, EF-12 ponúka funkciu Android TV, ktorá vám o to viac uľahčí a urýchli prevádzku projektor.

To pravé letné kino kdekoľvek chcete

Čo vám však okrem projektor nesmie na letnom kine chýbať? Určite nejaké občerstvenie pre hostí a pohodlné kreslá s vankúšmi. Ak pripravujete tematické rozprávkové kino, prichystajte si podľa potreby aj výzdobu a o letný oddych máte postarané.

Projektory spoločnosti Epson sú perfektnou voľbou pre mladých ľudí, ktorých už obľubujú káblová televízia net'ahá. S týmito zariadeniami si jednoducho spravíte večerný filmový maratón alebo si užijete napätú atmosféru pri najnovšom akčnom trileri. Projektory Epson EF-11 a EF-12 rozprúdia zábavu pri akejkol'vek príležitosti, tak nezabudnite pozvať partiu na dobrý drink a užít si spoločne domáce letné kino!

Viac o projektore Epson EF-11 [sa dozviete TU](#).

Viac o projektore Epson EF-12 [sa dozviete TU](#).

Ako vytvoriť stabilnú Wi-Fi na záhrade?

Na vytvorenie Wi-Fi siete na záhrade existuje niekoľko spôsobov. Môžete posunúť existujúci Wi-Fi router, použiť Wi-Fi extender alebo viac jednotiek, tzv. Mesh systém. Najvhodnejším riešením je ale použitie vonkajšieho prístupového bodu a jeho napojenie na existujúci Wi-Fi router pomocou UTP kábla. Len tak získate spoľahlivú a stabilnú Wi-Fi a budete si môcť užívať internetové pripojenie aj pri bazéne alebo pri posedení s rodinou či priateľmi.

Pre tieto aplikácie sú vhodným riešením vonkajšie prístupové body TP-Link z radu Omada. Majú rozšírený rozsah prevádzkových teplôt na vonkajšie použitie a odolávajú vonkajším vplyvom počasia, ako dážď či sneh. S ohľadom na vaše potreby môžete vybrať medzi tromi modelmi, ktoré sa líšia podporovaným Wi-Fi štandardom a poskytovanou rýchlosťou.

Instalácia

Vonkajšie prístupové body TP-Link Omada je možné pripnúť na stenu pomocou držiaka, ktorý je súčasťou dodávky, alebo tiež na stĺpik pomocou stĺpových pásov.



EAP110-Outdoor
Základný a cenovo najdostupnejší model. Pre malý počet užívateľov. N300 Wi-Fi 4 (802.11n)



EAP225-Outdoor
Zlatá stredná cesta. Prevádzka v dvoch pásmach pre väčšiu odolnosť proti rušeniu. AC1200 Wi-Fi 5 (802.11ac)



EAP610-Outdoor
Pre náročných. Pre rýchlu Wi-Fi a väčší počet užívateľov. AX1800 Wi-Fi 6 (802.11ax)

Na pripojenie k existujúcemu routeru budete potrebovať dva dátové UTP káble, jeden najlepšie vonkajší. Napájanie prístupového bodu je pomocou technológie Power over Ethernet (PoE), kedy sa napájanie prenáša UTP káblom spoločne s dátami. V mieste vonkajšieho prístupového bodu teda nepotrebuje elektrickú zásuvku.

Jeden UTP kábel pripojíte do LAN portu existujúceho Wi-Fi routera a k LAN portu PoE adaptéra (injektora), ktorý je súčasťou dodávky prístupového bodu. Druhý kábel zapojíte do PoE portu injektora a do prístupového bodu. Potom stačí už len zapojiť PoE adaptér do elektrickej zásuvky.

Konfigurácia

Konfigurácia vonkajšieho prístupového bodu TP-Link Omada je veľmi jednoduchá. Stiahnite si mobilnú aplikáciu Omada a v nej v spodnom menu zvolte „Standalone APS“, teda samostatné prístupové body.

Aplikácia automaticky nájde nainštalovaný prístupový bod. Kliknite naň a otvorí sa vám stránka s informáciami o prístupovom bode. V pravom hornom rohu kliknite na ozubené

kolesko a nastavte si vlastné meno siete (tzv. SSID) a heslo pre každé pásmo. Prístupové body Omada môžete prípadne spravovať aj zo vstavaného webového rozhrania.

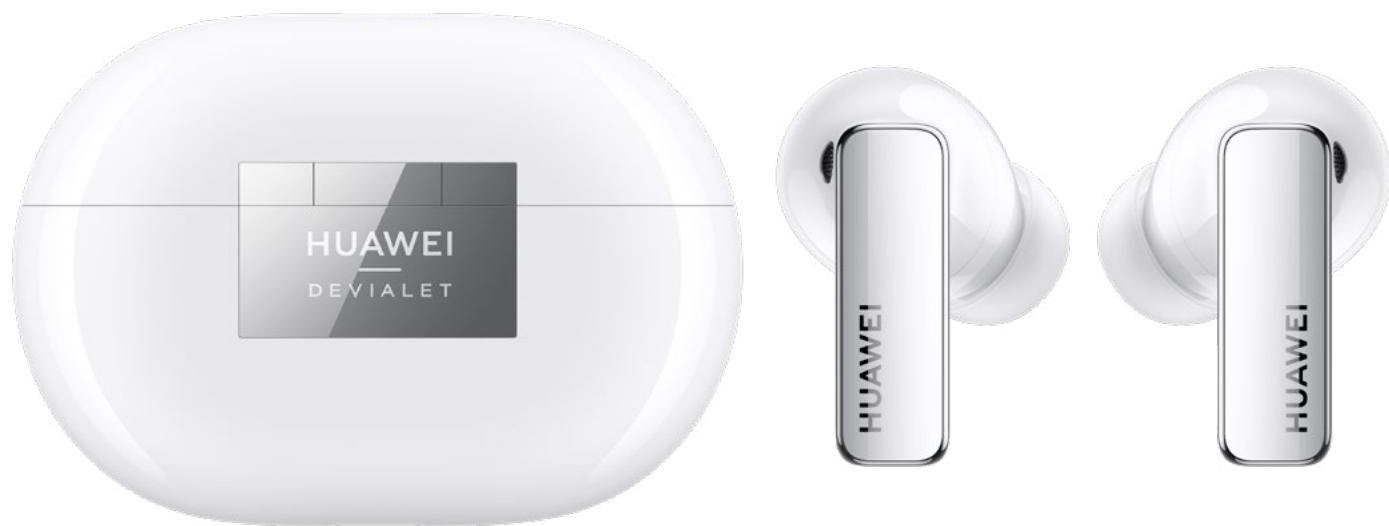
Na doma aj pre firmy

Prístupové body TP-Link Omada sú určené aj pre firemných užívateľov, reštaurácie, hotely, školy, vonkajšie areály, amfiteátre alebo verejné kúpaliská. Pri nasadení väčšieho počtu jednotiek, napr. v kombinácii s vnútornými prístupovými bodmi, switchami alebo VPN routermi, môžete všetky tieto prvky spravovať centralizovane z jediného rozhrania pomocou HW alebo bezplatného SW kontroléra Omada. Z mobilnej aplikácie Omada môžete spravovať svoju sieť aj vzdialene, kedykoľvek a odkiaľkoľvek.

Spoľahlivosť a podpora

TP-Link vyrába spoľahlivé zariadenia, a preto na nich poskytuje päťročnú záruku. Pokiaľ si nebudete vedieť rady s konfiguráciou, môžete sa obrátiť na technickú podporu výrobcu, ktorá je k dispozícii zadarmo v pracovné dni od 9. do 16. hod. Pre viac informácií navštívte www.tp-link.com.

Zaži špičkový hudobný zážitok vd'aka Huawei FreeBuds Pro 2



Miluješ hudbu, ideš si ju nonstop a nevieš si bez nej predstaviť ani jeden deň, ba ani jednu minútu? Pre získanie naozaj kvalitného hudobného zážitku je však nutné mať po ruke slúchadlá, ktoré ti ho dokážu dopriať. Poradíme, ako si vybrať tie ideálne a čo všetko by mali spĺňať.

Slúchadlá sú zariadenie, ktoré dnes už vlastní každý. Dôvod je prostý, keďže ich využitie je nielen praktické, ale aj všestranné. Či si už chceš deň spríjemniť dobrou

hudbou, absolvuješ niekoľko desiatok pracovných telefonátov alebo potrebuješ pracovať niekoľkými zmyslami naraz, slúchadlá sú na to ideálnym pomocníkom. Nie však hocikaké slúchadlá, najlepšou voľbou sú práve bezdrôtové slúchadlá. Prečo? Nasledovné dôvody ťa presvedčia.

Vol'ný pohyb

Ako už vyplýva z ich názvu, bezdrôtové slúchadlá nemajú žiadne káble, preto

poskytujú absolútnu slobodu pri pohybe. Nemusíš sa obávať, že ak na ne zabudneš alebo sa prudko pohneš, zničíš smartfón či notebook, ako by to bolo pri bežných káblových slúchadlách, ktoré k zariadeniam musia byť pripojené.

Samozrejme, aj bezdrôtové slúchadlá sú k cieľovým zariadeniam pripojené, no prostredníctvom Bluetooth, ktorý ťa však nijako neobmedzuje, naopak poskytuje oveľa väčšiu slobodu a bezstarostnosť.

Malé, ľahké a praktické

Na trhu je dostupných množstvo typov bezdrôtových slúchadiel s rôznymi parametrami. Ak sa však zameriavaš na maximálnu praktickosť a funkčnosť, mal by si spoznať horúceho kandidáta, ktorým sú nové bezdrôtové slúchadlá od Huawei [FreeBuds Pro 2](#). Tie sa totiž od iných líšia najmä praktickou stránkou. Nabíjacie puzdro s rozmermi 67,9 mm x 24,5 mm x 47,5 mm a hmotnosťou približne 52 g nezaberie veľa miesta a zmestí sa dokonca aj do vrecka. Samotné slúchadlá sú logicky, ešte o niečo menšie, no veľkosť im na kvalite neuberá. Hmotnosť jedného je len okolo 6 gramov, vďaka čomu ich so sebou môžeš nosiť kamkoľvek.



Batéria s dlhou výdržou

Výdrž batérie je vo všeobecnosti veľmi dôležitá a hoci sa líši od slúchadiel k slúchadlám, samozrejme platí, že čím je dlhšia, tým lepšie. Výdrž batérie je totiž jeden z najdôležitejších parametrov, ktoré rozhodujú o kúpe. Ak teda slúchadlá nechceš nabíjať každú chvíľu, mal by si siahnuť po novink [FreeBuds Pro 2](#), ktoré sú síce malé, no vybavené batériou s bezkonkurenčne dlhou výdržou. So zapnutou funkciou ANC (Active Noise Cancellation), ktorá navyše eliminuje rušivé vplyvy okolia, si môžeš užívať ničím nerušené počúvanie až 4 hodiny prehrávania a s puzdrom celkom 18 hodín. S vypnutým ANC si môžeš užívať 6,5 hodiny počúvania a s puzdrom celkom 30 hodín.

Ani hluk nie je problém

Hluk dokáže výrazne znížiť kvalitu hudobného zážitku. Aby tvoj 'feel' trval čo najdlhšie, na trhu sú dostupné aj bezdrôtové slúchadlá, ktoré disponujú funkciou ANC (Active Noise Cancellation). Ide o funkciu, vďaka ktorej slúchadlá potláčajú akýkoľvek hluk z okolia a poskytujú len čistý a ničím nerušený zvuk. Bezdrôtové slúchadlá Huawei [FreeBuds Pro 2](#) sú vybavené funkciou Systém Intelligent Dynamic ANC 2.0, ktorá dokáže eliminovať aj zvuk hlučných leteckých motorov a nebudeš počuť ani silný vietor.

Funkcia ANC sa dá využiť nielen pri počúvaní hudby, ale aj pri telefonátoch. Slúchadlá FreeBuds Pro 2 totiž disponujú



technológiou Pure Voice, založenou na potlačení hluku pri hovoroch. Za to sú zodpovedné 4 mikrofóny v kombinácii s exkluzívnym algoritmom potlačenia hluku pomocou hlbkej neurónovej siete (DNN) spoločnosti Huawei. To znamená, že slúchadlá dokážu presne zachytiť ľudské hlasy a zároveň zlepšiť potlačenie šumu, a to bez ohľadu na to, kde sa práve nachádzaš.

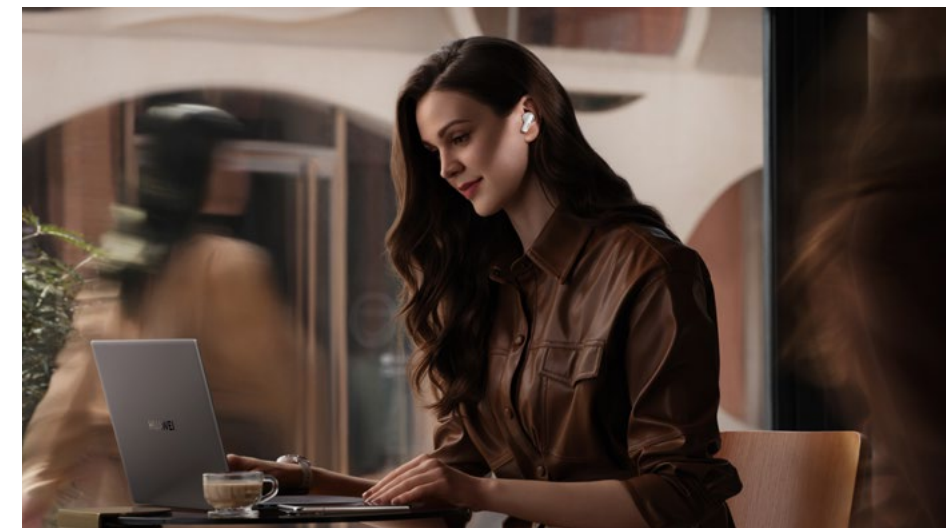
Vynikajúci zvuk na každom kroku

Či už chceš bezdrôtové slúchadlá využívať na počúvanie hudby, alebo si pomocou nich aj vybavovať telefonáty, určite oceniš aj kvalitný zvuk. V ideálnom prípade by zvuk mal byť čistý a nemal by si ho počuť s oneskorením. To však nie je u všetkých typov bezdrôtových slúchadiel samozrejmosťou.

Čerstvá novinka od Huawei [FreeBuds Pro 2](#) sú vybavené jedinečným zvukovým systémom Ultra-hearing True Sound Dual Driver, ktorý inteligentne koordinuje dva meniče a zaisťuje ich dokonalú súhru pre vynikajúci zvukový výkon. Takisto disponujú technológiou Triple Adaptive EQ, ktorá dokáže automaticky vyladiť zvuk podľa štruktúry zvukovodu, polohy pri nosení a úrovne hlasitosti, čím zaisťuje personalizovaný zvuk v reálnom čase.

Pred samotnou kúpou bezdrôtových slúchadiel, by si mal zvážiť niekoľko parametrov. Dôležitá je nielen kvalita zvuku, ale aj výdrž batérie či praktickosť.

Všetky tieto vlastnosti a ešte omnoho viac ponúkajú FreeBuds Pro 2 od Huawei, ktoré vynikajú nielen top funkciami, ale aj pomerom ceny a špičkovej kvality.



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Cowabunga v auguste



Kto by nemiloval tie zelené potvorky, prerastené korytnačky, ktoré sú pomenované po talianskych renesančných umelcoch a ovládajú kung-fu? Veľké korytnačky majúce vznešené mená a ovládajúce bojové umenia? Cvičí ich rovnako prerastený potkan? Keď sa tak zamyslíme, je vlastne zázrak, že niečo také vôbec fungovalo a slávalo celosvetový úspech. Na motívy TMNT tiež vyšla hromada hier, pričom tie najlepšie vyšli v dávnych dobách 8 a 16 bitových konzol. Práve tie „pecky“ budú vydané v hromadnej kolekcii Teenage Mutant Ninja Turtles: The Cowabunga Collection, ktorá vyjde 30. augusta tohto roku na PC, konzoly PS, konzoly Xbox a Switch za cenu 39,99€. Dohromady tak príde 13 hier vydaných na Arcade, NES, SNES, Game Boy a SEGA Genesis.

Nová FPS od Romera



Niekdajšia hviezda herného dizajnu John Romero sa vracia späť, a to so žánrom, ktorý ho preslávil – first person shooter. Jeden z klúčových tvorcov pôvodného Doom, Wolfenstein 3D, Dangerous Dave, Commander Keen alebo „objaviteľ“ herného pojmu deathmatch, chystá striel'ačku, na ktorú momentálne zháňa ľuď prostredníctvom inzerátov. Hra bude bežať na Unreal Engine 5 a zastrešovať ju bude zatiaľ neznámy veľký vydavateľ. Dôvod na oslavu, pretože otec FPS žánru sa vracia? Nuž, ani nie. John Romero už dávno nie je tým, kým bol v 90. rokoch a jeho posledná FPS vyšla ešte v roku 2000. Áno, tá nepopulárne známa Daikatana. Ani jeho zatiaľ posledný titul Empire of Sin veľa vody nenamútil. John ale samozrejme prekvapí môže a tak mu prirodzene držíme palce.

Ruský herný engine



Vojna na Ukrajine trvá už takmer pol roka. Rusi sa snažia zničiť suverenity Ukrajincov a pripojiť si niektoré časti krajiny k Rusku, za čo mu predovšetkým západ na oplátku udel'uje jednu sankciu za druhou a vojensky podporuje Ukrajinu. V dôsledku sankcií a odchodu mnohých zahraničných spoločností z Ruskej federácie, čo ovplyvnilo aj miestnu hernú scénu, sa Rusko rozhodlo pre netradičný krok, vyrobiť svoj vlastný národný herný engine. Či z toho nakoniec niečo vstúpe a či to bude vôbec konkurencieschopné popri Unity či Unreal (aj keď je otázne, či by sa snažili engine pretlačiť aj za hranicami, čo nemusí byť práve jednoduché kvôli prípadným ďalším sankciám), to je otázne. Faktom však ostáva, že sankcie je v Rusku cítiť a Rusi sa musia naučiť prispôbovať.

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

Terminátor ako survival



Už sme si dnes čo to povedali o starších filmových značkách, ktoré obohatili náš herný svet niekedy o lepšie a niekedy o horšie kusy. Po bojových korytnačkách a xenomorfoch teraz prichádza na paškál Terminátor. Hier s Terminátorom bolo vždy pomenej a z toho malého množstva bolo ešte menej tých skutočne vydarených, ako napríklad prastará pecky od Bethesda alebo posledný a vcelku slušný Terminator: Resistance. Kto vie, možno sa najnovšia chystaná hra zaradi medzi to málo kvalitných. Boli by sme teda veľmi radi. Hovoríme teraz zatiaľ o nemenovanej hre, na ktorej pracujú tvorcovia zo štúdia Nacon. Má ísť o survival hru zasadenú do otvoreného sveta. Príbehovo by mala zaberat' obdobie po jadrovej katastrofe až po vzostup Johna Connora.

Nepresvedčivý Gollum



Je potrebné to povedať na plné ústa, The Lord of the Rings: Gollum nevyzerá vôbec dobre. Ba čo viac, tá hra je ako keby odsúdená na zánik už po jej vydaní. Najnovšie video nás len utvrdilo v tom, že Gollum mal byť v piecke ponechaný ešte nejaký ten rok, aby sa z neho možno podarilo vytvoriť aspoň trochu slušný produkt. Tvorcovia feedback hráčov zrejme nepočúvajú a stoja si za svojim, že hra musí ísť von 1. septembra. To je škoda, keďže podpriemerná grafika, otáznny výzor samotného Golluma, respektíve ak to chcete, tak Glocha, smiešna AI nepriateľov či celkovo nevýrazná a neuspokojivá hrateľnosť, sú dostatočnými dôvodmi na to, aby bola hra vrátená na rysovací dosky. Bude Gollum tou najhoršou hrou od Daedalic Entertainment? Nechceme predpovedať, no náskok na to má.

Odklad Forspoken



Oh áno, Forspoken. Ak ste na túto hru od Square Enix už zabudli, tak vedzte, že hra, samozrejme, stále existuje. To len tvorcovia na ňu stále nechcú príliš poukazovať, keďže vydanie hry bolo odložené až na január 2023. Prítom toto nie je prvý odklad tohto titulu. Hra mala pôvodne vyjsť už 25. mája 2022, no bol si vzatý extra čas na vypilovanie, a to až do 11. októbra 2022. Tento dátum už prirodzene neplatí, keďže po novom Forspoken vyjde až 24. januára 2023. Ako príčina bola uvedená – strategické dôvody. To pravdepodobne súvisí s viacerými veľkými hrami vychádzajúcimi v tom čase, vrátane ich vlastných hier, ako sú remake Crisis Core: Final Fantasy VII Reunion či Valkyrie Elysium. Ak si do toho pripočítate aj God of War: Ragnarök, tak sa teda niet Square Enix čo čudovať.

Skate bude free-to-play



Nový prírastok oblúbenej a dlho prehladanej série Skate, ktorá bola svojho času veľkým rivalom Tony Hawka, bude free-to-play hrou s dodatočnou monetizáciou v podobe mikrotransakcií. Túto informáciu priniesli tvorcovia vo svojom vývojárskom videodenníku The Board Room. Skate vyjde na PC, starých a súčasných konzolách a pripravuje sa aj verzia pre smartfóny. Vývojári vysvetľujú, že názov Skate neobsahuje povestnú 4, teda Skate 4, aby sme si nemysleli, že ide o pokračovanie pôvodnej série. Skate bude hra pre všetkých a bude to hra, ktorú budú podporovať roky dopredu. Čo sa týka mikrotransakcií, vývojári sa dušujú, že pôjde len o kozmetické veci a nemáme sa báť spolpatneného obsahu, ktorý by ovplyvňoval hrateľnosť. Má ísť o systém podobný tomu z Apex Legends.

Nový Votrelec



To najdesivejšie, čo kedy filmové plátna kedy priniesli na svetlo sveta, sú bezpochyby krvilační xenomorfovia. Bytosti, ktoré žijú len preto, aby zabíjali a rozmnožovali sa. Už len to je dostatočne dobrý námet na to, aby z toho vznikli dobré videohry a votrelec sa hrám našťastie nevyhýbal. Iste, existujú aj zlé hry s votrelcami, avšak načo si kazit' chuť, keď môžeme rovno spomenúť parádny Alien Isolation, však? Najnovšia singleplayerová hra bude o niečo iná, hoci pôjde tiež o desivý horor. Tentokrát sa k slovu dostane aj akcia. Pôjde v podstate ako posun vo filmoch, kedy sa po hororovej jednotke natočila akčná dvojka. Hra má zatiaľ pracovný názov Aliens a pobeží na Unreal Engine 5. Hru vyvíja Survios, ehm, tvorcovia The Walking Dead Onslaught.

Bayonetta 3 v októbri



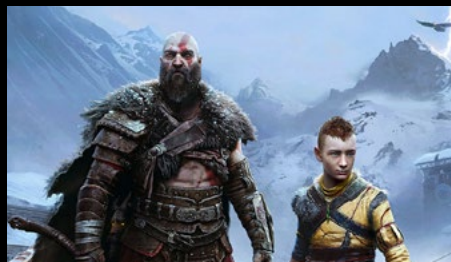
Verte neverte, Nintendo skutočne ohlásilo deň, kedy sa k hráčom po dlhom 5 ročnom vývoji dostane tretí diel Bayonetta na Nintendo Switch. Ten bol stanovený na 28. októbra 2022. K tomu bol zároveň vydaný aj nový trailer, ktorý zachytáva túto hru v skvelej forme. Preč je zrazu pachuť z prvého videa, v ktorej hra vyzerala rozpačito. Grafika je krásna, akcia svižná, cutscény tradične „bajonetovské“ šialené. Hra okrem Bayonetty ponúkne aj úplne novú hernú postavu menom Viola, ktorá kántri nepriateľov veľkým mečom, s čím jej pomáha aj jej domáci mazlíček – obrovský démon Cheshire. Stránka Nintendo uvádza, že hra bude obsahovať aj in-game platby a my len pevne dúfame, že sa tým nemyslia mikrotransakcie. Bayonetta 3 bude obsahovať aj NSFV režim. Viete, nahota a podobne.

Valkyrie Elysium v Q4 2022



Očakávaný piaty diel Valkyrie Profile vyjde 29. septembra na PS4 a PS5 a 11. novembra na PC. Square toto ohlásenie okorenilo aj novým trailerom a ohlásenými predobjednávkovými bonusmi. Trailer zobrazuje peknú porciu hrateľnosti pozostávajúcu z rýchleho hack and slash súbojového systému a sveta zasadeného do severských mýtov a legiend. Úprimne, na ňom nevidíme vôbec nič zlé. Vyzerá to pekne svižne a zábavne. Predobjednávkové bonusy vyvolali veľké vášne hlavne v PC komunite. Ak si predobjednáte Digital Deluxe edíciu, získate okrem in-game meča Svartalfr, aj digitálnu kópiu PSP verzie legendárneho akčného RPG Valkyrie Profile, ktoré je prvým dielom tejto série. Ako už asi tušíte, PC komunita vyšla naprázdno tak, že Valkyrie Profile na PC ako bonus nevyjde.

Ragnarök v novembri na PS5



Ruku na srdce. Už ste si aj mysleli, že bájami opradený God of War: Ragnarök ani nevyjde, že? Avšak chyba lávky, keďže hra vyjde a teraz už vieme aj kedy presne. God of War: Ragnarök vyjde 9. novembra 2022 exkluzívne na PS5. Hra sa bude odohrávať tri roky po udalostiach predchádzajúceho dielu a jej hlavným motívom bude (prirodzene) udalosť Ragnarök, ktorá priniesie smrť niekoľkých bohov. Oproti prvému dielu nám tento umožní preskúmať hneď všetkých 9 ríš severskej mytológie. Zároveň bude tento diel posledným v „severskej“ sérii. Je len síce druhá v poradí, avšak jeho veľkosť bude dostatočná na to, aby ho dôstojne uzavrela. Kto vie, kam sa potom poberie Kratos. Pozastaví sa pri putovaní do Grécka niekde na brehoch Dnepra, aby si zmieril sily s Perúnom?

DioField Chronicle už čoskoro



Square Enix skúša nový žáner – japonské CRPG. No dobre, ono to vlastne tak v skutočnosti ani nejde o japonské CRPG ako skôr o hru, v ktorej môžete realtimeové súboje pozastaviť, postavám rozdať príkazy a následne boj odpauzovať. Obdobný súbojový systém si Square Enix vyskúšalo už vo Final Fantasy XII, avšak tu pôjde o rýchlejšiu záležitosť s taktickejším pozadím. The DioField Chronicle vyjde 22. septembra na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Switch, pričom v priebehu augusta by sme sa mali dočkať hrateľného dema. Je nutné podotknúť, že tvorcovia súbojový systém označujú za inovatívny a doteraz nevidený systém. Pri tomto tvrdení sa samozrejme človek znalý veciam môže len pousmiať, keďže to z videí skutočne vyzerá len ako tradičný pausable real-time systém.

Kid Klown in Crazy Chase

DERAVÁ PAMÄŤ



Asi málokto**r**ý skúsený hráč, akoko**l'**vek dobre mu slú**ž**i jeho pamä**ť**, doká**ž**e bez pomoci reálne poveda**ť**, ko**l'**ko hier za svoj život vlastne vyskúša**l** a čo je ešte dôle**ž**itejšie, rovnako tak nevie definova**ť**, ko**l'**ko z nich aj reálne prešiel, teda pokoril od začiatku až do konca.

Iste, dnes sú samotné štatistiky podporené mnohými modernými formami zhroma**ž**ďovania údajov, na čo sa priamo viazu aj odmeny a takzvané trofeje získané v projektoch samotných, avšak dobre viete, že v našej retro sekcii sa sotva budeme rozpráva**ť** o hrách vydaných za posledných desa**ť** rokov – tu sa jednoducho cieľ na hlbšiu, až hlbokú minulos**ť**. Ja osobne som v tejto súvislosti stále priam fascinovaný zlatou érou interaktívneho

softvéru vydávaného cez platformu Super Nintendo Entertainment System a preto, sa sna**ž**ím aj tento blok spomienok čo najviac o**ž**ivova**ť**. Som však už predsa len trošku starší človek a z tohto dôvodu sa ono vytá**h**ovanie tých pomyselných nitiek minulosti realizuje čoraz t'a**ž**šie a náro**č**nejšie. Naš**ť**astie, aj v tomto prípade si my, starší jedinci, mô**ž**eme pomôc**ť**, a to aj bez vševediaceho internetu. Napríklad zakúpením konkrétnych encyklopédií. Sám som si nedávno zaobstaral dvojdielnu „Omnibus“ kolekciu všetkých vydaných videohier na systém SNES a počas posledných večerov si v tých hrubých knihách s fascinovaným výrazom v tvári listujem, zatia**ľ** čo moja deravá pamä**ť** dostáva plnohodnotnú rehabilitáciu. Mimochodom, ak by vás

to zaujímalo, tak autorom predmetnej zbierky je Brett Weiss a jeho knihy sú po stránke spracovania poctivým zberateľským kúskom, dopodrobna mapujú hernú históriu – knihy si môžete s hrdos**ť**ou vystavi**ť** v pracovni a necha**ť** všetky svoje, v hernom svete zbehnuté návštevy, hika**ť** ako oslíkov.

Papuče v tvare obéznych kúpacích kačičiek mi zohrievajú moje unavené nohy a za zvuku výzganí hojdacieho kresla sa púš**ť**am do listovania svojej novej encyklopédie uštrikovanej z detských snov.

To, čo počujete, je drzé s**r**kanie horúceho kakaa, no ove**l'**a podstatnejšia je následne moja rozžiarená tvár indikujúca vykopanie vzácneho pokladu. Narazil som na zlatú



ni**ť** utkanú z čias dávno minulých. Našiel som črepinu rozsypanej mozaiky.

Pod'me sa teraz spoločne prenies**ť** do roku 1995, čiže priamo do stredového bodu zlatej éry 2D hier. Toho času som mal jedenás**ť** rokov a s mojím otcom sme chodievali do toho najväčšieho supermarketu, aký som vtedy mal možnosť vidie**ť** na vlastné oči. Bola to pobočka dnes už aj u nás známeho obchodu, ktorý svojím názvom odkazuje na druh verejnej dopravy o akej mestá ako Brno a Bratislava môžu stále len snívaa**ť**. Išlo o plechovú krabicu vo veľkosti futbalového ihriska rozdelenú do dvoch podlaží a plnú spotrebného tovaru, kde mali videohry svoju vlastnú sekciu. Zatia**ľ** čo otec svoj nákupný košík už pri vchode vždy postrčil smerom k potravinám, ja som sa rozbehol medzi regály plné hier. Presne týmto spôsobom mi jeden osudový piatok skončil v rukách projekt Kid Klown in Crazy Chase od japonskej spoločnosti Kemco. Kemco, po tridsiatich ôsmych rokoch na scéne, dnes stále funguje a aktuálne produkuje mobilné arkády, každopádne nebudem vám ma**ť** vôbec za zlé, ak vo vás vyššie uvedený názov ich takmer dve dekády starej značky, nevyvolá vôbec žiadnu emóciu. Ostatne, presne na to je tu naša retro sekcia, aby vám ohľadom týchto dnes už zabudnutých hier povedala niečo viac.

Kid Klown in Crazy Chase bola a vlastne stále aj je, vyskúša**ť** si ju totižto môžete ešte aj dnes, izometrickou plošinovkou pre jedného hráča, pracujúcou s jednoduchou dejovou premisou záchrany

princeznej. Ústredným hrdinom je Kid Klown sna**ž**iaci sa zachráni**ť** princeznú Honey pred jej únoscom a súčasne aj zloduchom Black Jackom. Všetko začína zapálenou šnúrou vedúcou k bombe, ktorá je vlastne názorným synonymnom pre časový tlak, ktorý vás v tejto špecifickej záležitosti čaká. Je to niečo ako beh dole kopcom, avšak ten kopec je tak dlhý, že sa vám po čase samotný pohyb v predklone bude zda**ť** úplne v poriadku. Aby predmetný beh mal hlavný hrdina aspoň nejako okorenený, okrem snahy predbehnú**ť** horiacu šnúru musí ešte stíha**ť** obchádza**ť** a preskakova**ť** obrovské množstvo prekážok nakladené poskokmi jeho úhlavného nepriate**ľ**a. Ak sa mu nedarí a neustále zakopáva, či padá do priepastí, nedokáže dokonči**ť** danú úroveň a po strate určitého počtu životov sa celá hra končí. Príbeh je rozdelený do piatich etáp, kde sa náš malý klaun navyše sna**ž**í, okrem zdolávania prekážok, pozbiera**ť** aj štvoricu špeciálnych predmetov odkazujúcich na známe symboly z hracích kariet – keď sa mu to nepodará, bomba na konci levelu vybuchne a on musí opä**ť** odskacka**ť** na začiatok. Lov predmetov je hne**d'** vedľa časového nátlaku alfou a omegou celej hrateľnosti. Kid Klown in Crazy Chase si v tomto smere vyžaduje bystré oko a pohotové reflexy. Nestačí totižto len dobehnú**ť** skôr než bomba vybuchne, vašou úlohou je v jednotlivých leveloch pozbiera**ť** aj špeciálne kl'úče, vďaka ktorým sa pokúsite na konci otvori**ť** klietku s uväznenou princeznou.

V čom bol Kid Klown vo svojej dobe unikátny? Napríklad zábavnými

animáciami hlavnej postavy padajúcej do pascí (išlo o nevídané kreácie), nutnosti učie**ť** sa postupnosť jednotlivých úrovní (išlo o náročnú hru, s ktorou začiatovník mohol ma**ť** veľa problémov), predovšetkým však ponúkal tri príbehové vyvrcholenia. Ke**d'** sa vám podarilo pozbiera**ť** všetko a nestra*tiť* nič cenné, dostali ste najlepš*í* koniec, pri ktorom princezná suverénne odkráčala od svojho únoscu, bez jediného škrabanca. Druhý, „priemerný“ koniec, sa spustil v prípade, ak ste nezískali všetky predmety a i keď ste Honey zachránili, odišla z kliecky s trochu podivným výrazom v tvári. A nakoniec finálny neúspech, klaun nedokázal zachráni**ť** svoju potenciálnu nevestu a tá ostala už navždy v rukách Black Jacka.

Okrem trojice zakončení, samotná jednoduchos**ť** hrateľnosti v sebe, v spojení so zradnou izometrickou kamerou, kde ste museli neustále predvída**ť** čo za prekážku vás po posune obrazovky vlastne čaká, vytvárala určitý druh návyku. Netradičné pojatie kaskádového pohybu s dôrazom kladeným na reflexy hráča, to všetko si našlo cestu aj do môjho stáleho zoznamu opakovane hraných diel a jednoducho ma to bavilo skúša**ť** zas a znova, hoci som už mal na konte všetky tri vyššie spomínané konce. Nie, Kid Klown in Crazy Chase nebol ani vo svojej dobe a nie je ani dnes hrou schopnou trha**ť** komerčné nároky konzumentov, avšak prinášal atmosféru, akú som už v d'alsích hrách nikdy nemal možnosť za*ž*iť. Preto si dozaista zaslúži svoje miesto v našej retro sekcii. Apropos, v roku 2002 sa rovnomenná hra dočkala reedície pre úspešný handheld Game Boy Advance, ktorá priniesla d'alsích jedenás**ť** nových úrovní a štyri minihry okorenené multiplayer režimom. Predchodca však už v zmysle spomínanej originality pokorený nebol.

Verdikt

Z pohľadu hodnotiacej tabuľky viac ako rozporuplná herná značka, avšak táto hra si našla cestu do môjho srdiečka.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Kemco	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Netradičná hrateľnosť	- Krátke	
+ Animácie klauna	- Izometrická kamera často veci komplikovala	
+ Dôraz na reflexy hráčov		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Sonic Origins

SONIC ORIGINS MALA BYŤ TREFA DO ČIERNEHO, NO JE SKÔR TREFA DO HNEDÉHO



Po dlhšom čase tu máme opäť znovuvydanie klasických hier Sonic, tentokrát v kolekcii Sonic Origins. V tej sa nachádzajú štyri tituly, konkrétne sú to Sonic The Hedgehog, Sonic The Hedgehog 2, Sonic CD a Sonic 3 & Knuckles, hoci v hre je poradie troška iné – Sonic CD je uvedený ako druhá hra, pričom v poradí vyšla ako tretia. To z dôvodu, že príbehovo je zasadený medzi prvý a druhý diel. K vyššie spomenutým štyrom kúskom boli pridané nové herné módy, odomykateľné bonusy a nové možnosti. A úplne nezmyselné DLC.

Nová kolekcia bola pripravovaná pri príležitosti uvedenia prvého filmu so Sonicom v hlavnej úlohe, ktorý vtrhol do kín pred 2 rokmi. Podľa dostupných informácií chceli tvorcovia priniesť novým potenciálnym fanúšikom modrého ježka,

ktorých by film prípadne „vytvoril“, Sonicove začiatky, no nechceli sa spoliehať len na klasickú emuláciu. Chceli priniesť niečo modernejšie. Preto Sonic Origins neobsahuje len hacknuté romy pustené cez emulátor, ale ide o pravé porty bežiacie priamo na reálnom hardvéri prostredníctvom enginu Retro Engine.

Tu hneď prichádzame k prvému problému. Toto nie sú tie pravé Sonicove začiatky. Sonic Origins totiž aj napriek svojmu názvu neobsahuje tie úplne klasické prvé verzie vydané na konzolu Sega Genesis. Každá z tu prítomných hier síce môže byť hraná v dvoch módoch – Anniversary a Classic – no ani v jednom prípade nejde o pôvodné verzie. V prípade Anniversary je to, samozrejme, logické, keďže výročná edícia (31. výročie série) si zaslúži niečo

špeciálne, preto sú úpravy vykonané v hrateľnosti vítané, no ak si od módu Classic sľubujete ten úplne najpôvodnejší Sonic zážitok, nedostanete ho.

Classic mód púšťa hry vo formáte 4:3 a obsahuje obmedzený počet životov. Anniversary mód prehráva tituly v modernom 16:9 a obmedzené životy boli odstránené, pričom niektoré hry môžete hrať aj s dodatočnými postavami ako Tails alebo Knuckles. Je nutné podotknúť, že táto kolekcia má svoj základ v mobilných verziách, ktoré bežia na Retro Engine a boli vydané pred niekoľkými rokmi, nie v pôvodných verziách vydaných na SEGA Genesis (okrem Sonic 3, verzia v Sonic Origins bola vytvorená úplne od podlahy štúdiom Headcannon). A keďže už tie verzie obsahovali určité zmeny, prirodzene

sa dostali aj do tejto novej kolekcie. Nájdeme tu napr. schopnosť Drop Dash, ktorá v origináloch nebola a ktorá má pôvod vo skvelom Sonic Mania. K tomu musím dodať, že ak nie ste Sonic fanatik, zmeny si asi ani nevšimnete, a ak ste so Sonicom doteraz nemali tú česť, tak vám zvláštne nebude pripadať absolútne nič a hry si bez problémov nádhorne užijete. Tieto verzie sa totiž samé o sebe hrajú výborne. Len z technického hľadiska tie názvy Origins alebo Classic dosť zavádzajú.

Okrem spomenutých módov môžete v každej hre spustiť mód Boss Rush, v ktorom budete bojovať proti všetkým bossom pekne rad za radom. Existuje tu veľa fajn možnosť hrať príbehový mód, ktorý síce nie je nič iné ako všetky tituly spojené do jedného celku pre jeden komplexný zážitok, no vyskúšať súvisle prvých štyroch Sonicov ako jednu hru je fakt zaujímavé. Škoda len toho, že po prejdení každej hry sa vám spustia záverečné titulky, čo kazí dojem „jednej“ hry. Podľa môjho názoru by bolo lepšie, keby všetky záverečné titulky boli umiestnené až po konci celého príbehového módu. Našťastie, tvorcovia vynechali úvodné hlavné obrazovky jednotlivých kúskov.

Jednou z najväčších noviniek v Sonic Origins sú misie. Tento mód ponúka hráčom rôzne výzvy, ktoré majú dokončiť – napr. zničiť 5 húseníc v leveli Scrap Brain Zone v prvom Sonicovi. Funguje to však tak, že hra vás sama premiestni do konkrétnej časti hry. Následne ešte musíte úroveň dohrať do konca. Niektoré výzvy sú zamerané na čas, za ktorý musíte konkrétne levely prejsť. Nejde o nič zásadné, to určite nie, ale takýto druh bonusov patrí do podobných kolekcií a preto sa rozhodne nestážujem.

Okrem samotných hier, ktoré aj v roku 2022 potvrdzujú svoj nadčasový level dizajn, sa mi na Sonic Origins najviac páči kopec bonusov a krásne animované sekvencie pred jednotlivými hrami a po nich. Animácie majú úroveň animovaného 2D filmu, resp. seriálu a podľa mňa sú vrcholom Sonic Origins. Odomykateľných bonusov je tu celé prieštšie. Za mince môžete získať náhľad na rôzne skice, obrázky, artworky, nové videá, hudbu a ďalšie veci. Ak vás podobné záležitosti zaujímajú, určite si pridete na svoje.

Grafika Sonic Origins je niečo, s čím mám po Sonic Mania dosť problém. Sonic Mania totiž jednoducho vyzeralo excelentne. Prepracovaná grafika si zachovávala pôvodnú atmosféru, len bola živšia, farebnejšia a roztopašnejšia. K tomu ste si mohli navoliť aj parádny CRT mód, ktorý,



dovoliť si povedať, emuloval originálny CRT vizuál takmer dokonale vierohodne. Sonic Origins sa hlási ku koreňom a tak je asi aj logické, že bude vyzeráť skôr ako pôvodné hry, čo je vlastne aj škoda.

Vedel by som si predstaviť Classic mód v pôvodnej Genesis grafike, no Anniversary už v krásnej grafike Sonic Mania. Šokovala ma tu však absencia akéhokoľvek obrazového CRT filtra. Čo je horšie, grafika hier sama o sebe nie je ostrá a preto vyzerajú mierne rozmazane. Nie veľa, ale určitý blur tam je a je úplne zbytočný. Hra umožňuje zapnúť si antialiasing, no to neodporúčam, keďže blur sa len omnoho viac zvýrazní a tým pádom vizuál ešte viac degraduje.

Keďže hra už vyšla a ja som si, prirodzene, všimol názory aj iných ľudí, ku kritike patrili remasterovaná, resp. zmenená hudba a vizuálne bugy. Keďže nie som až taký fanúšik série, aby som si všimol nejaké maličkosti, ktoré by iní mohli nazvať bugmi, nemôžem povedať, že som nejaké zvláštnosti postrehol.

Ak však aj áno, tak moje vedomosti o hrách so Sonicom nie sú natoľko vyspelé, aby som mohol rozoznať, že šlo o bugy. To isté platí aj o zremasterovanej hudbe. Vynovená muzika pôvodných krásnych zneliek sa mi páčila, no priznám sa, že na to, aby som odhalil, že nejaká skladba nepochádzala z originálnych hier, ale z iných verzií vydaných neskôr, v žiadnom prípade nemám kompetenciu.

Najhoršie na Sonic Origins sú dodatočné prídavky v podobe dvoch DLC, ktoré nadelujú nové herné módy a bonusy. Ja sa pýtam načo? Už samotný Sonic Origins stojí neskutočných 40 eur, čo je podľa mňa veľa prehnaná suma, tak z akého dôvodu musí SEGA pýtať ďalších 8 eur za obe DLC dohromady? Skutočne tu ide o to, aby čo najviac vyžmýkala hráčov? Ved' Sonic Origins má byť oslava pôvodných hier, výročná edícia, v žiadnom prípade

by nemala obsahovať obsah, ktorý je odomknuteľný len za reálne peniaze. Ved' táto kompilácia mala obsahovať úplne všetko a v tej najlepšej možnej kvalite. Sonic Origins je teda svojím spôsobom nekompletná hra, hoci už len zo svojej podstaty by takou nemala byť.

Nakoniec len upozorním, že najlepšie je hrať tieto hry s ovládačom. Samozrejme, je tu možnosť ovládania kombináciou k+m, avšak viete, aké je to hrať plošinovky na klávesnici či prostredníctvom myši. Musím ale oceniť podporu kurzora v hlavnom menu, ktorým sa dajú bez problémov ovládať všetky položky v ňom. Škoda len toho generického windowsáckeho kurzora. Nejaký pekný s motívom Sonica by bol rozhodne vhodnejší.

Po vyspelej Sonic Mania tu máme omnoho menej vyspelý Sonic Origins. To, čo mala byť okamžitá trefa do čierneho a oslava Sonica, sa zmenilo na niečo, čo viem pomenovať len ako nesúrodý mišmaš. Sonic Origins neponúka hry ani v pôvodných verziách a ani vo vylepšenej forme zo Sonic Mania. Nedostanete tak ani úplne pôvodné verzie a ani poriadne viditeľné vylepšenia. Odomykateľných bonusov je tu dosť a nové kreslené animácie sú podmanivé, no čo robí ten zvyšok obsahu, ktorý je zamknutý za stenou spoplatnených DLC? V takto drahej kompilácii je to doslova svätokrádež.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: Plošinovka	Výrobca: Team Sonic	Zapožičal: Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ štyri skvelé nadčasové plošinovky	- obľudne prehnaná cena	
+ krásne animované sekvencie	- obsah zamknutý za DLC	
+ určité prídavky v hrateľnosti	- Classic mód nie je tak celkom klasický	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Mario Strikers: Battle League

EXISTUJE ŠPORT, V KTOROM BY TENTO TALIAŇSKY INŠTALATÉR NEVYNIKAL?



Svet mal prvýkrát možnosť vidieť postavíčku inštalatéra Super Maria (vtedy ešte ako bezmenného Jumpmana) v arkádovom hite Donkey Kong v roku 1981. Rýchlo si získal srdcia fanúšikov a s príchodom Super Mario Bros muselo byť všetkým jasné, že o ňom nepočujú naposledy. Nikto vtedy asi neveril, že sa stane značkou, ktorá bude predávať hry ešte aj o 40 rokov neskôr, no vidíme, ako to dopadlo. Za štyri dekády stihol Mario robiť vo videohrách všetko, čo vám napadne. Okrem toho, že zachránil princeznú z hradu, pretekal na motokárach, zúčastnil sa olympiády, bol lekárom, so zbraňou v ruke vraždil diabolských králikov, bojoval proti svojmu diabolskému protivníkovi Wariovi a preskúmal asi každý kúsok sveta či vesmíru. Jeho ďalšou metou je celovečerný film, kde mu svoj hlas prepožičal Chris Pratt.

Musím povedať, že už od malička som bol obrovským fanúšikom dobrodružstiev tohto fúzatého Taliana v červených montérkach. Futbal však mojou vášňou nikdy nebol, preto som nad recenziou Mario Strikers:

Battle League chvíľu váhal. Môj posledný kontakt s videoherným futbalom sa datuje niekde okolo roku 2005, keď som bol u bratranca na prázdninách a v jeho počítači boli len FIFA, Míny a Solitér. Ťažko sa mi teda hodnotí „futbalové“ spracovanie tejto novinky, ale môžem povedať, že jej tvorcom sa podarilo myšlienku futbalu „doriadiť“ tak, že ma celkom bavila. Mario Strikers: Battle League je v prvom rade arkádovým titulom – fanúšikov naháňania sa za gul'atým nezmyslom určite zarazí a možno aj znechutí to, že gól daný cez hyperstrike sa počíta za dva, hoci v skutočnosti je ľahšie skórovať takto než tradičnou formou. Pamätníkom môže hra na prvý pohľad pripomínať staručké anime Galactik Football, pričom nostalgii nad touto klasikou som sa neubránil po celý čas hrania.

Hra vás pri prvom zapnutí privíta otázkou, či chcete podstúpiť tréning. Tutoriál vás postupne prevedie tým, ako sa prihráva, kope na bránu, používajú predmety, pričom neskôr prejde ku komplexnejším veciam – ako kopnúť už spomínaný hyperstrike,

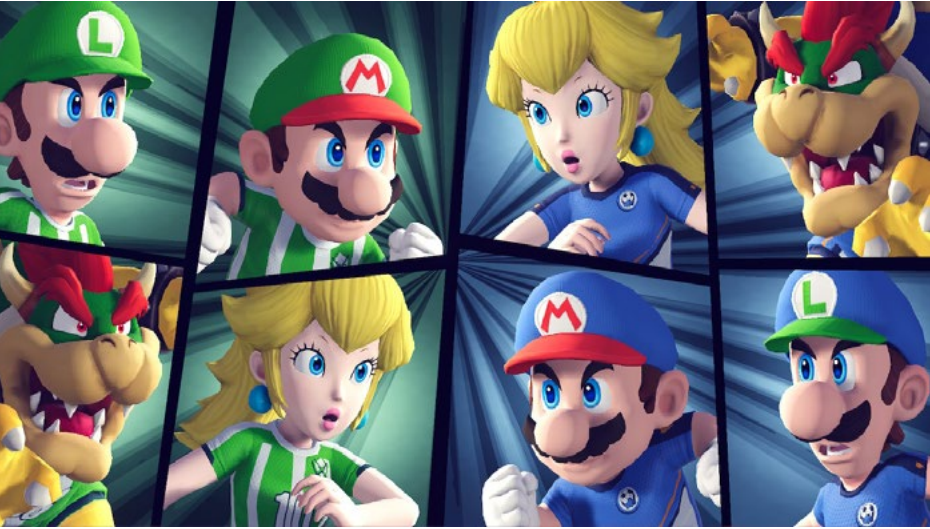
či ako dlho držať tlačidlo, aby sa z vášho kroku stal efektívnejší „perfect move“. Priznám sa, že celé to menenie hráčov a rozdiel medzi prihrávaním a striel'aním na bránu boli pre mňa na začiatku trochu zmätočné. Prvý cvičný zápas som prehral, no postupne som sa do toho dostával.

Mario Strikers: Battle League ponúka viacero módom ako pre jedného, tak aj pre viacerých hráčov. Víťaným vylepšením je, že na jednom systéme môžu hrať súčasne až ôsmi ľudia, čím sa tento kúsok radí medzi niekoľko výnimočných titulov na Nintendo Switch, ktoré to dokážu. Ak máte doma dostatok joy-conov, v Quick battle móde môže každý ovládať jedného hráča v poli (okrem brankárov). Na výber je desať charakterov známych naprieč Mario hrami, pričom za oba tímy môžu nastúpiť tie isté postavy, čo na ihrisku vytvára zaujímavé situácie. Vybrať si môžete aj prostredie svojej polovice štadiónu, no to má len vizuálny efekt. Tieto zápasy sa môžu hrať ako na jednom systéme, tak aj na viacerých (prostredníctvom lokálnej siete či

internetu). Ďalším módom je minikampaň Cup Battle, v ktorej zabojujete o pohár proti trom ďalším tímom. Múd môžu hrať maximálne štyria, keďže každý v turnaji zastupuje jeden tím. Pohárov, o ktoré sa dá bojovať, je na začiatku päť a keď ich všetky získate, odomknete možnosť ukoristiť Championship Cup. No a ak vyhráte aj ten, celý proces môžete zopakovať na Galactic obt'ažnosti a zaslúžiť si Galactic Cup. V tomto móde takisto dostávate mince, ktoré viete minúť na vybavenie pre hráčov. To slúži na modifikáciu piatich atribútov postáv – každý kus vybavenia jeden atribút zvýši, ale nejaký iný o rovnaký počet zníži. V praxi to znamená, že sa vám neoplatí nakúpiť „lepšie“ vybavenie, aby ste mali silnejší tím, vďaka tomuto systému jednoducho viete jednotlivé postavy modifikovať, aby viac vyhovovali vašim potrebám. Nazbierané vybavenie môžete využiť aj v ostatných módoch a hra sa vás stále opýta, či chcete použiť pôvodnú, alebo modifikovanú verziu postavy.

Posledným módom je online kúsok Strikers Club. V ňom si vytvoríte klub, prípadne sa pripojíte k existujúcemu a v online zápasoch zlepšujete jeho postavenie v rámci divízie. Strikers Club sa hrá na sezóny a prináša presne ten dlhodobý „tryhard“ multiplayer zážitok, v ktorom utopíte hodiny, len aby ste svojmu klubu priniesli slávu.

Štandardná dĺžka zápasu je štyri minúty, no to sa dá zmeniť aj na desať. Hráčom ovládaným počítačom môžete nastaviť jednu zo štyroch obt'ažností a, samozrejme, nechýbajú ani úpravy aspektov hry, ako sú absencia predmetov či hyperstrikov. Ovládanie mi zo začiatku robilo menší problém, keďže nie som zvyknutý na športové tituly, ale pomerne rýchlo sa naň dalo zvyknúť. Veľkým plusom je, že tvorcovia celé ovládanie vtesnali do jedného joy-conu, čím sprístupnili spomínaný lokálny multiplayer. Podobne ako pri



sériách Mario Party a Mario Karts, aj Mario Strikers je veľkým testom kamarátstiev a ovládačov. Pri niektorých nie až tak zdatných hráčoch som si všimol, že im hra prišla od začiatku príliš náročná a chaotická na to, aby si ju užili. Ak niekto sotva pochopil základné ovládanie, úplne zabudol na to, že existujú predmety a pokročilejšie mechanizmy. Prirodzene, potom bol nahnevaný, ak ho protivník vďaka týmto mechanizmom porazil.

Fungovanie predmetov je intuitívne a ak ste predtým hrali Mario Karts, zorientujete sa v ňom rýchlo, pretože majú podobný efekt. Banánová šupka vytvorí prekážku, na ktorej sa dá pošmyknúť, bombu vyhodíte a ona vtedy vybuchne, čím na chvíľu odstaví hráčov v jej okolí, a korytnačí pancier bude letieť, kým niekoho netrafí.

Veľmi dôležitou stránkou titulu je jeho humorné spracovanie, pričom asi najvtipnejšie sú prevedenia hyperstrikov. Počas nich hra prejde do cutsčény, v ktorej má každý charakter originálny spôsob strely na bránu. Princezná Peach dráhou lopty opíše srdiečko a donúti brankára,

aby sa do nej zamiloval, Yoshi loptu zje a znesie ju ako obrie vajce, ktoré sa kotúľa po ihrisku, až sa z neho vyľahne lopta – a tá je pripravená vojsť do brány za každú cenu. Keď sme už pri animáciách, tvorcovia sa snažili napodobniť futbalové simulátory aj zábermi po góle. Postavy z jedného tímu sa tešia a tancujú, zatiaľ čo tí na opačnej strane smútia, plačú a hádzajú sa po ihrisku. Nesmú chýbať ani góly zo všetkých možných uhlov a highlighty na konci zápasu.

Mario Strikers: Battle League sa v mojej zbierke zaradil ku „gaučovým“ multiplayerovým arkádovkám a určite sa k nemu ešte s niekým vrátim. Keďže by ma nebavilo snažiť sa zdokonaľiť si svoje schopnosti a dominovať v online multiplayeri, stačí, že zostanem s mojím okruhom na podobnej úrovni schopností.

Verdikt

Mario Strikers: Battle League donútilo hrať futbal aj ľudí, ktorí o tento šport za normálnych okolností ani nezakopnú. Hlavnou myšlienkou titulu bolo vytvoriť arkádovú hru, pričom sa ju podarilo dotiahnuť takmer do dokonalosti. Zápasy odsýpajú rýchlo, majú zdravý prvok náhody a po osvojení si základného ovládania sú skvelou zábavou na mnoho večerov.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Arkádový simuláto	Next Level Games	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Výborná arkádová hra	- Na ovládanie si treba zvyknúť	
+ Humor	- Fanúšikov skutočného futbalu môže znechutiť	
+ Možnosť hrať multiplayer až s ôsmimi hráčmi na jednom systéme		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

RECENZIA

XBOX ONE X

F1 22

S VEĽKÝMI, NO OBČAS ZBYTOČNÝMI ZMENAMI



Formula 1 si s príchodom novej sezóny prešla masívnymi zmenami. Kompletne nové pravidlá zamiešali poradím na čele a fanúšikom priniesli lepšie pretekánie. Samozrejme, pre štúdio Codemasters to znamená, že majú vyhrané – zmeny sa totiž ponúkli samé od seba a bolo teda veľmi pravdepodobné, že toto nebude iba „update súpisiek“, ako to často pri týchto každoročne vydávaných športových a pretekárskych sériách býva. Je to však skutočne tak?

Veľ'a zmien vonku, no aj pod kapotou

Nebudem chodiť okolo horúcej kaše. Pre fanúšika F1, ku ktorým patrím, stačí pohľad na nový monopost Ferrari v hre a mne to stačí na to, aby sa kúpa nového prírastku v sérii oplátila. Toto sa však snaží tváriť ako recenzia a preto sa budem usilovať byť čo najobjektívnejším. Za sebou mám každý z posledných šiestich ročníkov tejto série a musím povedať, že s výnimkou jedného má Codemasters sériu pekne v malíčku. Pod

heslom „nemeň, čo nie je pokazené“ sme sa preto dočkali len kozmetických úprav, ktoré však majú masívny dopad na zážitok.

Mód kariéry sa dočkal prepracovania tréningov, pričom tréningové programy boli spojené do jedného celku. V tréningovom programe tak strávite menej času, pričom zároveň ho využijete efektívnejšie bez toho, aby ste stratili dôležité R&D body, ktoré potrebujete na vývoj monopostu. Ešte lepšia je implementácia virtuálneho tréningu, kde si volíte program, ktorý máte dokončiť, pričom ho absolvujete vo forme simulácie, no vždy existuje riziko zlyhania. Ak sa vám však nechce tráviť desiatky minút v tréningu a trate poznáte naspamäť, tak aj toto je riešenie.

Konečne sme sa taktiež dočkali štartovacej procedúry v podobe zahrievacieho kola, to však môžete vynechať, ak to nie je nič pre vás. Vašou úlohou je zahriať komponenty monopostu a následne sa zaradiť na správne miesto. Quick Time event bol priradený aj pitstopom, pričom ten určuje

rýchlosť samotnej zástavky v boxoch. Bohužiaľ, tu si musíme aj poplakať, keďže obeťou nových pravidiel a novej edície F1 hry sa stal náš verný inžinier Jeff. R.I.P. Jeff.

Celý režim kariéry sa riadi slovom flexibilita. Hra vám nechce klásť do cesty činnosti, ktoré si neprajete absolvovať, preto si v tomto môžete prakticky všetko prispôbiť podľa seba.

Chcete mať nový tím, no nemáte chuť prebojovať sa z konca pol'a, ale radi by ste ihneď súperili s najlepšími? Okej. Chcete vynechať niektoré neoblíbené preteký? Kalendár si môžete namiešať podľa vlastnej chuti. Chcete si zahrať kariéru so spoluhráčom? Aj to je po novom možnosť. Musím vývojárov pochváliť za tento prístup, pretože hoci rešpektujem snahu o autenticitu, niekedy naozaj nemám chuť absolvovať kompletný tréningový program.

Už menej však chválím fakt, že vývojári nepridali aktuálny ročník monopostov F2 a vystačiť si tak musíme s tým

predchádzajúcim. Na jednej strane chápem, že so zmenou pravidiel mali viac práce s ich implementáciou do hry a EA od štúdia očakáva nový titul každý rok, no zamrzí to.

Zbytočný bonus

Ešte viac zamrzí absencia príbehového módu Breaking Point. O to viac, keď uvidíte, čo Codemasters vymyslelo ako náhradu. Tou je mód F1 Life a vlastne nejde ani tak o náhradu, ako skôr o snahu predávať mikrotransakcie. F1 Life je totiž vaša „obývačka“. Tú si môžete vyzdobiť pomocou kozmetických predmetov, do garáží si môžete ukladať superšportiačky, do vitrín si môžete naukladať trofeje a ostatní hráči môžu váš „kumbál“ navštíviť. Neviem, prečo by to niekto robil, ale sto ľudí, sto chutí.

Samozrejme, hra predáva tzv. Podium Pass, čo je ekvivalent štandardného Battle Passu a v ňom sú hromady týchto predmetov. V každom prípade je asi fajn, že ho môžete pokojne ignorovať, pretože nič zaujímavé sa v ňom nenachádza.

A keď už sme pri superšportiakoch, práve tie sú druhou „náhradou“ za Breaking Point mód. Do kariéry sú implementované tak, že pred každými pretekmi máte možnosť na danej trati splniť výzvu s konkrétnym autom a zariť pre tím viac peňazí. Výziev, našťastie, nie je veľa a preto môžete túto časť veselo ignorovať. Ak nie, tak vás čakajú štandardné preteký na čas, prechádzanie bránami a ďalšie činnosti. Superšportiačky si následne môžete odomknúť aj v hlavnom menu a absolvovať výzvy takýmto spôsobom. Bohužiaľ, jazdný model týchto špeciálnych vozov nie je práve najlepší a hoci rozumiem, že nemajú byť prilepené k trati ako monoposty F1, tak by som určite privítal, ak by viac „jazdili“ a menej „plávali“. Bez ohľadu na jazdný model však musím skonštatovať, že ide o celkom zbytočný



dotatok do hry a oveľa radšej by som bol (a v tomto so mnou bude súhlasiť aj väčšina komunity), ak by Codemasters pridali staré monoposty F1 tak, ako to robili v minulosti. Určite by sme to ocenili viac.

Jazdiť ako Hamilton

Pochváliť musím jazdný model monopostov F1. Ten sa dočkal celkom výrazných zmien, čo je pochopiteľné vzhľadom na veľkú zmenu pravidiel. Monoposty sa veľmi ľahko dostanú do pretáčavého šmyku, preto musíte s plynom pracovať veľmi opatrne hlavne na výjazde z pomalých zákrut. V rýchlych zákrutách zas monoposty držia naozaj prilepené, no chvály sa dočká aj zlepšenie manažmentu pretekov. Na pneumatiky si naozaj musíte dávať pozor, aby ste to neprepálili a nestratili ich a dokázali tak naplniť plánovanú stratégiu. Ku konci „stintu“ vám pneumatiky neodpustia, ak sa k nim nesprávate s láskou a to je presne to, čo pri emulovaní skutočných pretekov F1 hľadáme.

Vylepšení sa dočkala aj umelá inteligencia. Vývojárom sa podarilo nájsť správny balans

medzi agresivitou a jemnosťou, takže už iba výnimočne sa stáva, že vás súperiaci jazdec použije ako plochu na odrazenie.

Prítomnosť Safety Car zas vyzdvihuje fakt, že súper nie sú neomylní roboti a dokážu robiť chyby. Vidieť konkurentov monopost odstavený na trati dáva pocit, že ide o naozajstné preteký s ľudskými oponentmi, hoci to tak v skutočnosti nie je.

Vizuál už tradične patrí k tomu najlepšiemu v žánri – špeciálne vtedy, keď máte za sebou preteký v premenlivých podmienkach, ktoré sa začínajú za slnečného počasia, no postupne sa začne „zatľahovať“ a všetko vyvrcholí masívnou búrkou, ktorá otáča vašu stratégiu na hlavu. Práve tieto momenty sú jedinečné pre F1 aj v reálnom živote a vývojárom sa to skvelo podarilo preniesť do hry.

Verdikt

F1 22 je síce tradičným pokračovaním, no vďaka okolnostiam ponúka svieži zážitok – vizuálne prítiažlivý a zároveň celkom verný predlohe. Akurát škoda, že vývojári sa rozhodli investovať zdroje do zbytočných prvkov, ktoré nič hodnotné pre fanúšika športu neprinášajú. A čo je horšie, nikoho mimo F1 kolotoča do hry nepritiahnu.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Pretekárska	Codemasters	ABC Data
PLUSY A MÍNUSY:		
<		

As Dusk Falls

INTERAKTÍVNA ADVENTÚRA, KTORÁ S VAMI ZAMÁVA



Pamätáte sa, kedy ste naposledy hrali dobrú adventúru, ktorá vo vás zanechala niečo, nad čím ste dlho premýšľali? Ja som takýchto titulov zažil niekoľko, no nebolo ich priveľa. Niektoré boli krátke, u iných zas príliš neočaril príbeh. Ďalšie boli fantastické, iné nudné. Keď som v prvej upútavke uvidel As Dusk Falls, bol som trochu na pochybách, či z toho vzíde niečo zaujímavé, no stačilo mi pár minút a svoj názor som zmenil.

Po prvom pozretí traileru som bol trochu v rozpakoch. Bude to všetko vyzerať naozaj takto? Celá hra je totiž akýsi interaktívny film, ktorý svojimi rozhodnutiami ovplyvňujete. Na tom by nebolo nič zvláštne a nevidané, keby sa neodohrávala na neanimovaných obrazovkách. Resp. animáciami sú jednotlivé „zábery z hry“, ktoré tvorcovia nakreslili. Ak napríklad

nejaká postava prejaví emóciu, tak na jednej obrazovke vidíte postavu pred emóciou a na druhej po. Samozrejme, As Dusk Falls je v týchto obrazovkách plne dabovaný.

Hoci som štýlu najprv neveril, po pár minútach som sa do deja vžil tak, že som si tento zaujímavý vizuálny štýl zamiloval.

Každá postava je vizuálne takmer dokonalá

Keďže sa autori nemuseli zapodievať prílišnou animáciou, mali kopu času na tvorbu naozaj detailnej grafiky. Každá jedna postava, každý jeden záber z hry sú tak detailne spracované, že som občas len obdivoval, ako sa grafici so všetkým vyhrali. Postavy nemuseli byť modelované v žiadnom programe v 3D prostredí a

následne animované a debugované, preto sa vývojári mohli viac venovať obrovským detailom. Ktorákoľvek postava tak má svoje charakteristické črty, pričom tie si ihneď zapamätáte. Hlavné aj vedľajšie charaktery sú neskutočne reálne a v podstate máte vďaka celému konceptu pocit, že skutočne existujú niekde ďaleko, ďaleko od vás a príbeh sa naozaj udial.

Dej je jedným z najväčších lákadiel hry

Celá hra je jedným veľkým filmom, preto nie je na mieste, aby som vám príbeh detailne popisoval. Mohol by som totiž prezradiť niečo, čo by ste istotne nechceli vedieť.

V jednoduchosti – As Dusk Falls sa odohráva v rôznych časových obdobiach,

kde sledujete vývoj hlavných a vedľajších postáv. Niektoré budete ovládať v podstate celú hru, iným sa budete venovať len pár minút a ďalšie budú iba skutočne vedľajšími charaktermi. Sledujete nielen ich životný osud, no všímate si aj ich psychiku a to, čo s nimi vaše rozhodnutia urobili. Neexistujú tu dobré a ani zlé rozhodnutia. Teda, určite sa nájdú aj nejaké iracionálne vetvy rozhodnutí, no tie drvivá väčšina hráčov v prvej hre istotne nespraví.

Príbeh je naozaj špičkový. Počas hrania som narazil iba na jednu epizódu, ktorá bola napísaná trochu prvoplánovo, no to som hre dokázal rýchlo odpustiť pri pustení ďalšej. Mimochodom, titul obsahuje aj český preklad, ak si ho teda chcete vychutnať, no s angličtinou máte problémy, je to pre vás skvelá správa.

Rozhodujete vy! Alebo aj vaši priatelia...

As Dusk Falls môže mať niekoľko koncov – to, ako skončí, záleží len a len na vás. Po prejení každej epizódy sa vám odkrýva časová os jednotlivých príbehov, ktoré si potom môžete opätovným hraním odkrývať „navyš“. Vidíte, kto prežil, kto umrel, v podstate sumár, kto spravil čo dôležité. Ak nejaká postava zomrie, má to dopad na to, čo sa stane o pár hodín hrania a ani o tom nebudete vedieť. Navyše pri niektorých odpovediach máte určitý čas, za ktorý sa musíte rozhodnúť. Aj tieto čiastočné odpovede dotvárajú príbeh. Potom tu máme hlavné rozhodnutia, pri nich sa môžete poriadne zamyslieť bez časového stresu, čo ak... To je však ťažkým orieškom, lebo hoci si myslíte, že dané rozhodnutie spraví niečo, osud je vratký a pôvodne dobrý úmysel sa môže otočiť proti vám.

Všetky rozhodnutia, ktoré potom v strome uvidíte, obsahujú aj informáciu o tom, koľko hráčov vo svete toto rozhodnutie



spravilo. Mimochodom, As Dusk Falls môžete hrať aj s priateľmi pomocou mobilnej aplikácie namiesto gamepadu. Ak sa teda radi hráte s kamarátmi či rodinou, o zábavu máte postarané. Alebo ak patríte do „rodiny streamerov“, titul môžete vysielat online a vaši diváci budú odpovede vyberať za vás. To je paráda, čo?

Quick Time Eventy dodávajú hre ten správny šmrnc

Počas hrania narazíte aj na Quick Time Eventy (ďalej už len QTE). Rovnako ako odpovede, aj oni ovplyvňujú príbeh hry. Podarí sa vám včas preskočiť prekážku? Stihnete otvoriť zaseknuté dvere? Podobné úskalia na vás číhajú neustále, čo je naozaj paráda. Našťastie, QTE nie sú nijak zložité a ak sa plne sústredíte, spravíte ich bez problémov. Mne sa počas hry podarilo QTE nedokončiť iba raz, aj to len preto, lebo som sa zapozeral na krásne ručne kreslenú grafiku hry a daný event som si jednoducho nevšimol. Navyše to nebol taký, ktorý by ovplyvnil dej.

Pridanie QTE je práve tým najväčším čarom titulu. Neustála potreba sústredenia a



sledovania dialógov, na ktoré máte len určitý časový úsek, a akýsi tlak toho, aby ste boli stále v hre, vás do nej tak vtrhne, že ani neviete, ako ste jednotlivú epizódu prešli.

Prvé dve mi napr. ubehli, ani neviem ako. Hoci som sa hre pre neobvyklý vizuál zo začiatku bránil, po pätnástich minútach som ani nevedel, ako nastal koniec prvej časti. Každá epizóda vám zaberie približne hodinku času. Celkovo tu nájdeme šesť epizód a tí, ktorí dokončili aspoň prvý stupeň základnej školy, isto tušia, koľko to všetko asi zaberie času. Nehovorím, že ide o nejakú prevratnú hodnotu, no mne to stačilo tak akurát, aby som nasal príbeh, ktorý si tvorcovia pre mňa pripravili. Navyše plná hra stojí 30 eur, prípadne si ju za smiešny peniaz viete zahrať cez GamePass. Takže to za tie prachy naozaj stojí.

Záverečné hodnotenie

As Dusk Falls je jednou z najkvalitnejších adventúr, ktoré som za posledné desaťročie hral. Príbehovo sa dotahuje na kúsky ako Until Dawn, Heavy Rain, Beyond: Two Souls či Detroit, pričom niektoré z nich hravo prekonáva. Navyše má perfektnú grafiku, ktorá vás tiež očarí. Ak by ocenenie najlepšia hra roku 2022 bolo na mne, prvé miesto by obsadil As Dusk Falls. Tento titul si jednoznačne musíte kúpiť!

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Interaktívna adv.	INTERIOR/NIGHT	Microsoft
PLUSY A MÍNUSY:		
+ výborný vizuál + príbeh (až na pár častí) nie je prvoplánový + solídna dĺžka + čeština - pre niekoho chýbajúce animácie		
HODNOTENIE:		
★★★★★		

Matchpoint – Tennis Championships

SMUTNÝ PRÍKLAD TOHO, AKO SA VÝVOJÁRI NEPOUČIA Z CHÝB OSTATNÝCH



Fanúšikovia tenisu za posledné roky zažili slušný nápor na ich peňaženky. Ich obľúbený šport si totiž čoraz častejšie môžu vychutnať aj vo videohernej podobe – od roku 2018 sa napr. dočkali titulov AO Open a Tennis World Tour, pričom oba kúsky dostali aj pokračovania. Kvantitu by sme mali, čo sa však týka kvality, tam to svetoborné rozhodne nebolo. Žiaľ, ani novinka od skúseného štúdia Torus Games nás nepotešila tak, ako sme dúfali.

Veru tak. Matchpoint – Tennis Championships dopadol veľmi podobne ako mnou naposledy otestovaný tenisový príspevok z roku 2020 s názvom Tennis World Tour 2. Začiatky sú v novinke od austrálskych vývojárov zaujímavé, mechanizmy vierohodné, tenis zábavný,

po chvíli si však všimnete, že je tu toho vlastne celkom málo a kopa vecí by sa dala urobiť oveľa lepšie – a kopu vecí urobili predchádzajúci tenisoví konkurenti lepšie. Dokonca si dovoľím povedať, že čo sa týka obsahu a licencií, Matchpoint je na tom za posledné roky najhoršie. Ale pod'me pekne po poriadku.

Po zapnutí hry som sa tradične pustil do kariéry. Tá vás privíta stručným, no dostatočným tutoriálom, ktorý vám predvedie ovládanie a dokonca aj pridá nejaké tie tipy, čo som ocenil. Predsa len, nie každý je fanúšikom bieleho športu a Matchpoint sa nachádza aj v GamePasse, takže sa k nemu môže dostať aj „nešportovec“. Nečakajte mimoriadne podrobné tipy, len vám vysvetlia, kedy sa oplatí použiť ten-

ktorý typ úderu – myslím, že pre nováčikov je to na začiatok tak akurát a skúsenejším to pomôže osviežiť si základy. Potom však prišla prvá sprcha v podobe slabučkého vytvárania postavy. Zabudnite na nejaký podrobný editor, nachádza sa tu iba pár základných nastavení a dokonca si ani neviete vybrať nejaký archetyp hráča, jeho výšku, váhu či vek. Ak by ste si chceli vypiatať vášho tenistu, máte smolu, na výber je tu iba pár účesov, neupraviteľných tvárí, tričiek, šortiek a ponožiek.

Skvelý začiatok a postupný úpadok

Okej, hovoríte si, smutné, ale to predsa nie je v tenisovej hre to najdôležitejšie. Či? Máte pravdu, je to len prvý znak



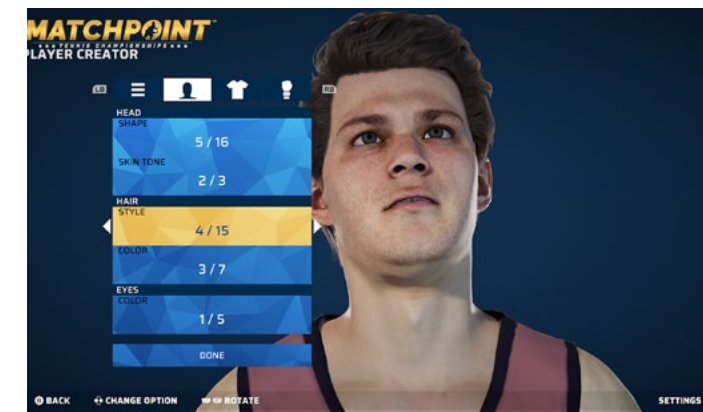
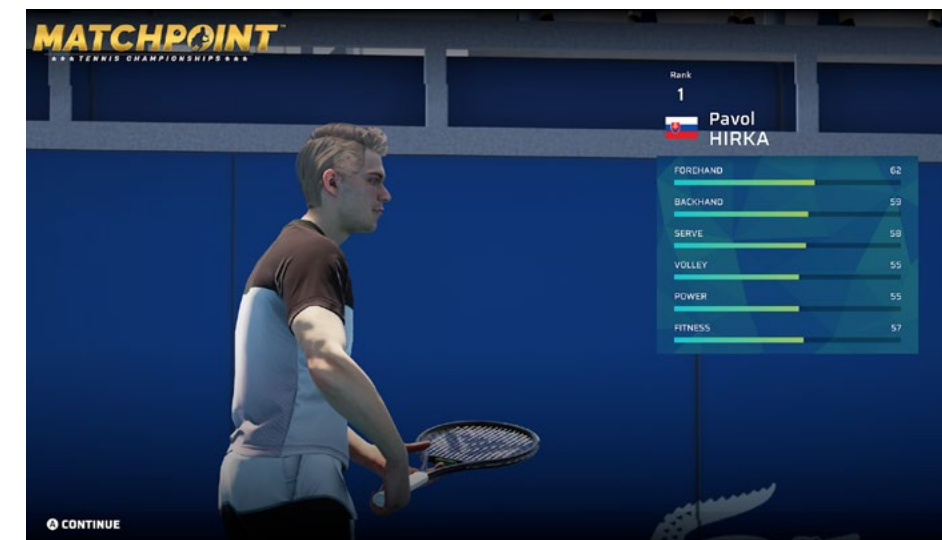
toho, čo všetko mohlo byť urobené omnoho lepšie. Keď už sa vrhneme do prvého zápasu (teda, hrá vás do neho vhodí, nemáte na výber), vôbec to nie je zlé. Hráči sa pohybujú celkom uveriteľné, animácie sú na prvý pohľad dobré a aj ten tenis slušne ubieha. A keďže ešte nemáte veľké skúsenosti a neviete, čo funguje a čomu by ste sa mali vyhnúť, je to aj celkom dramatické. Čím viac sa následne dostávate do rytmu a spoznávate taje mechanizmov hry, tým je to väčšia zábava. Umelá inteligencia je navyše spočiatku celkom realistická a nemá problémy, aké sa vyskytovali v kúskoch od štúdia Big Ben, kde vôbec nerobila nevynútené chyby. V Matchpointe sú bežnou záležitosťou dlhé výmeny, ktoré končia mýlkou súpera. Najlepšie sú však tie, ku ktorým protivníka donútite vy – a titul vám ponúka množstvo fungujúcich spôsobov, ako to dosiahnuť. Nie je problém súpera poriadne ubehať a potom prekvapiť dropshotom tesne za sieťou. Ste pod tlakom? Skúste upokojiť hru jedným-dvomi slicovanými údermi a keď to oponent nebudete čakať, šupnite silný top spin na druhú stranu kurtu. Potešia aj fungujúce loby, ktoré vás môžu zachrániť pri nábehu umelej

inteligencie na sieti. Hra jednoducho ponúka všetko, čo má aj poriadny tenis.

Tol'ko chvály a pritom dole svietia iba dve hviezdičky. Nuž, je to tým, že som práve vymenoval všetko, čo naozaj stojí za to. Počiatočné nadšenie totiž opadne a uvedomíte si, aká holá je obsahová kostra tohto titulu. Už samotná kariéra ponúka veľmi málo. Vždy máte na výber jednu-dve veci, ktoré môžete v danej chvíli urobiť. Najdôležitejšie sú, samozrejme, turnaje, čím lepšie na nich zahráte, tým

viac bodov do rebríčka získať. Potom tu máte exhibičný zápas, super tie-break proti niekomu z vyšších pozícií rebríčka (čiže zápas do desiat), a tréning, ktorým si vylepšujete atribúty. Potešili by aspoň maličkosti ako tlačovky či Davis Cup/Fed Cup. Proste tu nie je nič, čo by pôsobilo autenticky a vtiahlo vás do hry, ako to vedela urobiť séria Top Spin. A aj tie turnaje fungujú veľmi pochybným spôsobom – z nejakého dôvodu som sa napr. musel zúčastniť kvalifikácie aj ako jednotka v rebríčku. Neexistuje tu ani nasadzovanie, často sa stane, že v jednej časti pavúka sú ôsmi hráči z Top 30 a v druhej žiaden, a celkovo sú na turnajoch rôzne zmesky hráčov, takže na grandslamoch často nenatrafíte na tých najlepších. Apropos, grandslamy. Chápem, že licencie čosi stoja, ale to, že tu nie je licencovaný ani jeden z turnajov veľkej štvorky, je naozaj smutné a atmosféru kaziace. A to nehovorím o skutočných tenistoch, ktorí sú prítomní – chceli by ste si zahrať za Rogera Federera, Rafaela Nadala či Novaka Djokoviča? Smola. Chýbajú aj Alexander Zverev a Stefanos Tsitsipas, zo žien je tu najlepšou hráčkou až desiatka Garbiñe Muguruza.

V Matchpointe celkovo absentuje autentická atmosféra a maličkosti,



ktoré tenis robia tenisom. Nedočkáte sa záberov z nastupovania hráčov, diváci reagujú na všetko takmer úplne rovnako, zbierači loptičiek nerobia to, čo majú, nikto nekričí „out!“ či „fault!“, keď má, a ak vyhráte zápas, rovno sa ukážu štatistiky a hajde naspäť do menu. Nenájdete tu ani ospravedlnenia po „prasiatku“ či aspoň nejaké emócie, jednoducho je to také robotické. Nádej sa, že možno to bude inak, keď získam titul na grandslame, žiaľ, nečakalo ma žiadne dvíhanie trofeje a pózovanie pred fotografmi. Opäť ste v menu, vyskočí vám achievement a to je všetko. Trpkú korunu tomu nasadzuje neskutočne nudný komentár. Ak to teda môžete tak nazvať. Komentátor sa totiž ozve tak raz za hru a väčšinou povie generickú vetu typu „úžasný bod v neskutočne dôležitej chvíli“. Vďaka, nevedel som. Je to škoda, keďže konkurenčné tituly týmito základnými vecami disponujú.

Easy Peasy Lemon Squeezy

Časom sa na povrch dostávajú ešte väčšie problémy. Jedným z nich je to, že hra je nesmierne ľahká. K dispozícii máte na výber tri obtiažnosti, pričom aj na tej najvyššej som v kariére pravidelne vyhrával 6:0, 6:0 – a to aj vo finále turnajov. Navyše mám pocit, že výška atribútov (forhend, bekend, volej, servis, sila, kondička) nemá valný dopad na hru samotnú. Začínate na hodnotách okolo dvadsiatky, no aj napriek tomu nie je problém triafať ťažké údery presne tam, kam chcete a ako silno chcete. To

isté sa týka aj podávania. Vaši súper, ktorí sú väčšinou na hodnoteniach okolo 70 až 90, pri vás pôsobia ako poriadni amatéri. A tak sa stalo, že už v šiestom mesiaci prvého roka mojej kariéry som vo finále Wimbledonu vyklepal svetovú jednotku Daniila Medvedeva tromi kanárm i a ovládol rebríček ATP. Vtedy som si uvedomil, aký je to nedokonalý a nenáročný tenis. Zatiaľ čo na začiatku som sa rozplýval nad rôznymi možnosťami, ako hrať, zrazu som vedel, že proti AI stačí odvracať loptičky zo strany na stranu, sem-tam to preložiť slicom a súper buď urobí chybu, alebo dáte víťazný úder. Vlastne je celkom umenie netrafiť sa do kurtu, to sa mi stávalo hlavne v momente, keď som bol brutálnym tlakom. AI prsto vôbec nie je dobrá.

Okrem kariéry tu toho naozaj veľa nemáte. Zabudnite na nejaké kustomizovateľné turnaje či rôzne výzvy, môžete si akurát zatrénovať, zahrať rýchly zápas v singleplayeri a k dispozícii je aj online zápolenie. To je všetko. V multiplayeri som vyskúšal pár zápasov a celkom som sa bavil, predsa len, ozajstní ľudia nepremýšľajú strojovo a dokázali byť väčšou výzvou. Pochvalu si autori zaslúžia aj za implementáciu cross-platform, takže núdza o súperov nikdy nebola. Žiaľ, ani multiplayer nie je bez chýb. Na výber je iba nehodnotený a hodnotený zápas, na nejaké turnaje, komunitné udalosti a rebríčky zabudnite. Nedobry pocit som mal aj z pripojenia, keďže viackrát sa mi stalo, že mi hra

počas online zápasov trhala. A prosím vás, ako je možné, že si človek nevie nastaviť takú banálnu vec, ako je dĺžka zápasu? V kariére tak musíte trpieť minimálne dvojsetové duely, ktoré sa stávajú nudnou rutinou, mimo kariéry sa zas hrá na jeden set. A to nehovorím o tom, že tu absentuje štvorhra či editor, ktorý by nahradil chýbajúce licencie. Pri recenzovaní AO Open 2 som sa v tamjšom editore dokázal hrabať desiatky minút a sťahovať si kreácie ostatných ľudí, čím sa celý zážitok stal uveriteľnejším a mnohým poskytol dôvod vráť sa. Vývojári Matchpointu však akoby zanevreli na niečo, čo by ich hru odlíšilo od ostatných.

Čo sa týka grafickej stránky, mám pocit, že sa pri každej tenisovej hre opakujem, ale opäť môžem iba pokrútiť hlavou. Recenzovaný titul je z toho hľadiska naozaj biedny. Haló, máme tu rok 2022, kúsky ako FIFA či NBA 2K ponúkajú zážitok aj pre oči, tak prečo musíme znášať toto? Samozrejme, ide o budgetovú záležitosť za 40 eur a aj ja som radšej, keď sa vývojári zamerajú viac na hrateľnosť ako na grafiku, avšak Matchpoint nedosahuje ani ten štandard.

Najviac si to všimnete na začiatku zápasu, keď vidíte modely ako hráčov, tak aj divákov na tribúnach, a máte pocit, akoby ste sa vrátili o 15 rokov dozadu.

Záver

Matchpoint – Tennis Championships je v konečnom dôsledku rovnaký ako kariéra Nicka Kyrgiosa, ktorý je na obale hry. Talentu má na rozdávanie, až na ojedinelý úspech (v prípade austrálskeho tenistu je to finále tohtoročného Wimbledonu) však máte pocit, že to mohlo byť oveľa, oveľa lepšie. Len by to v prípade tejto tenisovej novinky chcelo viac obsahu a poriadne doladiť. Zatiaľ teda neodporúčam, no ak máte GamePass, skúste. Zaplatené to už máte a ktovie, možno raketa vystrelí aspoň na pár hodín.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Športový sim.	Torus Games	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Slušný tenis	- Slabá prezentácia a zastaralá grafika	
+ V multiplayeri to vie byť zábava	- Málo obsahu	
	- Nedostatočná umelá inteligencia	
	- Nudná a ľahká kariéra	
HODNOTENIE:		★★★★☆



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.



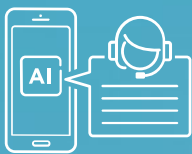
AI Mesh Optimiser



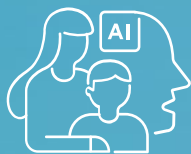
AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant



AI Parental Control



R15
AX1500 Smart Router

M15
AX1500 Mesh Systems

E15
AX1500 Mesh
Range Extender



Fire Emblem Warriors: Three Hopes

TVRDÍ BOJOVNÍCI NA BOJISKU A KREHKÉ SRDCIA MIMO NEHO



Sériu Fire Emblem netreba fanúšikom JRPG titulov vôbec predstavovať. Jej posledný prírastok Fire Emblem: Three Houses zožal na konzole Nintendo Switch skvelé recenzie. Primárne za to, že poskytoval neskutočné množstvo volieb - či už v taktickom boji, alebo mimo neho v dialógoch, ktoré výrazne ovplyvňovali príbeh plný intríg, no zároveň jemne pubertálnej drámy. Fire Emblem sa nehanbí za to, že je takmer ako vystrihnutý z nejakého shonen anime, takže ak je vám tento žáner blízky, máte najlepšie predpoklady si túto novinku užít'.

Fire Emblem Warriors: Three Hopes patrí do žánru „Warriors“, resp. „Musou“ titulov, ako tieto hry pozná východný trh. Vyznačujú sa obrovskými bitkami s masami protivníkov, ktorí sa vám silou ani zd'aleka nevyrovňajú. Ak by som to mal s niečím porovnať, tak by to bol presný opak Dark Souls. Aj bossov tu zdoláte na jeden poriadne nabitý špeciálny útok. Pýtate sa, či je to zábava? Môže byť'. V posledných rokoch prešli tieto tituly obrovskými zmenami a

z menšinovej zábavy sa stáva obl'úbený žáner, ktorý sa rád zakráda k veľ'kým značkám. Warriors hru tak máme zo sveta One Piece, Persona 5 aj Legend of Zelda.

Aby to nebolo len o bezduchu (a pritom ešte pomerne jednoduchom) mlátení, Musou hry si osvojili množstvo taktických mechanizmov. Taktika začína v momente, keď si vyberáte svoju štvorčlennú skupinu, ktorú povoláte do najbližšieho boja. Hra má dlhú fázu prípravy v kempe pred každým súbojom, pričom počas nej kupujete, vymieňate a vyrábate vybavenie, meníte povolania charakterov, varíte jedlo, trénujete hrdinov, alebo si zlepšujete reputáciu medzi členmi vášho rodu. Zvyšovanie reputácie prebieha prostredníctvom „support konverzácií“, ktoré majú ten pravý anime feeling. Zväčša ide o rozhovor medzi dvoma postavami, tie počas neho nájdu spoločnú reč a pripomenú si, prečo bojujú za ten istý rod napriek svojim individuálnym nezhodám. Ak sa chcete zapáčiť' nejakej postave, môžete ju zobrať na krátku

prechádzku na koňoch, čo vyzerá ako lacná verzia simulátora balenia. S postavou si vymeníte tri útržky rozhovoru a ak odpoviete správne, zlepšíte jej náladu. Tento mechanizmus síce do Fire Emblem tematicky sedí, ale nie až tak do Warriors hry, prišiel mi preto pomerne zbytočný.

V kempe je obrovské množstvo rôznych aktivít a ide o jeden z najprepracovanejších „domovov“, aké som v hrách videl. Okrem toho, že je dôležitým miestom, kde sa odohráva príbeh, je to hlavne obrovský živý talentový strom, kde má každá budova svoj význam pre celkový postup v hre. Hýbať' sa po ňom môžete pomocou funkcie rýchleho cestovania, ale keď sa v ňom zorientujete, nebudete ju potrebovať'. Môžete tu navštíviť' všetkých členov svojho rodu a len tak sa s nimi porozprávať', pričom ak vám na ich priazni extra záleží, viete im venovať' darček, ktorý ste im kúpili, prípadne doniesli z bojového t'áženia. Každá postava má rada iné darčeky a činnosti, takže sa musíte naučiť' vyhovieť' tým, s ktorými chcete vychádzať' dobre.

Jednotlivé charaktery majú povolanie, v ktorom by chceli vynikať' a je len na vás, či doprajete každému prekviť' v jeho obl'úbenom, alebo ho donútite plniť' istú rolu v tíme, ktorú aktuálne potrebujete. Niektoré povolania majú navyše schopnosti umožňujúce špeciálnu mobilitu na niektorých mapách. Napríklad t'ážkoodenci môžu rozbiť' steny a jazdci na wyvernách dokážu niektoré lokality preletieť'.

Veľ'mi dôležité pre príbeh je to, ktorý z troch rodov si po tutoriáli vyberiete. Dalo by sa povedať, že ak sa po dohraní rozhodnete pre iný rod, môžete zažiť' odlišný príbeh, keďže kontinent Fódlan budete dobíjať' z inej strany a vašimi súpermi budú iné dva rody. Výber rodu vám takisto otvorí skupinu charakterov, za ktoré budete môcť' hrať' okrem vašej hlavnej postavy. Všetky postavy majú pestré osobnosti a od prvej chvíle si v každom rode nájdete svojich obl'úbencov. Každý rod má podobné archetypy, ako je napr. na slovo skúpy charakter s temnou minulosťou, dobrosrdečný snaživec držiaci tím pohromade, alebo introvert, ktorý má všetkých plné zuby. Príbeh hry je dôležitou súčasťou a okrem toho, že anglický dabing je veľ'mi kvalitný, rozhovorov si užijete naozaj dostatok. Ak desaťminútové cutscény, ktoré sú plné polemizovaní o taktike a intrigách, nie sú pre vás to pravé orechové, asi vám Fire Emblem Warriors: Three Hopes neodporúčam. Možno by stálo za pokus sústrediť' sa len na súboje a ignorovať' celý príbeh, ale to určite nie je spôsob, ktorý tvorcovia očakávali.

Ako som už spomenul, dej by som zaradil niekde medzi Game of Thrones a Gossip Girl. Čo pod touto zvláštnou kombináciou myslím? Je to historická fantasy, kde rody bojujú o nadvládu, po mape presúvajú armády, snažia sa verbovať' zbehov - tu je



inšpirácia celkom jasná. Väčšina hlavných hrdinov sú tínedžeri alebo čerstvo dospelí, takže mladí rytieri premýšľajú aj nad tým, či sa páčia zlodějke, s ktorou boli na poslednom vojnovom t'ážení (spoiler: jasné, že sa jej páčia, ale ak nie, pár darčiekov to napraviť). Okrem toho rieši hlavná postava krízu identity spôsobenú démonom, ktorý ju posadol, preto absolvuje aj siahodlhé dialógy so svojim vnútorným ja. Príbeh je bohatý na zvraty a do dialógov viete často zasahovať' výberom toho, čo vaša postava povie. Vaša voľ'ba môže zdvihnúť' vašu náklonnosť' u konkrétnych charakterov, čo má priamy vplyv na to, akí efektívni sú v boji, takže to vôbec nie je zbytočné.

Príbeh je rozdelený do pätnástich kapitol a každá z nich končí veľ'kým súbojom. Na bojovej mape sa k nemu musíte prebiť' cez jednotlivé súboje a misie tak, že za každý vyhratý súboj obsadíte územie, čo vám prináša nejakú výhodu. Či už sú to zdroje, vybavenie, alebo nové stratégie do finálneho súboja, všetko smeruje k tomu, že vaša postava, ktorá jedným úderom

zabije dvadsať' vojakov, môže medzi nepriateľ'mi rozosievať' viac teroru. K finálnemu územiu sa viete dostať' aj skôr, bez zabratia všetkých ostatných, pričom niekedy je to pre príbeh dokonca podstatné. Ak prejdete kapitolu bez toho, aby ste získali všetky územia, dostanete špeciálnu menu renown - s ňou viete nakúpiť' predmety na trvalé zvýšenie schopností. Vyhnutie sa súbojom vás síce stojí body skúseností, ktoré by ste získali v bojoch, ale vaša hlavná postava bude o to silnejšia, takže koniec-koncov je to dobrá ponuka.

Toto je len zlomok taktických schopností, ktoré nájdete v hre a celkovo robia behanie po bojisku a relatívne bezduché mlátenie veľ'mi zaujímavým. Málokedy sa musíte báť, že vás zabije boss, no pri rôznych úlohách, kde máte ochrániť' alebo eskortovať' určitú jednotku, sa poriadne zapotíte. Tvorcovia odporúčajú titul hrať' v „klasickom móde“, kde každá postava vášho rodu, ktorá padla v boji, zomrie nastálo. Čakal som, že na normálnej obt'ažnosti mi budem prichádzať' o postavy častejšie, ale na to, aby k tomu došlo, musíte hrať' naozaj veľ'mi zle, nesledovať' mapu a mať' nízke levely charakterov v boji. Nízku úroveň postáv môžete za zlato dohnat' v tréningovom centre, ale len po úroveň postavy na najvyššom leveli.

V hre strávite približne rovnaký čas sekaním nepriateľ'ov na bojisku ako plánovaním najbližšieho boja a rozhovormi. Tie sú koncentrované najmä na začiatku a na konci každej kapitoly, no takisto sú mil'níkom každého zvýšenia sympatií medzi dvomi postavami. Po finálnom súboji vás môže reálne čakať' 20 minút cutscén, takže niekedy máte naozaj pocit, že pozeráte anime a nie že hráte Warriors titul. K tomu si prirátajte aktivity v kempe, nákup vybavenia, výber schopností a povolání pre postavy a zistíte, že naozaj trávite rovnako veľa času na bojisku ako mimo





neho. Keď už sme pri čase strávenom na bojisku, je naozaj veľmi príjemným zážitkom a pocit všemocnosti prichádza hneď s oboznámením sa so základným ovládaním postavy. Pri zbraniach funguje klasický kameň-papier-nožnice systém – bojovník s mečom je efektívny proti lukostrelcom, tí sa hodia proti protivníkom s halapartňami, pričom tých odporúčame pri masteniach s bojovníkmi s mečmi. Postavy majú klasické útoky a pohyby, ktoré by ste od takejto hry čakali – rýchly, útok, silný útok, uhnutie sa, blok a sériu špeciálnych schopností. Nechýbajú útoky do diaľky, na blízko, podporné a liečivé kúzla, no hlavným bude stále poškodenie nepriateľov. Ak máte radi, keď vám po obrazovke lietajú obrovské čísla,

ste na správnej adrese, pretože poškodenia tu budete počítat' v miliónoch. Dôležitým bojovým mechanizmom je vyhodenie skupiny nepriateľov do vzduchu, kde do nich môžete ďalej mlátiť a oni sa už potom až tak veľmi nebránia. Mojou obľúbenou činnosťou určite bolo komandovanie môjho tímu. Zvyčajne som za hlavnú postavu išiel plniť jednu úlohu a zvyšní traja z tímu išli vd'aka mojim rozkazom skompletizovať inú. Vo Fire Emblem Warriors: Three Hopes je k dispozícii aj kooperatívny mód, v ktorom môžete jednotlivé súboje hrať so spoluhráčom na rozdelenej obrazovke. Po technickej stránke hra beží na Switchi plynule aj s ohľadom na to, že na obrazovke zvyknete mať desiatky nepriateľov. Menšiu

pripomienku by som mal ku grafickému spracovaniu. Textúry, z ktorých sa skladajú vojaci a okolie, sú podstatne menej kvalitné ako hlavné postavy, pričom tento rozdiel zvykne výrazne biť do očí. Celkovo je však grafika hlavných postáv krásna a na bojisku sú ľahko rozpoznateľné.

Fire Emblem Warriors: Three Hopes je veľkým krokom pre Warriors žáner. Vývojári zo štúdia Omega Force prebrali zo sveta Fire Emblem množstvo mechanizmov, ktoré fungujú prekvapivo dobre aj tu. Teraz už stačí iba dúfať, že sa z toho poučia aj pri budúcich hrách.

Fire Emblem Warriors: Three Hopes chytí za srdce každého nadšenca anime, ktorých je medzi vlastníckmi Switchu dost'. Je nevyhnutným zážitkom pre všetkých, ktorí sledujú Warriors žáner a zároveň je rozšírením obzorov pre fanúšikov série Fire Emblem, ktorí chcú skúsiť niečo akčnejšie.

Martin Majdák



ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Warriors RPG	Omega Force	Conquest
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Množstvo taktických prvkov	- Grafické rozdiely medzi hrdinami a okolím - Siahodlhé dialógy môžu niekoho odradiť	
+ Cutscény v anglickom jazyku		
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

ASUS Zenbook Pro 14 Duo OLED

Zenbook Pro 14 Duo OLED poháňa procesor 12. generácie Intel Core až do i9-12900H a grafická karta NVIDIA GeForce RTX 3050 Ti s pokročilým chladením ASUS IceCool Plus, ktorý využíva dva tiché ventilátory IceBlades s až 97 3D-zakrivenými čepel'ami.

Chladienie zlepšuje inovatívny mechanizmus AAS Ultra, ktorý zefektívňuje prietok vzduchu a nadvihne druhý displej ScreenPad Plus pod optimálnym uhlom pre ideálny používateľ'ský zážitok. Výsledkom je, že procesor a grafická karta dokážu fungovať s kombinovaným TDP na úrovni 85 W bez spomalenia výkonu. Najlepšiu kompatibilitu, výkon a stabilitu v kreatívnych aplikáciách zabezpečujú ovládače NVIDIA Studio. K dispozícii je až 32 GB RAM a 2 TB rýchle PCIe 4.0 x4 SSD úložisko.

Zenbook Pro 14 Duo OLED je navrhnutý na špičkovú kreatívnu prácu, čomu zodpovedá vynikajúci 14,5-palcový 2.8K

120 Hz OLED NanoEdge dotykový displej s druhým displejom ScreenPad Plus novej generácie. Hlavný displej má formát 16:10 a certifikácie Dolby Vision a PANTONE Validated pre verné podanie farieb. Takisto disponuje certifikáciou VESA DisplayHDR True Black 500 pre skutočné podanie čiernej farby. Špičkovú vizuálnu kvalitu zabezpečuje aj farebný priestor DCI-P3, 120 Hz obnovovacia frekvencia a 0,2 ms doba odozvy. Displej tiež disponuje TÜV Rheinland certifikáciou na ochranu očí a nízke vyžarovanie modrého svetla.

Druhá obrazovka ScreenPad Plus, ktorá je vo výbave notebooku Zenbook Pro 14 Duo OLED, je 12,7-palcový displej s podporou pre stylusy s vysokou presnosťou, napríklad ASUS Pen 2.0.

Mechanizmus nadvihnutia druhého displeja bol kompletne prepracovaný a výsledkom je AAS Ultra. Ten nadvihne zadnú časť druhého displeja ScreenPad Plus až o 20 mm, čím zabezpečí jeho náklon pod uhlom 12°. ScreenPad Plus

vd'aka tomu ponúka ideálne pozorovacie uhly a zefektívňuje prácu medzi dvoma displejmi notebooku na maximum. Zároveň zlepšuje chladienie, nakoľko zvyšuje prietok vzduchu až o 38% v porovnaní s predchádzajúcou generáciou.

ASUS ScreenPad Plus s dizajnom AAS Ultra využíva nový softvér ScreenXpert 3, ktorý zlepšuje multitasking medzi dvoma displejmi a zefektívňuje kreatívnu prácu. Zabudované aplikácie ako App Switcher a App Navigator zvyšujú produktivitu a podporujú aj externé displeje. Nová aplikácia Control Panel umožňuje používateľom presné a intuitívne ovládanie kreatívnych aplikácií. Control Panel je plne prispôsobiteľný a funguje s aplikáciami Adobe Photoshop, Illustrator, Lightroom Classic, Premiere Pro a After Effects. Ďalšie kompatibilné aplikácie pribudnú čoskoro.

Model ASUS Zenbook Pro 14 Duo OLED (UX8402) je na našom trhu k dispozícii v cene 2 049 Eur.



GXT 391 THIAN



Headset Thian využíva bezdrôtovú 5,8 GHz technológiu s pripojením USB-A dongle do počítača, alebo hernej konzoly.

Na jedno nabitie integrovanej dobíjacej batérie vydrží až 13 hodín a dobíjanie prebieha cez USB-C. Headset ponúka aj možnosť štandardného pripojenia 3,5 mm audiokáblom. Celkové pohodlie zlepšuje aj váha, ktorá je iba 197 gramov a vd'aka nej je headset na hlave aj po dlhšej dobe príjemný. O zvuk sa starajú neodýmové žiariče s priemerom 40 mm a s frekvenčným rozsahom 20 Hz – 20 000 Hz a citlivosťou 100 dB. Na hranie je zabudovaný aj nevyhnutný mikrofón s pop filtrom. Mikrofón je sklopiteľný, takže sa dá „upratať“ pozdĺž hlavového mosta.

Na našom trhu je herný headset Trust GXT 391 Thian dostupný za cenu 69 Eur.

TP-Link Archer TX55E



AX3000 PCIe adaptér Archer TX55E ponúka bezdrôtové pripojenie s podporou štandardu Wi-Fi 6 (802.11ax) a taktiež Bluetooth 5.2.

TP-Link Archer TX55E zvládne rýchlosti až 2 402 Mb/s vo frekvenčnom pásme 5 GHz a 574 Mb/s v pásme 2,4 GHz. Užívateľ'ský zážitok umocňuje aj o 75% nižšiu latenciu (odozvu).

Adaptér disponuje aj dvojicou externých antén s vysokým ziskom, ktoré umožňujú ľahšie pripojenie aj z okrajových častí domácnosti a tiež vyššiu stabilitu nie len pre Wi-Fi 6 ale aj pre Bluetooth 5.2.

Chladič adaptéra je pozlátý pre prípad vyšších teplôt v skrinke počítača. Pre zabezpečenie komunikácie sa postará šifrovanie WPA3. Zákazníci určite ocenia spätnú kompatibilitu s plnou podporou skorších štandardov 802.11ac/a/b/g/n.

POCO X4 GT



POCO X4 GT je vybavený čipovou súpravou MediaTek Dimensity 8100 a pokročilým 5nm procesorom, ktorý používateľom poskytuje vysoký výkon pri zachovaní nízkej spotreby energie a prakticky sa neprehrieva. POCO X4 GT ponúka operačnú pamäť LPDDR5, pamäť UFS 3.1 ROM a chladiaci

systém LiquidCool Technology 2.0 dokáže udržiavať SoC v chlade.

POCO predstavuje inovatívny LCD displej, POCO True Display, s pomerom strán 20,5:9, vd'aka ktorému sa zariadenie pohodlne drží a ľahko sa ovláda. POCO X4 GT na hardvérovej úrovni redukuje

škodlivé modré svetlo až o 30 % a prináša jednu miliardu farieb. Tiež podporuje široký farebný gamut DCI-P3 pre ostrejšie kontrasty a bohatšie detaily na obrazovke. POCO X4 GT nabíja svoju 5 080 mAh batériu rýchlo a bezpečne pomocou 67W turbo nabíjania. Za 6 minút ju možno nabiť na 25 %, za 30 minút na 85% a za 46 minút na 100%. POCO X4 GT je vybavený tromi zadnými fotoaparátmi a stereofónnymi reproduktormi Dolby Atmos. Vd'aka 64 Mpix hlavnému fotoaparátu, 16 Mpix prednému fotoaparátu, 8 Mpix ultraširokouhlému fotoaparátu a 2 Mpix makrofotoaparátu fotografie zachytia každý detail, či už zblízka alebo z diaľky. POCO ponúka prémiový popredajný servis, s možnosťou jednorázovej bezplatnej opravy obrazovky počas prvých 6 mesiacov po zakúpení. POCO X4 GT je dostupný vo farbách strieborná/čierna a v pamäťových variantoch 128GB/256.

Pre 8GB+128GB verziu je odporúčaná maloobchodná cena 389 Eur a pre 8GB+256GB 409 Eur.

ROG Flow X16

ODREZKY Z DOKONALOSTI?



Efekt brúsenia diamantu pri hernej sekcii notebookov značky ASUS je z môjho pohľadu bežnou praxou. Rok čo rok sa tento taiwanský inovátor snaží využívať nahromadené skúsenosti a v súvislosti s uchom nastaveným k svojim stálym zákazníkom obrusuje vlastné zariadenia do dokonalejšej formy. Nie je to tak dávno, čo som vám v tejto súvislosti predstavil najvýkonnejší herný tablet súčasnosti (ROG Flow Z13) a už tu máme ďalšiu evolúciu v rámci prenosných herných mašíniek s obrovským výkonom. Do rúk sa mi na viac než mesiac dostala inžinierska verzia ROG Flow X16, ktorá svojou filozofiou nadväzuje práve na (niečo málo cez rok starý) model X13. Už vtedy išlo o kompaktný ultrabook s trinásťpalcovým panelom, do ktorého výrobcu dokázal natlačiť toho času prémiové procesory od AMD a viac než dostačujúcu grafickú kartu značky Nvidia. Pointou spomínanej kompaktnosti sa však

stal špeciálny konektor na prepojenie s externou GPU, vďaka čomu ste si mohli na cestách užívať tie najmodernejšie AAA videohry bez akýchkoľvek kompromisov. Dnes – zatiaľ čo mi po pravej ruke už sedí ostrá verzia X16 a ja sa teším, ako vám o jej výkone budem môcť povedať trochu viac – si spoločne prejdeme moje prvé dojmy z tohto laptopu. No a ako už asi tušíte, bude to rozprava zameraná výhradne na konštrukčné prednosti, resp. samotný dizajn. Nemajte preto strach, tieto odrezky z dokonalosti vám totiž nemajú ako ublížiť, skôr naopak.

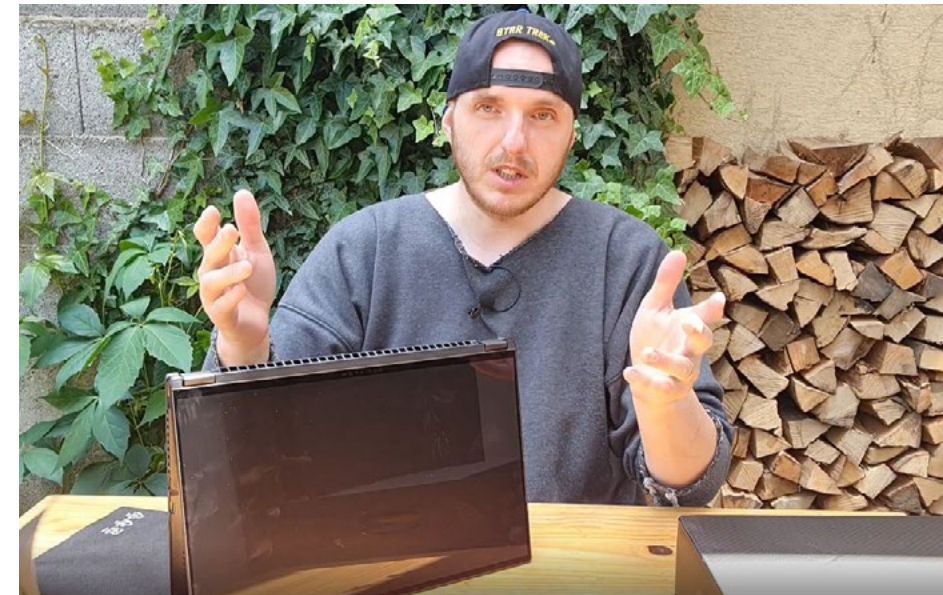
Začnime rovno samotným panelom. Navýšenie veľkosti o tri palce je, samozrejme, z pohľadu hráčov, ktorí nevyužívajú externé monitory, zásadnou zmenou, avšak tým to rozhodne nekončí. Nový ROG Flow X16 prichádza s pomerom strán 16:10 a rozlíšením QHD, to všetko

s účtyhodnou obnovovacou frekvenciou 165 Hz. Napriek tomu, že som si v tejto súvislosti pôvodne tak nejak domyslel OLED panel, v skutočnosti ide o použitie Mini LED technológie, ktorú by sme oproti OLEDu mohli klasifikovať ako o niečo spoľahlivejšiu, ale na úkor kontrastu. Tak či onak, testovaná vzorka využíva svietivosť presahujúcu hranicu tisíc nitov, čo je dozaista výborný údaj, najmä ak máte v pláne predmetný tablet často používať v teréne. Zbežne si môžeme prebehnúť aj rozdelenie strojovne. Mnou nemalý čas okupovaná preview verzia bola vybavená procesorom AMD Ryzen 9 a doplnená o grafickú kartu Nvidia GeForce RTX 3060, pričom vďaka postrannému konektoru je možné tento 2v1 počítač spárovať aj s oveľa výkonnejšou grafickou kartou. Čo sa týka základu, konzument si môže priplatiť za RTX 3070 Ti, ktorá je v súčasnosti jednou z najvýkonnejších kariet v rámci

prenosných zariadení. Ešte predtým, než si v tejto súvislosti povieme viac v recenzii ostrej verzie X16, určite stojí za zmienku podpora funkcie MUX Switch, vďaka ktorej je procesor pripravený na pretaktovanie s cieľom natlačiť do GPU až 125 W.

Wi-Fi 6E je samozrejmosťou

Podme konečne na dizajn a s ním (pre hernú komunitu) rovnako dôležité RGB prvky. ROG Flow X16 prichádza na trh v jednom jedinom farebnom prevedení, v rýdzo čiernom štýle s kovovým vekom a vrúbkovaným efektom po celom povrchu. Šasi je dostatočne odolné a roztvorenie laptopu dokážete realizovať aj pomocou jedného prsta. Práve vrúbkovanie, ktoré je vytlačené aj na vnútornej strane prístroja, dodáva v kombinácii s výberom solídnych materiálov onen prémiový efekt. Nízko profilová membránová klávesnica bez numerického bloku, okrem iného lemovaná páskami reproduktorov s podporou Dolby Atmos, je posunutá k hornému okraju a aj napriek tomu sa tam dizajnérom podarilo natlačiť menšiu mediálnu lištu. Trackpad sa oproti X13 z pochopiteľných dôvodov výrazne zväčšil a z toho, čo som mal možnosť vypozerovať, je jeho funkčnosť v praxi dokonalá a bezproblémová. Samotné podsvietenie klávesov je jednotné, avšak vďaka softvéru Armoury Crate si používateľ môže tradične vybrať z rôznych formátov diskotekových efektov, čím sa naplňa filozofia moderného herného náradia. X16 som so sebou zobral na dve služobné cesty do zahraničia a daný notebook s váhou 2,2 kg mi robil spoločnosť počas čakania na odlet aj pri jazde autobusom. Jeho proporcie sú v tomto ohľade prívetivé (hrúbka pod 20 mm je toho dôkazom) a bez akýchkoľvek problémov ho strčíte do stredne veľkého



batoha. Len pripomínam, že pomocou konvertibilných pántov ste schopný laptop jednoducho premeniť na tablet a naopak.

Pri prevrátení sa klávesnica automaticky deaktivuje

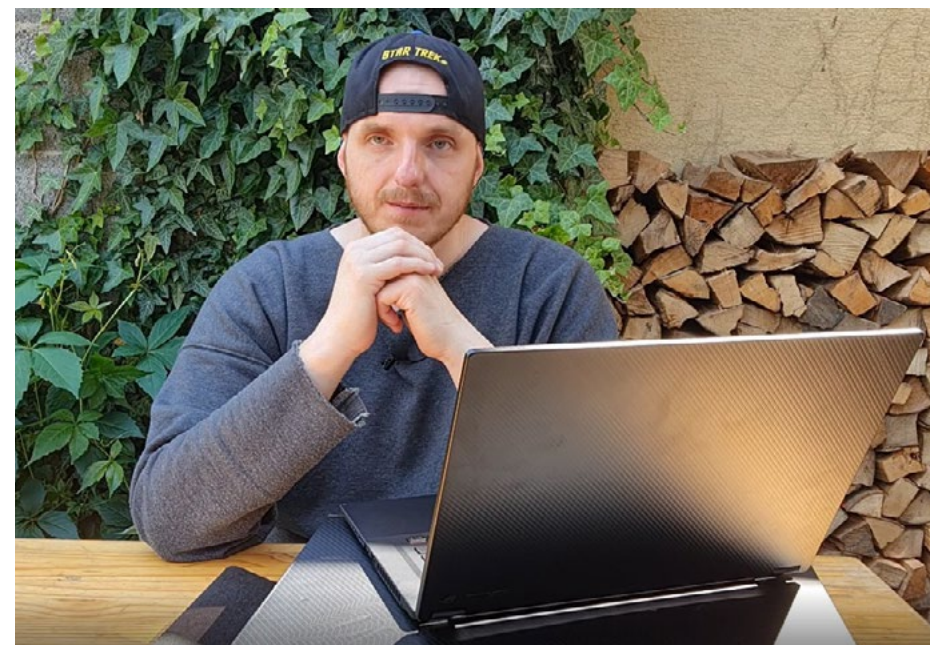
Dotykový panel má svoje využitie počas bežného tablet režimu, ale na akúkoľvek komplexnú tvorbu textu pomocou virtuálnej klávesnice je zariadenie, samozrejme, určené len sotva. Efekt prevrátenia má však z pohľadu hráčov oveľa väčší význam, keďže si tak môžete na stole z laptopu spraviť čistý monitor a následne už len pripojiť s bezdrôtovým, prípadne aj s káblovým gamepadom. V balení som nenašiel dotykové pero aj napriek tomu, že X16 podporuje MPP 2.0, ale ak už doma nejaký ten stylus značky ASUS máte, dá sa pripojiť aj s týmto hardvérom. Do tenkých rámkov okolo obrazovky sa v

hornej časti podarilo dostať aj webovú kameru, ktorá je tu skôr ako bezpečnostný doplnok, keďže ponúka len 720p rozlíšenie pri sotva jednom mpx, avšak zvláda IR rozpoznávanie tváre – odomýkanie bez zadávania kódu fungovalo obstojne.

Záverom snád ešte pár všeobecných poznámok, ktoré neskôr rozvieme v plnohodnotnej recenzii na finálny produkt. V predaji bude okrem IPS panelu aj už spomínaná Mini LED obrazovka, to všetko s rozlíšením 2440 x 1600 a s pomerom strán 16:10. Komu by toto nestačilo, môže vďaka USB-C s DisplayPortom (1.4) pripojiť k laptopu externý monitor. Na pravej strane sa nachádza vstup pre micro SD karty, takže zákazníci s kreatívnym presahom budú mať aspoň akú-takú výhodu, hoci by som tu rád videl skôr plnohodnotný SD vstup.

Asi ste už určite zaznamenali, že ASUS do svojich najnovších prenosných strojov integruje upravený chladiaci systém, pričom využíva niekoľko automatických prevádzkových režimov. Pri rýdzo kancelárskom móde je hluk z chladenia nulový a aj napriek tomu sa klávesnica nijako zásadne neprehrieva – záleží tu, samozrejme, na okolitej teplote. Keď si však pustíte hru a výkon stúpa na maximum, treba očakávať navýšenie hluku a súčasne aj navýšenie teploty na spodnej strane šasi. Nejde ale o nič radikálne, na základe čoho by ste sa mali cítiť nekomfortne. Batéria mi počas bežných úkonov vydržala viac než päť hodín, a to som mal jas nastavený nad úroveň päťdesiat percent, čo je stále cenná časová linka. V tomto bode by som našu ochutnávku prichádzajúcej novinky ROG Flow X16 ukončil a už teraz sa teším, ako vám na základe otestovania plnohodnotnej verzie poviem viac.

Filip Voržáček



Huawei FreeBuds Pro 2

ELEGANCIA REZONUJÚCA V UŠIACH



Predchádzajúcu generáciu bezdrôtových slúchadiel FreeBuds Pro od spoločnosti Huawei som síce nemal možnosť toho času recenzovať, avšak z rôznych diskusií som sa priamo od kolegov dozvedel, že išlo o prekvapivo vysokokvalitné štuple do uší s jedinečným dizajnom a kvalitným aktívnym potlačením okolitého hluku. Preto aktuálne, zatiaľ čo sa na trh dostávajú FreeBuds Pro 2, som si už nenechal ujsť príležitosť pozrieť sa na zúbok tejto druhej generácii, ktorú čínsky výrobca dokonca vyšperkoval spoluprácou s galským kohútom. Že netušíte o čom to tu hovorím? FreeBuds Pro 2 je výsledkom kooperácie medzi firmami Huawei a Devialet, ktorá prichádza po ich minuloročnom spoločnom vydaní externého reproduktora Huawei Sound. Práve tento malý a vizuálne jedinečný kúsok hardvéru, schopného s úspechom zapadnúť do komplexného ekosystému

„Hua“, naznačoval, že ak sa francúzsky Devialet rozhodne s Číňanmi opäť spojiť svoje sily, môže z toho potenciálne vypadnúť ďalší jedinečný produkt. A práve o ňom pojednávajú nasledujúce riadky.

Samozrejme, že tých slúchadiel označených ako FreeBuds má dnes Huawei už viacero, každopádne, práve prívlastkom Pro, v rámci kvality zvuku a spracovania, vstupuje uvedená spoločnosť do vyššej prémiovej ligy. Ostatne, naznačuje to už samotná cenovka, stanovená na dvesto eur. Za túto nemalú, no podľa mojej mienky plne adekvátnu sumu, sa vám po dizajnovej stránke do ruky dostane takmer totožné zariadenie ako u predchádzajúcej generácie. V tomto prípade evidentne výrobca nevidel dôvod odchádzať od všeobecne prijateľného spracovania staršieho modelu a tak tu máme tvar splošteného

vajíčka, reprezentujúceho nabíjacie puzdro, v ktorom sú umiestnené samotné slúchadlá s hranatým predĺžením a lesklým povrchom. Keby sme sa pozreli na konkrétne čísla, základňa, oproti prvej generácii, trocha schudla a teraz váži niečo málo cez päťdesiat gramov, čo ju predurčuje na bezproblémové nosenie po vačkoch. Keď už spomínam váhu, tak slúchadlá nijako neschudli (stále majú šesť gramov a nejaké drobné), avšak ich rozmery sa jemne upravili – rozprávame sa o milimetroch. Podstatné však je, ako tieto štuple sedia v ušiach. Daný aspekt regulujú silikónové koncovky, vykonávajúce pasívne odhlučnenie, ktorých v balení nájdete hneď niekoľko (okrem základných ešte ďalšie dve veľkosti navyše). Hranaté predĺženie slúchadla, to nie je len efektné čo do dizajnu, ale súčasne vám ponúka možnosť interakcie



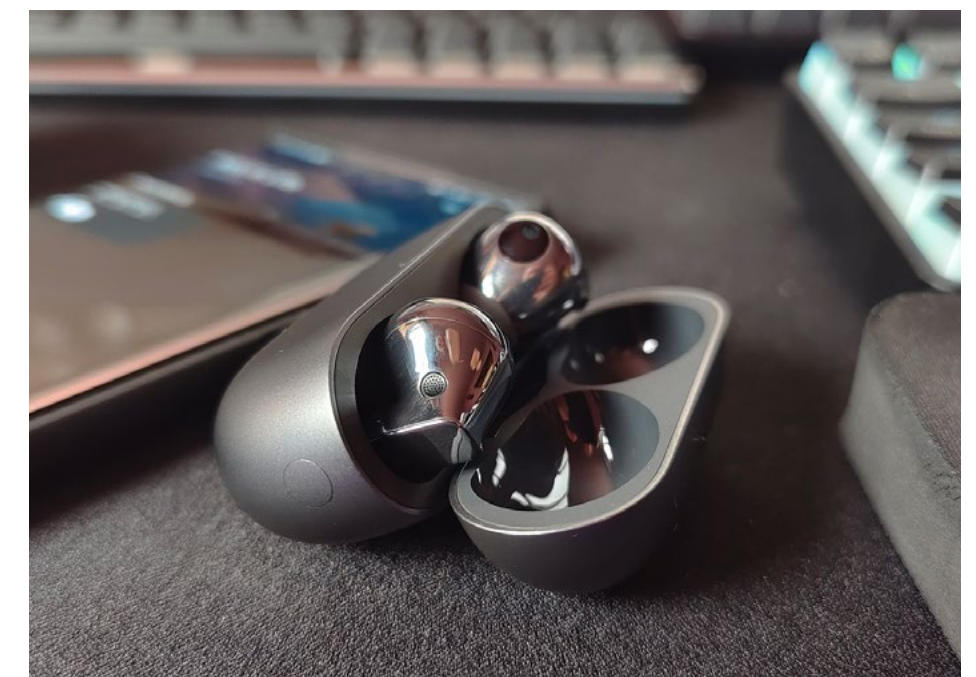
pri ovládaní. Tu si však treba zvyknúť na presný tlak prsta, špeciálne v momente, kedy máte pokožku zvlhnutú, o čom vám ešte v tomto článku poviem čosi viac.

Držia perfektne aj v teréne

Prvé, čo som počas testu absolvoval, akonáhle sa FreeBuds Pro 2 usadili v mojich ušných kanálikoch bez toho, aby som cítil akýkoľvek nepríjemný tlak, bol výlet na bicykli. Chcel som vyskúšať, ako hardvér sedí v ušiach aj v drsnejších podmienkach a keďže ja osobne beriem skratku MTB (čiže jazdenie po akomkoľvek teréne) doslova, môžeme v tomto prípade hovoriť o krste ohňom.

O to viac som bol príjemne prekvapený, že duo štuple'ov perfektne sedelo na mieste bez toho, aby som ich počas jazdy terénom musel napravovať, či zatláčať hlbšie do ucha. Už menej spokojný som bol s priamou reguláciou hlasitosti, ktorá sa vykonáva pot'ahovaním prsta nahor/nadol. Spotené končeky prstov mi fakticky znemožnili regulovať hlasitosť priamo a bolo nutné zvuk upravovať cez telefón. Čo sa týka pozastavenia skladby/stopy, či jej prepnutia, tu už slúchadlá zvládali všetko, bez akýchkoľvek omylov.

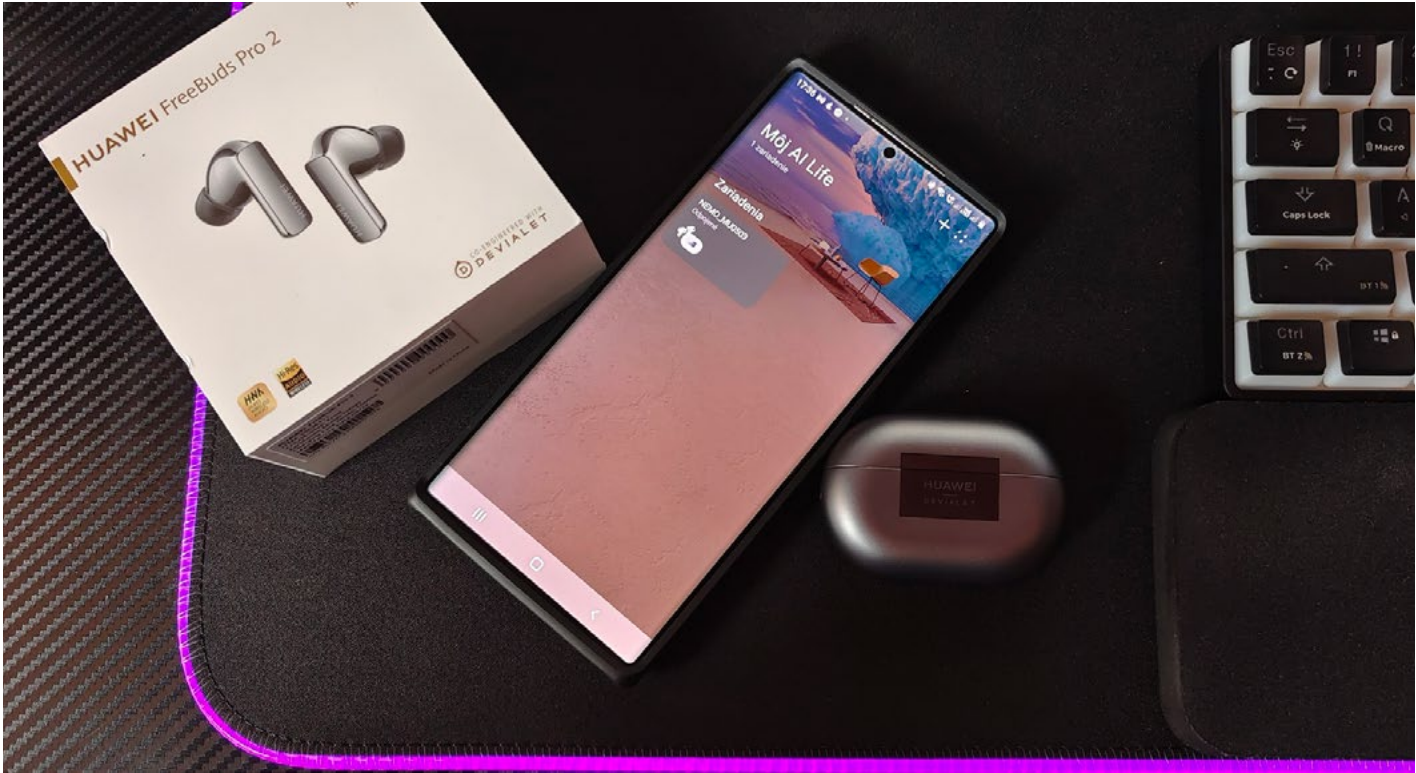
FreeBuds Pro 2 teda vedia, ako sa usalašiť tam, kam pravidelne strkáte vatové tyčinky, avšak ako je na tom ich schopnosť čo najvernejšie reprodukovat' zvuk ako taký? V tomto prípade sa minulá a súčasná generácia nedá vôbec porovnať. Bolo krásne zistiť, že kolaborácia so skúsenou firmou Devialet nie je v prípade Huawei len marketingovým t'ahom bez výsledku.



slúchadlá voči ich predchodcovi. V aplikácii sa dokonca nachádza aj modus na skrátenie odozvy zvuku, ktorý využijete predovšetkým pri sledovaní videí, alebo hraní videohier. Devialet si dali jednoducho záležať na tom, aby svoje logo umiestnil na produkt, s ktorým sa po audio stránke budú schopní stotožniť, a to sa im aj podarilo.

Dôležitou funkciou testovanej vzorky je ANC, čiže aktívne potláčanie okolitých ruchov. Aj v tomto prípade sa FreeBuds Pro 2 dá označiť výbornou známkou a to ešte s menšou pridanou hodnotnou – automatická detekcia okolitých zvukov zvláda v reálnom čase skutočne upravovať krivku vyrovnávania úrovne ruchu. Človek tak môže behať po rôzne odhlučnených exteriéroch, slúchadlá sa vďaka umelej inteligencii zvládnu prispôbiť a nastavia úroveň ANC tak, ako to máte predvolené v aplikácii (môžete zvoliť automatiku, alebo tri pevné určenia intenzity).

Za predpokladu, že na vás niekto bude rozprávať, či budete rozprávať priamo vy, slúchadlá vám zvýšia reprodukciu hlasu a zvyšok potlačia do úzadia tak, aby ste všetkému rozumeli. ANC funguje vďaka trojici mikrofónov snímajúcich okolie a ako uvádzam vyššie, funguje výborne. Treba si však dávať pozor počas vybavovania hovorov, kedy budete chcieť prejsť z tichšieho exteriéru do hlasnejšieho interiéru, keďže softvér sa bude snažiť všetko vyrovnat' a ľudia na druhom konci linky to okamžite postrehnú – neznamená to však, že by vám v takejto situácii nerozumeli, len sa prenos vašich slov kvalitatívne zníži. Všetko toto a ešte oveľa viac si môžete zadefinovať cez aplikáciu Huawei AI Life, ktorú síce nájdete



v AppGallery, ale je lepšie ju stiahnuť priamo zo stránok výrobcu (či už je reč o Androide, alebo iOS). Tu sa ešte hodí doplniť informáciu, že slúchadlá zvládnu pripojenie k dvom zariadeniam súčasne, čo som si overil na kombinácii spárovania s notebookom a telefónom. Apropos, ak si vyberiete z ucha počas prehrávania audio stopy čo i len jedno slúchadlo, zvuková stopa sa automaticky pozastaví a pri opätovnom nasadení sa zase rozbehne.

Dlhá výdrž

Batéria sa logicky podriadi uje zapnutiu ANC funkcie. Preto s aktiváciou

potlačania okolitých ruchov môžete v rámci slúchadiel rátať s takmer piatimi hodinami (reálne to je štyri a pol hodinky) chodu a pri deaktivovanom ANC by vás mali podržať necelých sedem hodín.

Stále tu však máme možnosť zasunutia do puzdra, čo v kombinácii s výdržou batérií v slúchadlách dáva pri ANC čas na hranici dvadsiatich hodín, viac ako tridsať hodín bez.

Puzdro podporuje bezdrôtové nabíjanie, ako aj doplnenie energie cez USB-C, maximálne však 6 W. Čo sa týka odolnosti voči vonkajším vplyvom, samotné puzdro

nedisponuje v tomto ohľade žiadnym certifikátom a je preto dôležité, aby ste ho dali na bezpečné miesto, kam neprší a kde sa príliš nepráši, avšak slúchadlá majú IP54 a preto sa nemusíte obávať, že pri prechádzke dažďom automaticky dôjde k ich poškodeniu.

Huawei sa s ich bezdrôtovými slúchadlami FreeBuds Pro 2 oprávnené dostal do môjho užšieho zoznamu najlepších „štupľov“ na scéne.

Podarilo sa mu priniesť luxusne vyzerajúce a rovnako tak znejúce zariadenie, ktoré so sebou nesie úžasné potlačanie hluku, fungujúcu podporu zo strany umelej inteligencie a legitímne know-how od Devialet. Kto momentálne preto uvažuje o nákupe niečoho takéhoto, okamžite nech si na svoj list prihodí FreeBuds Pro 2.

Verdikt

Najlepšie štupľové slúchadlá na scéne.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Huawei	Cena s DPH: 200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn a spracovanie	- Aplikáciu AI Life je nutné st'ahovať
+ Zvuk od Devialet	mimo oficiálnych obchodov
+ Batéria	
+ ANC	
+ Vhodné aj na šport	
HODNOTENIE:	★★★★★



RECENZIA
HARDWARE

ASUS Vivobook S OLED

CHLADIVÝ POCIT KOVU



Strašne rád rozbal'ujem nové veci a špeciálne, ak ide o hardvér ako taký. Z pozície technologického a herného žurnalistu som tak za tých viac než desať rokov praxe rozbalil toľko rôznych produktov, že by sme dnes z toho mohli postaviť repliku Tutanchamonovej pyramídy. Špeciálny aspekt spoznávania, na ktorý sa počas svojich unboxingov zameriavam, či už to je priamo na kameru, alebo len tak mimo, sa týka overovania pravosti potenciálnych kovových materiálov. Akonáhle na prstoch cítim, že by mohlo ísť o výrobok obsahujúci kov, začnem si ho prikladať na peru – práve tam mám totižto svoj senzor zameraný na metalické substancie. V praxi to tak často vyzerá, že rád olizujem čokol'vek, čo vybalím z krabice (našťastie, robotické vysávače nerobia z kovu), avšak realita je o čosi pragmatickejšia. Tak či onak, v aktuálnom rýdzo letnom období, kedy sa nám roztápajú plastové

krytky na semaforoch, je akákoľvek možnosť schladenia organizmu vítaná a práve preto som počas rozbal'ovania novej verzie Vivobook S od spoločnosti ASUS spojil príjemné s užitočným a vrchné veko tohto pracovného notebooku som doslova vybozkával.

100% DCI-P3

Rad Vivobook je akýmsi evergreenom v rámci prémiových pracovných notebookov, ostatne, spoločne sme sa neraz stretli pri ich hodnotení a ani dnes to nebude inak. Zatiaľ čo rukávom utieram vrchné veko nesúce stopy mojej náklonnosti voči kovu, mám možnosť obdivovať neotrený a dozaista originálny dizajn skrytý za prívlastok S. ASUS Vivobook S vo verzii OLED sa pre aktuálny rok rozhodol opäť vybrať priamou cestou do chladného vesmíru, respektíve vsadiť na dizajn pripomínajúci vybavenie astronauta. Šasi

tohto 15,6 palcového zariadenia je tvorené kovovým vekom a plastovou základňou s pozdĺžnym jednoliatym pántom zapracovaným do vrchnej hrany, schopným odklopiť obrazovku o 180 stupňov. Čo sa týka loga, tak spomínaný výrobca siahol po reliéfe vyvolávajúcom spomienky na mnou toľko milovaný a veľakrát spomínaný Star Trek, avšak podobne by ste si ich výtvor mohli pochopiť ne spodobniť s čímkoľvek iným v rámci žánru sci-fi.

Testované zariadenie vážilo necelé 2 kilogramy (presne je to 1,87 kg) a počas recenzie som ho neraz prenášal ako „mačka mladé“, len aby som dokázal overiť náročnosť v rámci manipulácie a možné dopady nešetrného zaobchádzania. S ohľadom na skutočnosť, že sa tu rozprávame o zariadení ponúkajúcom kompletnú klávesnicu a dostatočne veľký displej, je ona váha v medziach a navyše sa pokojne nemusíte obávať daný notebook

hodiť na zadné sedadlo auta, alebo mu uštedriť niekoľko nešetrných zásahov o tvrdšie predmety – kovové veko je schopné odolať aj drsnejšej manipulácii a ochrániť tak dôležité komponenty, vrátane proklamovaného OLED panelu.

Podme sa teraz stručne pozrieť na ponuku vstupov. Portom dominuje dvojica Thunderbolt 4, cez ktoré je možné prístroj priamo dobíjať, HDMI 2.0 a zdieľaný audio vstup. Čo mi tu vyložene chýbalo a verím, že by danú vec študenti rozhodne docenili, je čítačka microSD kariet.

Najprv práca, potom zábava

Do redakcie sa nám dostal model vybavený najnovším procesorom značky Intel, konkrétne Core i7 Alder Lake, ktorému sekundovala grafická karta Intel Iris a 16 GB (DDR4) operačnej pamäte. S takýmto výkonom som nemohol recenziu zamerať len na nejaké to kancelárske overovanie textových programov, ktoré pochopiteľne



bežali bez akýchkoľvek problémov, ale rovnako ma zaujímala schopnosť strojovne rozbehnúť nejakú videohru. Logicky, nový Vivobook S nie je primárne stavaný na komplexné herné zážitky, na napriek tomu si na ňom môžete pokojne užiť menej

náročné značky formátu CS:GO a League of Legends, ktoré vám pobežia ako po masle. A keď už spomínam maslo, tak tu by sa dalo krásne premostiť na kvalitu 3K OLED panelu s rozlíšením 2880 x 1620 (pomer strán 16:9), schopnému ponúknuť 120 Hz a maximálny jas na úrovni 550 nitov.

Obnovovacia frekvencia sa dá nastaviť aj do variabilnej roviny. ASUS už štandardne do podobne koncipovaných laptopov integruje kvalitné OLED obrazovky, ktoré sú schopné vďaka odbúravaniu škodlivého modrého svetla pomáhať vášmu organizmu a súčasne ponúkať už na prvý pohľad vizuálne očarujúce scenérie.

Inak to nie je ani v prípade mnou testovaného modelu, na ktorom sa v tomto smere nielen krásne pracovalo, ale súčasne aj sledoval Netflix, či iné



stream služby. Kto by však v rámci konfigurácie chcel OLED vynechať, výrobca mu stále ponúka možnosť siahnuť po staršej IPS technológii.

Web kamera s manuálnou krytkou

Je načase pozrieť sa na klávesnicu a pod ňou umiestnený track-pad. Ako už spomínam vyššie, predmetný model ponúka kompletnú škálu nízko profilových spínačov (0,2 mm) a tak máte okrem mediálnej lišty k dispozícii aj numerický blok. Po dizajnovej stránke je niekoľko klávesov, hlavne Esc a Enter, farebne prispôbených vesmírnemu dizajnu, čo však pochopiteľne nič nemení na funkčnosti.

Klaviatúra je jednofarebne podsvietená do biela a pracovalo sa mi na nej viac než dobre, nech už išlo o tvorbu článkov, či bežnú kancelársku rutinu. Dostatočne veľký track-pad poskytuje výbornú a presnú odozvu na vaše gestá a jeho pozícia je jemne posunutá od stredu dol'ava. Keďže filozofia predmetného laptopu triaťa konzumenta radiaceho sa do pracovnej/školskej sekcie, v tomto smere sú klávesnica aj track-pad pripravené na všetko to, čo by ste počas náročného dňa potrebovali.

Na virtuálnu socializáciu môžete využívať webovú kameru a ak sledujete technologické novinky okolo produktov značky ASUS, tak dobre viete, že táto firma ohľadom kvality integrovaných kamier spravila v posledných rokoch veľký pokrok. Aj keď nejde o kameru s extrémnym rozlíšením, sama o sebe využíva funkcie zamerané na optimalizáciu osvetlenia, rozmazávanie nevzhľadného



pozadia (toto sa niektorým ľuďom hodí viac), sledovanie pohybu očí a dokonca aj čiastočné sledovanie pohybu celého tela.

S týmto priamo súvisí aj mikrofón napojený na AI, ktorý dostatočne zvláda potláčať okolité šumy a dokonca sa v rámci konferenčných hovorov vie zamerať len na jeden konkrétny hlas. Webovú kameru v testovanom notebooku rozhodne odporúčam minimálne vyskúšať a spraviť si obrázok o jej prednostiach.

Tri režimy chladenia

ASUS je v zmysle chladenia inovátor. Do testovaného modelu sa preto dostali zase o kúsok vylepšené ventilátory IceBlade (polymérové lopatky) zvládajúce laptop schladieť aj pri vysokej záťaži. Softvér sa stará o triedenie úrovne chladenia do troch modusov, vďaka čomu budete počas kancelárskej práce ušetriť zbytočného náporu a vibrácií. Na samotný záver som si nechal výdrž batérie. Do sotva dva centimetre vysokého tela Vivobook S OLED - K3502ZA tvorcovia strčili 70

Wh batériu a pribalili k nej na prenos praktický 90 W adaptér – ide o malú kocku, ktorú si jednoducho vložíte do ruksaku, kde vám nezaberie veľa miesta.

Hardvér samotný pri priemernej záťaži zvláda vydržať necelých desať hodín, avšak akonáhle by ste spustili náročnejšie procesy (či už je reč o hraní, alebo programoch určených na úpravu videí a fotografií), ten čas sa pochopiteľne výrazne skráti, konkrétne o polovicu. Na bežné kancelárske úkony si však notebook môžete bez problémov zobrať von a na adaptér úplne zabudnúť, ak teda neplánujete dlhší výlet.

Dostali sme sa na samotný záver našej recenzie. Vylepšený model Vivobook S v sebe nesie kvalitný OLED panel a rovnako tak výborný hardvérový základ zameraný na viacero pracovných úkonov.

Ide o sotva dva kilogramy vážiaci prémiový laptop s kompletnou klávesnicou, s ktorým sa budú vedieť realizovať predovšetkým študenti a práve im by som ho rozhodne odporúčal zaradiť na prípadný zoznam nákupov.

Verdikt

Pre študentov s občasným záchvatom kreativity a chuti si zahrať nejakú nenáročnú videohru.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: ASUS	Cena s DPH: 1 200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Batéria + Klávesnica + Kovové šasi + Výkon	- Chýba čítačka microSD kariet
HODNOTENIE:	
★★★★☆	



Genesis Thor 303

KLÁVESNICA, KTOREJ HLAVNÝM DIZAJNOVÝM PRVKOM JE PODSVIETENIE



Klávesnice patria medzi najdôležitejšie počítačové periférie, pričom u hráčov to platí dvojnásobne. Hneď po myške je pre nich klávesnica druhým najpodstatnejším doplnkom, ktorý im dokáže pomôcť zlepšiť výkon pri hrách. Takéto zariadenie zároveň dokáže o niečo spríjemniť používanie počítača. Vol'ba kvalitnej hernej klávesnice je preto dosť podstatná a je teda dôležité vedieť, na čo prihliadať pri jej výbere. Dôležitými vlastnosťami sú typy snímačov, doba odozvy, aktivačná sila klávesov a ďalšie vlastnosti, ktoré dokážu efektívne určiť, či ide o vhodného kandidáta, za ktorého, samozrejme, i čo-to zaplatíte. V tejto recenzii sa preto pozrieme na zúbok produktu, ktorý sa svojou cenovkou radí do strednej triedy – konkrétne ide o model Genesis Thor 303.

Spracovanie a dizajn

Z hľadiska spracovania môžeme túto klávesnicu považovať za vydarený kusok.

Na výrobu tela Thor 303 bol použitý prevažne hliník s trochu tvrdeného plastu. Klávesy, ako už býva zvykom, sú tvorené z plastu. Celkovo tak zariadenie pôsobí naozaj odolne, pričom výrazne poškodiť by ho nemali ani silnejšie údery. Kvalitného spracovania sa dočkal i kábel, ktorý je pokrytý látkou a pripadá mi celkom tvrdý a neohybný, čo však pri takejto periférii nie je žiadny problém. Oceňujem aj možnosť smerovania kábla do troch rôznych smerov, aby zbytočne neprekážal na stole. Je jasne vidieť, že spoločnosť Genesis na materiáloch nešetrila a usilovala sa konkurenciu v tomto smere jednoznačne poraziť, čo sa jej do istej miery vydarilo.

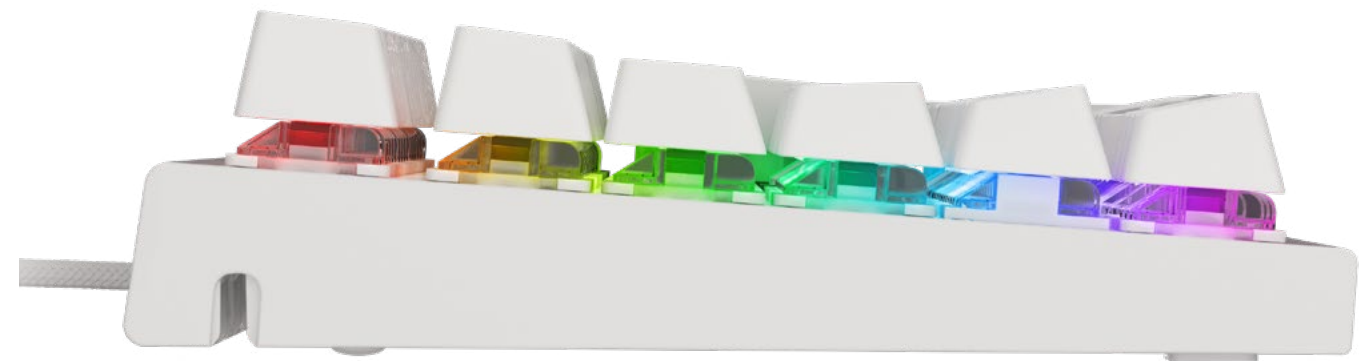
Ohľadom spracovania by som ešte rád spomenul aj rozmery a hmotnosť zariadenia. Tie sú 442 x 136 x 36 mm a 1152 gramov, čo je síce dosť, no je dôležité podotknúť, že klávesnica takejto veľkosti v kombinácii s použitými materiálmi by len ťažko vážila menej. Navyše nejde o perifériu,

s ktorou je potrebné neustále pohybovať, takže tu nevidíme žiadny problém.

Musím uznať, že Genesisu sa dizajn Thor 303 naozaj vydaril. Zariadenie vyzerá prémiovo, elegantne, no taktiež stále dáva jasne najavo, že ide o hernú perifériu. To všetko dopĺňajú štýlové klávesy a ešte vkusnejšie podsvietenie, ktoré efektívne osvetľuje okolie klávesov, čo vytvára zaujímavý efekt a prináša pocit profesionálnosti. Oceňujem aj už tradične umiestnené logo firmy nad šípky.

Používanie

Vysokoprofilové klávesy s mechanickými spínačmi majú tendenciu byť naozaj hlučné. Pre niekoho to môže byť plus, no ja mám pocit, že príliš hlasná klávesnica pôsobí tak trochu neprofesionálne a taktiež môže používateľov vyrušovať pri práci. Okrem toho boli moje skúsenosti s používaním Thor 303 naozaj výborné – len ťažko by som hľadal



ďalšie negatíva tohto produktu. Spínače Outemu Brown reagujú svižne a presne na každé stlačenie a hoci aktivačná sila spolu s aktivačným bodom (ktoré sú 55 gramov, resp. 1,8 milimetra) nesedia môjmu vkusu, i tak to je niečo, na čo som si po chvíli testovania zvykol a nemal som s tým problém. Výdrž klávesov do 50 miliónov stlačení je vzhľadom na svoju cenovú kategóriu dnes už takmer štandardná, z tohto hľadiska teda ide o prímer. Ocenit' musím aj multifunkčné klávesy, ktorých sa na Thor 303 nachádza dostatok pre čo najväčšie uľahčenie práce a zvýšenie celkového komfortu pri používaní. Dedikovaný softvér určený pre zariadenie vám navyše umožní nastavenie podsvietenia, profilov a makier. Samozrejmosťou je aj implementovanie technológie N-Key Rollover,



čo je v podstate úplný anti-ghosting – nezáleží teda na počte stlačených tlačidiel, pretože zariadenie ich zosníma všetky.

Pekným gestom Genesisu je aj možnosť vymeniť si snímače priamo z pohľadia domova, čo zvládne doslova každý. Životnosť zariadenia tak môžete predĺžiť o pár rokov.

Záverečné hodnotenie

Genesis Thor 303 je zaujímavou hernou klávesnicou strednej triedy, ktorej cenovka (pohybujúca sa okolo 62 eur) je úplne adekvátna kvalite prevedenia a komfortu pri používaní. Určite ide o zariadenie, na ktoré sa pri výbere novej periférie oplatí pozrieť.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Genesis	Cena s DPH: 62.90€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalita spracovania + podsvietenie	- hlučnosť klávesov
HODNOTENIE:	
★★★★★	

vivo X80 Pro

NAJLEPŠÍ FOTOMOBIL SÚČASNOSTI?



V minulom čísle nášho magazínu ste si mali možnosť prečítať moju reportáž z Berlína, kam nás (v rámci Slovenska len nedávno objavená) spoločnosť vivo pozvala s cieľom odprezentovať novinárom svoju najnovšiu vlajkovú loď. Telefón nesúci označenie X80 Pro je pre spomínaného čínskeho výrobcu suverénnym vstupom do prémiového segmentu smartfónov, s ktorým sa pokúša konkurovať takým gigantom, ako je napríklad Samsung. Skôr než prejdeme do nejakej filozofickej roviny a skúsime si tak spoločne (aj na základe mojich predikcií) určiť budúci slovenský záujem o daný produkt, podme sa pozrieť na jeho kvalitu ako také. Nech už totiž tento mobil nesie akékoľvek označenie v rámci výrobcu, to najpodstatnejšie ostáva na ramenách jeho celkového spracovania a kvality samotnej.

Snímač odtlačkov prstov nemá konkurenciu???

S čerstvo rozbehnutou oficiálnou podporou značky vivo na Slovensku prichádza X80 Pro do predaja s cenovkou cca 1 100 eur. Už samotné balenie, ktoré pripomína skôr akúsi kazetu od luxusných šperkov, je prvou veľkou indíciou vedúcou priamo k obsahu. Okrem predmetného zariadenia tu na vás totiž čaká kvalitný plastový obal (nejde o žiadnu lacnú gumu v transparentnom prevedení), nabíjací adaptér s účtyhodným výkonom 80 W a dostatočne dlhý USB-C kábel v bielom prevedení.

Aby som však zoznam ešte o niečo nafúkol, tak vivo nezabudlo pribalit ani dobre znejúce káblové slúchadlá, čo už dnes vlastne rovnako nemusíme považovať za bežný štandard. Podme ale

konečne hodiť očkom na dizajn, resp. na jeho hlavný prvok, ktorým je fotomodul. Kovový rám len 9,1 mm vysokého šasi drží zo zadnej strany odolný plastový kryt v matnom prevedení. Ten si však sotva budete nejako výraznejšie všimnúť, keďže obe oči vám okamžite sklznú na už spomínanú sekciu združujúcu fotografické senzory. Ide o takmer sklený štvorec, ktorý pokrýva celú vrchnú tretinu zariadenia a zároveň je náchylnejší na zbieranie odtlačkov.

Zvyknúť si na dizajn tohto samostatného prvku je podľa mňa vec nemožná a buď sa vám mobil zo zadnej strany zapáči na prvý pokus ako mne, alebo sa vám to nikdy nepodarí. Predná strana potom patrí AMOLED panelu so zaoblenými okrajmi a priestrelnu pre selfie fotoaparát, pričom displej je od výroby chránený fóliou.



Dobre sa s ním manipuluje

Čo sa týka kvality manipulácie, viac než mesiac intenzívneho používania vo mne zanechal pozitívne dojmy. Telefón s uhlopriečkou 6,78 palca má bez obalu 215 gramov a do stredne veľkej ruky padne priam ideálne. Vyváženie je vďaka vyššie opísanému fotomodulu dostatočné a v momente, keď mobil položíte na stôl, nedochádza k nechcenému kývaniu zo strany na stranu. Cieľenie X80 Pro na prémiový segment nám automaticky prináša aj očakávanú odolnosť IP68, ktorú v tejto cenovej relácii zákazník musí brať ako samozrejmosť. Diabol sa však zase raz skrýva v detailoch a keď si telefón k sebe otočíte vrchnou hranou, zbadáte spojenie „Professional Photography“.

Toto pomenovanie (usadené hneď vedľa infračerveného portu) je ďalšou neskrývanou túžbou značky vivo poraziť súperov práve v aspekte kvality vyhotovených fotografií a videí. K tomu sa však ešte dostaneme. Ľavá strana je bez akéhokoľvek tlačidla, tá pravá dáva priestor na reguláciu zvuku aj zapnutie a vypnutie systému.

Spodná strana je venovaná vstupu pre USB-C konektor, zásuvke pre duo SIM kariet a jednému z dvoch reproduktorov, pričom ten druhý sa nachádza tesne nad selfie kamerou. Ako spomínam v predchádzajúcom odseku, vivo X80 Pro sa svojím celkovým dizajnom vymyká zo súčasných trendov a možno aj vďaka

tomu si ma dokázal s prehľadom získať na svoju stranu, a to sa stále rozprávame len o jeho vizáži. Čo tu však máme ďalej?

Mokrú ruku nie sú problémom

Prebudenie telefónu pomocou ultrazvukového snímača odtlačkov prstov pod displejom je presne to, čím sa vivo pýšilo vôbec ako prvé, ešte dávno pred svojou skúsenejšou konkurenciou. Aj preto sa výrobca snažil, aby jeho najvýkonnejší mobil súčasnosti posúval hranicu rýchlosti bezpečného odomykania na novú úroveň a už teraz jeho snahu môžeme zatlieskať. Tento snímač sa totiž nedá porovnať so žiadnym iným na scéne. Rýchlosťou mrknutia oka ste v menu telefónu a to aj v prípade, keď máte mokré ruky. Celková

plocha snímača, ktorý je umiestnený pod panelom, je veľká 20 x 30 mm a aj vďaka tomu si na obrazovke môžete zadefinovať dve verzie otvárania konkrétneho softvéru – ak sa dotknem jednej strany, spustí sa Netflix, ak tej druhej, tak Disney+, prípadne podmienením odomknutie použitím dvoch separátnych odtlačkov.

Definovanie špecifických skratiek v rámci otvárania dotykom prsta je vec, ktorú si zamilujete, rovnako ako aj samotnú expresnú rýchlosť otvárania s tak minimálnym percentom omylu, že to ani nebudem ďalej rozvádzať. Ešte treba spomenúť, že okrem odomknutia dotykom prsta je k dispozícii aj snímanie tváre, ale v tomto prípade ide len o 2D siluetu, čo nemožno považovať za tak bezpečné



ako práve v prípade ultrazvukového snímača. Výrobca sa opisovanú prednosť snažil vytlačiť na maximum a preto pridal možnosť vizualizácie snímanej plochy, čím si zákazníci dokážu vybrať z niekoľkých animácií a dokonca aj zadefinovať veľkosť snímanej plochy.

Android 12 s nadstavbou

Ked' už vyššie spomínam softvérové možnosti, určite je vhodné prejsť si aj hodnotenie nadstavby nad Android dvanástkou. Ide o operačný systém Funtouch 12, ktorý sa svojím prevedením rozhodne nechce vymaniť z rámcovania Androidu. Dokonca si dovoľím povedať, že menej skúsenému jedincovi by práve táto nadstavba mohla pripomínať čistý Android, keďže pri úpravách nejde do žiadnych extrémov a všetko sa snaží pojať skôr decentnejšie – aj toto je dozaista veľké pozitívum. Pri pohľade na dodatočné aplikácie som zistil, že okrem softvéru vivo a prípadne ešte iManager (správa obsahu) tu nenájdete nič zásadné, čo by ste chceli odstrániť už pri prvom zapnutí.

V čase recenzovania som ale narazil na niekoľko nepredvídateľných softvérových chrupaviek, ktoré výrobca bude musieť (ak už tak v čase vydania článku neurobil) opraviť.

Nešlo však o nejaké fatálne nedostatky, ktoré by v praxi narušili chod systému ako takého. Mimochodom, vivo má plnú podporu od Googlu a to so všetkým, čo si



pod týmto tvrdením predstavíte, takže tu nehrozia žiadne nechcené obmedzenia.

Panel na vysokej úrovni

Displej s veľkosťou 6,78 palca pri pomere strán 20:9 ponúka AMOLED technológiu a variabilné snímkovanie až po úroveň 120 Hz. Rozlíšenie 3200 x 1440 pixelov je v kombinácii s vysokou svietivosťou 1 500 nitov rovnako veľkou výhodou a úprimne, sotva som v tomto smere počas testu dokázal spozorovať nejaké rozdiely pri porovnaní s vlajkovou loďou napr. Samsungu. Navyše čo sa týka obnovovacej frekvencie, vivo ide ešte ďalej a papierovo vám ponúka rozsah 1 až 120 Hz – bežná prevádzka však začína na čísle desať. Aj preto som so záujmom sledoval celkovú plynulosť

panela a jeho ostrosť, či už v slnečných exteriéroch alebo v tmavších interiéroch. Všetko fungovalo nad očakávania dobre.

V podpalubí tejto lode sa skrýva výkonný procesor Qualcomm Snapdragon 8 (Gen1), čo je v súvislosti so slovenským trhom aj jediný CPU variant, ktorý si môžete kúpiť. To všetko v kombinácii s 12 GB operačnej pamäte a 256 GB úložiskom.

Vysoký výkon a spolahľivá stabilita je presne to, čo od mobilu za hranicou tisíc eur právom očakávate a hoci sa vivo snažilo predmetnú stroju dostatočne schladiť pomocou parnej komory s veľkým plošným rozsahom, napriek tomu sa v aktuálnych letných dňoch X80 Pro výraznejšie zapotil. Počas testu AnTuTu sa v rámci mojich okolitých podmienok počítadlo zastavilo



tesne pod bájnou hranicou jedného miliónu bodov, čo je viac ako dobrý výsledok.

Bleskurýchle nabíjanie v dvoch formách

Už z úvodu textu viete, že v balení na vás čaká 80W nabíjačka. Aj pomocou nej môžete pumpovať energiu do dvojčlánkovej batérie s kapacitou 4700 mAh, čo vám výrazne zjednoduší život. Mobil pri bežnom používaní vydrží jeden celý deň, keď by ste však na ňom chceli robiť aj náročnejšie operácie a len tak mu nedali vydýchnuť, po nabíjačke siahnete určite aspoň raz.

Okrem kábla však v tejto súvislosti môžete využiť aj podporu bezdrôtového nabíjania výkonom 50W. Čo sa týka využitia tradičného spôsobu nabíjania, tak na celkové dobitie vám bude stačiť necelých 40 minút, z čoho už 20 minút znamená mať takmer 70% batérie. V prípade, že sa rozhodnete siahnuť po QI variante, plné dobitie si vyžiada jednu hodinu, pričom 30 minút vám dá zhruba 50% batérie.

Prepracovali sme sa k poslednej a zároveň aj najdôležitejšej prednosti telefónu X80 Pro. Počas návštevy Berlína som mal možnosť na vlastné oči vidieť spoluprácu medzi vivo a nemeckou spoločnosťou ZEISS, ktorá v prípade mnou testovanej vzorky prináša niekoľko ohromujúcich výsledkov. Celá táto kolaborácia je, samozrejme, viacúrovňová a ZEISS sa už v mobiloch značky vivo „špáral“ viackrát.

U X80 Pro ako u najprémiovejšieho zariadenia od vivo spolupráca prináša oveľa sladšie ovocie. Začnime už len povrchovou úpravou samotných šošoviek,

ktorá vďaka overenej technológii dokáže výrazne potláčať nechcené odlesky svetla s cieľom rozjasniť vaše snímky aj v nie práve ideálnych situáciách.

Ďalšou výhodou je gimbalová stabilizácia obrazu, ktorá síce v tomto zariadení prináša portrétový objektív s dvojnásobným optickým zoomom, to všetko na úkor ultraširokohlého fokusu, ale stále si myslím, že nejde o niečo, čo by vás malo sklamať. Keď už spomínam portrét, za zmienku určite stojí aj optimalizovaný bokeh efekt – ten v kombinácii s technológiou ZEISS prináša vizuálne podmanivé výsledky.

Primárny snímač fotomodulu má 50 mpx (f/1.6), portrétový teleobjektív zase 12 mpx (f/1.9). Spomínaný ultraširoký objektív ponúka 48 mpx (f/2.2), avšak už bez uvádzanej hardvérovej stabilizácie. A aby sme ten zoznam nejako uzavreli, vo výbave je aj periskop s 8 mpx (f/3.4) a päťnásobnou optickou stabilizáciou. Papierové predpoklady sú však jedna vec, pričom realita môže byť často úplne inde.

8K video

V prípade mobilu vivo X80 Pro všetko stojí a padá na komplexnej aplikácii. Už priamo pri automatickom režime je zákazník schopný si aktivovať modus ZEISS, ktorý sa následne snaží čo najlepšie optimalizovať vyváženie a spracovanie farieb na fotke. Práve v tomto aspekte som počas testovania mohol krásne pozorovať, čo všetko spolupráca so znáμου značkou pre vivo vlastne znamená a rovnako tak si potvrdiť, že predmetná nálepka ZEISS tam nie je len tak zo srandy. V ponuke máte všetky potrebné, ale aj trocha nadštandardné režimy, v ktorých sa nájde

ako úplný laik, tak aj poctivý milovník fotografovania. Zbierať obrazový materiál práve prostredníctvom X80 sa pre mňa stalo aktom radosti. Všetko je rýchle, presné a používateľ má z výsledných záberov doslova radosť bez toho, aby sa musel uchýliť k postprodukcii priamo v mobile. Čo všetko má tento telefón iné než jeho konkurencia? Zo zoznamu vyberiem napr. nakrúcanie videa v pomere strán 21:9 (akýsi filmový fokus), sledovanie horizontu nezávisle od toho, ako telefón držíte, priam geniálne prepínanie ostrenia počas videí, nočný režim, z ktorého si sadnete na zadok ešte skôr, než sa vám fotografia uloží do pamäte, pričom to stále nie je všetko.

Dynamický rozsah doplnený širokou škálou detailov nevykazuje žiadne nechcené presahy mimo a fotografie vyzerajú, ako keby ich spracovával skutočný profesionál – šťastí to tak aj je, keďže softvérové korekcie má v rukách ZEISS v prípade, ak si tento režim necháte zapnúť. Možností, akým spôsobom zbierať foto/video, je tu neúrekom a, samozrejme, nechýba ani vyložené profesionálny režim.

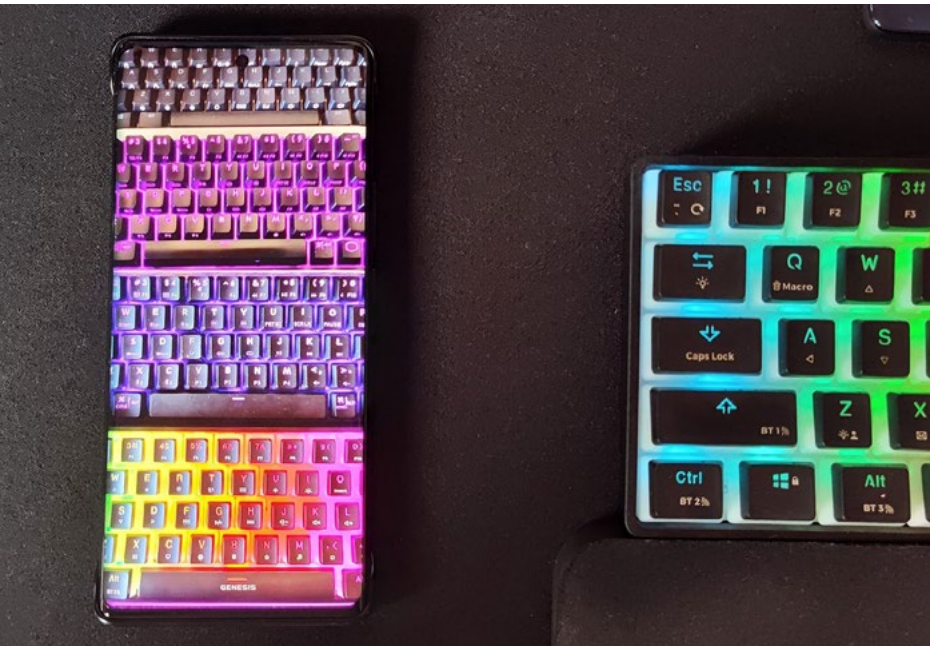
O prednostiach vivo X80 Pro by sme sa mohli rozprávať ešte pokojne ďalej, ale vo finále by to už na výsledku nič zásadné nezmenilo. Pod uvedeným názvom sa teda na náš trh dostal mobil právom označovaný za prémiový, ktorý si svoju cenovku 1 100 eur dokáže bez problémov obhájiť. Jeho konštrukčná precíznosť, úžasný panel, výkon, bezkonkurenčná čítačka odtlačkov prstov a komplexný fotoaparát valcujú akékoľvek predsudky, ktoré sú spojené s pre nás novou značkou. Aj keď si myslím, že lokálny zákazník si na vivo samotné bude musieť dlhodobo zvykať a nech už je kvalita jeho portfólia akokoľvek vysoká, v praxi to s číslami predajnosti nakoniec nemusí spraviť vôbec nič. Aj napriek tomu držím značke palce, keďže to, čo predviedla v mnou testovanom zariadení, si zaslúži úprimný a burácajúci potlesk.

Verdikt

Jeden z najlepších telefónov súčasnosti.

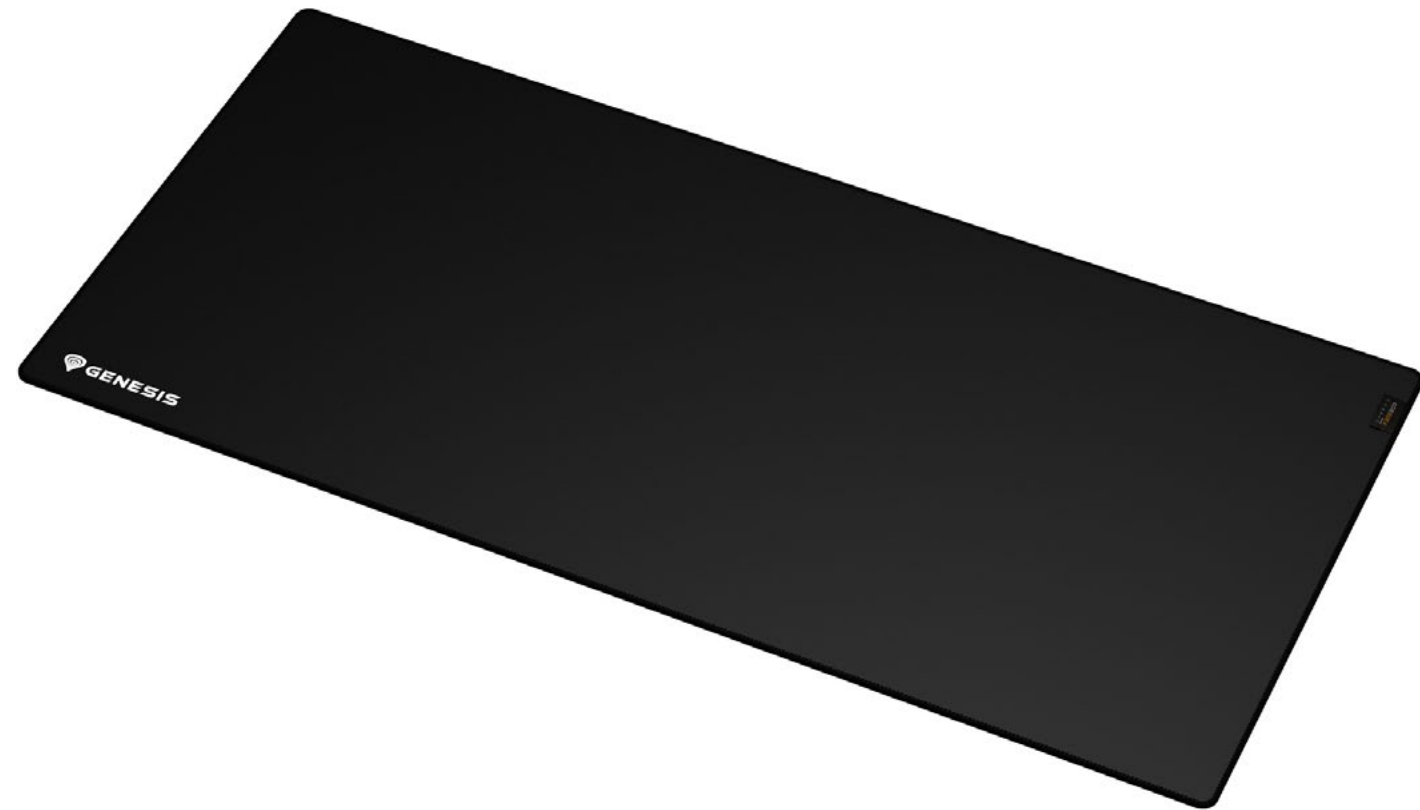
Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: vivo	Cena s DPH: 1 100€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Výkon + Displej + Obsah balenia + Čítačka odtlačkov	- Menšie softvérové výkyvy
HODNOTENIE:	
★★★★★	



Genesis Carbon 700 Maxi

ČO DOKÁŽE JEDEN ZLOMENÝ PRST



Človek robí väčšinu rutinných vecí viac-menej automaticky. Ráno vstanete a vaše prvé kroky smerujú na toaletu, bez toho, aby ste mali obe oči na sto percent otvorené. No napriek tomu tak nejako predvídate, čo všetko sa vám počas tej cesty môže priplieť pod nohy. Poloautomatické programy nastavené v našich mozgoch berieme ako samozrejmosť a preto ak sa počas takýchto procesov niečo vyložene pokazí, čudujeme sa s tak šokovaným výrazom v tvári, ako keby sme snád' skutočne uverili, že sme umelé formy života. Niečo podobné sa mi osobne stalo pred viac než mesiacom, kedy som si počas cesty do kúpeľ'ne na dvakrát zlomil prst na pravej nohe. V tej sekunde, zatiaľ čo mojou nervovou sústavou leteli tisícky imaginárnych výkričníkov upozorňujúcich na stupňujúcu sa bolesť, som bol stále vnútorne presvedčený o tom, že sa na nič

nedeje. O hodinku neskôr som už však sedel v ordinácii chirurgickej pohotovosti a uhrančivo zísal na zdrap akejsi špinavej látky, ktorú tamojšia lekárka používala ako podložku pod myš. Zdalo sa mi to nesmierne úsmevné, aj napriek všetkým bolestivým okolnostiam, keďže zohnať dnes kvalitnú podložku je tak jednoduché a vo finále aj finančne nenáročné, že som si neodpustil menšiu poznámku – vidím, že naše zdravotníctvo je na tom skutočne zle, ak musíte používať vreckovku miesto podložky. S personálom sme si následne vymenili niekoľko pohľadov, ako keď kovboji na pravé poľudnie tasia koľty, ale krátko na to už padali len samé úsmevy. Vysvetlil som im v rýchlosti, že vo svete hier, kde sa aktívne pohybujem, sú dnes práve podložky ekvivalentom nohy poist'ovacieho agenta vrazenej rovno medzi dvere, a že sa ich akosi v zmysle testovania neviem zbaviť. Mám ich plnú

kanceláriu, vravím, a rád vám jednu venujem hneď, ako to bude možné.

Hádajte, ktorú som im venoval...

V nasledujúcom texte si stručne preberieme kvality jednofarebnej (rýdzo čiernej) hernej podložky od pol'ského Genesisu, ktorá dostala názov Carbon 700 Maxi a ktorá už v tomto čase zdobí vyššie spomínané chirurgické oddelenie pohotovosti v Malackách (za predpokladu, že ju medzitým odtiaľ nikto neodcudzil). Rad Carbon by vám, našim čitateľom, mohol byť už pomerne známy, ostatne, za tie roky sme vám ponúkli zopár testov nesúcich toto pomenovanie. Ako už napovedá onen dodatok "Maxi" v tomto prípade ide o podložku určenú na väčšiu časť stola, o čom svedčí aj rozmer 900 x 429 mm, ktorým ste schopní pokryť



oblasť presahujúcu bežnú pôsobnosť myši a klávesnice. Zrazu tak máte možnosť odložiť si na niečo také aj mobilný telefón, pohár s vodou, sklenené oko, či miniatúrnú repliku vesmírnej lode U.S.S Enterprise. Čo sa týka hrúbky, výrobca išiel až na hranicu troch milimetrov, čo môžeme pokojne definovať ako menší nadštandard. Tak či onak, spodná strana je samozrejme plne pogumovaná a tak podložka samotná krásne zaľahne akýkoľvek povrch stola bez toho, aby po ňom následne behala hore dole. Ona hrúbka, spojená s precízne spracovanými okrajmi, má jednu veľkú výhodu a tou je skutočnosť, že podložka sa nekrúti a už po krátkej dobe je so sebou vyrovnaná ako nikto – jednoducho leží na stole bez vlniek a iných vizuálne neatraktívnych póz. V zmysle celkového spracovania by som na tomto produkte sotva našiel niečo negatívne a to aj v rámci predvídania pri dlhodobom používaní.

Povrch Cordura

S materiálom zvaným Cordura ste sa už mohli stretnúť pri rôznych produktoch, konkrétne napríklad pri kempingovom oblečení, avšak ona vysoko odolná tkanina sa už hojne využíva aj práve pri výrobe

podložiek. Povrch Genesis Carbon 700 Maxi je aj vďaka implementácii vyššie uvedeného materiálu schopný ponúknuť odolnosť voči vode a súčasne rýchle odstránenie akejkoľvek tekutiny, ktorá by sa vám mohla nešťastne ocitnúť na stole. Vrchný vzor navyše ponúka dostatočne rýchly sklz pre myš, kde je dynamika pohybu alfou a omegou pre úspech vo vašich hrách. Počas testu som sa snažil daný produkt podrobiť aj drsnejšiemu zaobchádzaniu a do podložky som doslova ryl hranou rôzne ostrých herných myší, no aj napriek mojej úpornej snahe aspoň čiastočne Carbon 700 Maxi nejako poškodiť, sa všetko toto ukázalo byť ako úplne zbytočné. Podložka si išla nad'alej

svojou cestou a vyzerala ako úplne nová. Pôvodná a výrobcom udávaná cenovka sa pri vydaní pohybovala na hranici štyridsiaticich eur, čo v portfóliu značky Genesis jemne koluduje s ich heslom – cena vs. výkon. Každopádne, ak dáme bokom oficiálnu distribúciu, dnes ste schopní si tento produkt zaobstarat' aj za oveľa menší obnos. V prípade, že aktuálne pátrate po kvalitnej podložke s nenáročnou údržbou v rámci jej povrchu a chcete niečo bez RGB osvetlenia, rozhodne vám môžem odporúčať vyššie opisovanú vzorku. Ide o pomocníka, s ktorým sa nestatíte, a to ani v prostredí chirurgickej ambulancie.

Verdikt

Spol'ahľivá a dobre spracovaná podložka bez vianočného osvetlenia.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Genesis	Cena s DPH: 40€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Cordura + Solídne spracovanie + Na výber sú dve veľkosti + Odolnosť voči vode	- Vyššia cena
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Lenovo Legion 7

NADUPANÝ ZO VŠETKÝCH STRÁNOK



Čo vznikne, keď spojíte jeden z najrýchlejších mobilných procesorov s takmer najrýchlejšou mobilnou grafickou kartou a so 16-palcovým 165 Hz displejom s rozlíšením WQXGA (2560x1600 pixelov)? „Monštrum“, ktoré strčí do vrečka ne jeden stolný počítač, a pritom vám môže bez problémov robiť spoločnosť na cestách. Recept naň predstavila spoločnosť Lenovo a nesie názov Legion 7 – na slovenskom trhu má špecifické označenie 82K60038CK. Pri jeho extrémnom výkone to však nekončí. Naozaj skvelé zariadenie potrebuje totiž spíňať aj mnoho ďalších podmienok, preto sme sa notebooku zblízka pozreli na zubok. Respektíve na jeho tesáky, keďže minimálne svojím výkonom má ďaleko od drobkčka.

Sám som skôr fanúšikom stolných počítačov: na cesty si v „prípade núdze“ beriem iba Steam Deck a

nevidím to tak, že by sa mal môj názor v dohľadnej budúcnosti zmeniť.

Keď sa však predtým ocitne zariadenie, ktoré je výkonovo naozaj nadupané, prestávam odporovať. Hranie na cestách je často o kompromisoch, preto som Legion 7 nešetril a zistoval som, čo zvládne nielen v pohodlí domova, ale aj na dvoj- a viacdenných výletoch.

Osvedčený dizajn a rozloženie

Nový Lenovo Legion 7, rovnako ako jeho predchodcovia z posledných rokov, ponúka strieborné telo s tentokrát 16-palcovou obrazovkou, a dosahuje pomer strán 16:10 namiesto tradičných 16:9. Obrazovka je takmer úplne bezrámová a plnohodnotná klávesnica (s numpadom) ponúka RGB podsvietenie pre každú príležitosť. Súčasť notebooku je aj webkamera,

ktorú je v pretrvávajúcom covidovom režime príjemné mať k dispozícii.

Telo Legion 7-ky nad'alej ponúka rozloženie s päťmi obrazovky asi centimeter a pol od zadnej časti, v ktorej sa nachádza drvivá väčšina portov. Pri prvom prezretí, ešte v roku 2018, keď som mal možnosť zúčastniť sa novinárskeho predstavenia nového Legion radu, moje srdce zaplesalo radosťou.

Veľmi hráčov svojím notebookom dodnes trpí, že im z bokov trčí päť káblov – z toho tri priamo z miest, kde zvyknú používať myš. Riešenie Legion notebookov je premyslené a nadmieru ergonomické. Na zadnej strane ponúkajú trojicu portov USB 3.0 typu A, HDMI, USB-C, LAN a napájanie. Na pravej strane sa nachádza ďalší USB-C port spolu s hardvérovým vypínačom webkamery (túto možnosť



kvitujem) a na ľavej sú umiestnené combo audio port spolu s posledným USB-C, podporujúcim PD, teda nabíjanie. Samozrejme, pri pripájaní nového hardvéru sa možno budete musieť naťahovať či nakláňať za notebook, nedajbože sklopiť jeho obrazovku, no osobne si myslím, že toto riešenie je stokrát lepšie ako limitovať priestor na pohyb s myšou.

Keďže ide o model s Intel procesorom, podporuje dvojica USB portov aj Thunderbolt štandard, a to rovno verziu 4. Spomínaná možnosť nabíjať notebook na cestách cez USB-C je príjemná, ale treba myslieť na to, že ani tie najlepšie USB-C nabíjačky zatiaľ nedokážu pretlačiť cez USB-C port toľko elektriny, koľko tento notebook potrebuje počas hrania alebo pri profesionálnom využití.

Extrémny výkon a hardvér

Model s označením 82K60038CK, ktorý som mal možnosť testovať, ohúri napriek kompaktným rozmerom naozaj nečakaným výkonom. Osemjadrový procesor Intel Core i9-11980HK podporujúci hyperthreading si vďaka základnému taktu 3.3 GHz s turbom až 5 GHz v spojení s grafickou kartou Nvidia GeForce RTX 3080 16 G a úctyhodných 32 GB RAM poradí aj s tými najnáročnejšími hrami. A všetky hry si budú môcť hráči uložiť na 1 TB PCIe 4.0x4 NVMe disku. Tu už viac nejde o vstupnú bránu do sveta menej náročných online hier, ale o plnohodnotnú náhradu moderného desktop počítača.

Preto nie je prekvapenie, že sa obrazovka môže pochváliť až 165 Hz obnovovacou frekvenciou. Áno, už sú dostupné aj

notebooky s 300 Hz panelmi, no 165 Hz je pri rozlíšení nad 2K viac ako postačujúce.

Obstojné prevedenie

Telo Legion 7 napriek svojim väčším rozmerom a hmotnosti netrpí takmer žiadnym prehýbaním, ktoré býva zvyčajne najviac badateľné na obrazovke a bokoch spodnej časti. Klávesnica je naozaj kvalitná a aj vďaka programovateľnému RGB som si písanie nielen tejto recenzie naozaj užil, a to vo dne v noci. Trackpad je v porovnaní s minulými rokmi zase o niečo lepší, hoci stále nedosahuje kvalitu trackpadov na zariadeniach „spoločnosti s ovocím“ či profesionálnejšie ladených Windows notebookov.

Na záver spomeniem reproduktory, ktoré boli schopné nielen vydávať dostatočne hlasné výšky, ale potešili aj celkom príjemnými basmi bez toho, aby zneli príliš skreslene. Diskotéku na LAN párty s nimi síce nespravíte, ale pri hraní a zabavení menšej skupinky či pri sledovaní filmu vo dvojici budú stačiť. Navyše „prekričia“ aj celkom hlučné zvuky, ktoré tento notebook vydáva, keď jeho chladenie pracuje naplno.

Testovanie

Nižšie si môžete prezrieť grafy, ako sa Legionu 7 darilo v hrách aj syntetických testoch.

Zhrnutie

Pre mňa osobne sú všetky notebooky nad 1500 eur mierne nezaujímavé, ale to je spôsobené len mojou deformáciou a láskou k lacnejším možnostiam stolných počítačov. Kto si nechce kupovať alebo zložiť stolný počítač a byť na cestách obmedzovaný notebookom s integrovanou grafickou kartou, spraví dobre, ak hodí očkom na notebooky z modelového radu Legion. Tento kúsok je úplná špička a odráža sa to aj na cene. Pokiaľ je vaša prioritou herný výkon na cestách takmer bez kompromisov a navyše zabalený v ergonomickom obale, netreba hľadať ďalej.

Daniel Paulini

Priemerné FPS v hrách

Grand Theft Auto V (DX11, Very High) 1080P	121
Grand Theft Auto V (DX11, Very High) 2K	75
Cyberpunk 2077 (DX12, Medium) 1080P	110
Cyberpunk 2077 (DX12, Medium) 2K	78
Far Cry 5 (DX11, Ultra) 1080P	91
Far Cry 5 (DX11, Ultra) 2K	82
Metro Exodus (DX12, Ultra) 1080P	66
Metro Exodus (DX12, Ultra) 2K	43
Middle Earth: SOW (DX11, Ultra) 1080P	119
Middle Earth: SOW (DX11, Ultra) 2K	86
Red Dead Redemption 2 (DX12, Ultra) 1080P	77
Red Dead Redemption 2 (DX12, Ultra) 2K	56
Borderlands 3 (DX12, Badass) 1080P	102
Borderlands 3 (DX12, Badass) 2K	71

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 3 000€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ výkonný hardvér	- hlučnejšie chladenie
+ riešenie chladenia	- prémiová cena
+ väčšina portov na zadnej časti	
+ osvedčený dizajn	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Mercusys MR50G

O ÚROVEŇ VYŠŠIE AKO ZÁKLAD



Nie každý používateľ potrebuje to najnovšie a najlepšie, čo je v segmente dostupné. Pri domácich routeroch je stále častejšie skloňovaná skratka WiFi 6, no pokiaľ nedisponujete naozaj rýchlym optickým internetom, prípadne doma nepotrebuje prepojiť veľké množstvo zariadení, úplne postačí aj dobre vybavený router staršej generácie. A taký presne slubuje byť model Mercusys MR50G.

V redakcii sa nám zastavilo pár kúskov značky Mercusys a po otestovaní „menšieho brata“ – modelu MR30G – sme sa rozhodli pozrieť na zúbok aj mierne vybavenejšiemu, resp. aspoň papierovo rýchlejšiemu bratovi s označením MR50G. Ten by mal poslúžiť ako menším domácnostiam, tak aj ako repeater na zvýšenie dosahu už existujúcej siete.

Obal a jeho obsah

Obaly produktov od spoločnosti Mercusys nie sú v praxi ničím prevratné. Pri sieťových prvkoch to ani nie je očakávané, až na pár výnimiek, ktoré predstavujú high-end routery stojace stovky eur. Krabica modelu MR50G sa od MR30G v podstate neodlišovala, stále si držala dizajnovú líniu v kombinácii čiernej a červenej s vyobrazením produktu na prednej

strane. Škatuľka aj tu ponúka bezpečné uloženie routera a všetkého potrebného príslušenstva. Nič viac, nič menej.

Dizajn

Mercusys MR50G by ako domáci router mal byť nenápadný a pritom vyzerat' moderne. To sa mu aj vďaka čiernemu prevedeniu a zaujímavému tvaru darí. Jeho telo zdobí iba jeden zlatý nápis Mercusys a tentokrát šesť natičateľných antén, ktoré sú umiestnené po bokoch zadnej časti.

Antény sú celkom vysoké (celková výška zariadenia je až 17,5 cm), čo by mohlo byť problémom pri snahe o umiestnenie na nižšiu policičku, ale routery je pre najlepšie šírenie signálu aj tak najlepšie položiť na otvorené miesto a nie ukrývať ich za horou predmetov, prípadne na stiesnených miestach.

Parametre a funkcionality

Mercusys MR50G po stránke štandardov ponúka v podstate totožné parametre ako jeho menší brat, čiže IEEE 802.11ac/n/a 5 GHz, IEEE 802.11b/g/n 2,4 GHz, čo v praxi znamená pokrytie oboch (2,4 GHz a 5 GHz) pásiem. Odlišuje sa však v avizovaných rýchlostiach prenosu, ktoré pri

MR50G narástli na maximálne 600 Mbps (75 MB/s) pri 2,4 GHz a 1300 Mbps (162 MB/s) pri 5 GHz pásme. Sila signálu sa pohybuje na maximálnych hodnotách 20 dBm pri 2,4 GHz, resp. 23 dBm pri 5 GHz. MR50G, samozrejme, nie je len WiFi router, ale ponúka aj dvojicu gigabitových LAN portov a jeden gigabit WAN (s podporou Dynamic IP/Static IP/PPPoE/L2TP/PPTP) na pripojenie zariadení cez kábel. Taktiež je od neho možné očakávať všetku základnú aj mierne rozšírenú funkcionality, medzi čo patrí zabezpečenie bezdrôtovej siete štandardmi WPA-PSK/WPA2-PSK, Port Forwarding, Port Triggering, UPnP, DMZ, SPI Firewall, IP a MAC Address Binding, či host'ovská WiFi sieť. Inak sa na zariadení nachádza ešte tlačidlo na vypnutie/zapnutie WPS a tiež reset.

Testovanie

Router bolo treba, samozrejme, aj otestovať, čo zabezpečili mobilný telefón Samsung A52, notebook Dell, NAS úložisko QNAP a desktopový počítač. Výsledky rýchlostí prenosu si môžete prezrieť v tabuľke nižšie.

Zhrnutie

Oproti svojmu mladšiemu bratovi sa MR50G odlišuje len málo, najmä po stránke počtu antén a rýchlostí, ktoré bolo možné namerat' aj pri testovaní v reálnom svete. Pokiaľ hľadáte lacnejší router, ale chcete byť ste o niečo vyššie rýchlosti bezdrôtového prenosu, bude veľmi dobrou voľbou. No pokiaľ chcete ušetriť a stačia vám o čosi nižšie rýchlosti, pokojne siahnite po MR30G.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Mercusys	Cena s DPH: 27€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dvoj pásomové pokrytie	- Nič
+ Moderný dizajn	
+ Nízka cena	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

S ESTHER VŽDY NIEČO NEBOLO V PORIADKU



EcoFlow DELTA Max a RIVER Pro

KRÁLOVSTVO ZA ELEKTRINU



Dlhší čas som bojoval o možnosť otestovať tieto špeciálne externé batérie a to aj napriek skutočnosti, že nepatrím do nejakej kasty milovníkov prenocovania v prírode a vytvárania takzvaných lesných mín. Každopádne, tiež už som zažil niekoľko kempov a rovnako tak som sa neraz ocitol v situáciách, kedy by sa silný záložný zdroj energie jednoducho hodil - dalo by sa dokonca povedať, že by som ho v daný moment vedel vyvážiť zlatom. Príbeh Startupu menom EcoFlow začal naplno v roku 2017 s cieľom priniesť ekologicky prívetivé externé batérie s obrovskou kapacitou, ktoré by si užívatelia mohli so sebou brávať na chatu a celkovo do exteriérov. Celý projekt vznikol v meste Shenzhen v Číne a vymyslel ho bývalý inžinier z (aj u nás známej firmy) DJI. Všetko začalo ako nenápadný pokus, ale vďaka podpore

investorov, kam prostredníctvom úspešnej Kickstarter kampane spadali aj radoví užívatelia a nadšenci, pôsobí dnes EcoFlow na území viac ako osemdesiatich krajín a počet ich spokojných zákazníkov už dávno prekročil hranicu pol milióna. Nám sa do redakcie podarilo na dlhodobý test zohnať dva obľúbené modely (čo do predajnosti), ktoré dokážu uspokojiť aj tie najnáročnejšie požiadavky.

Bohaté príslušenstvo

Ešte než začnem so samotným opisom mojich skúseností s EcoFlow, bude asi vhodné vám stručne priblížiť práve to členité portfólio, z ktorého si dokáže vybrať úplne každý. Najprv tu máme kompaktnější rad RIVER so štyrmi zariadeniami, ktoré vďaka svojej rozmerom spĺňajú pojem kompaktnosti oveľa viac, než

exkluzívnejší rad DELTA. Práve DELTA, ktorá je mimochodom rovnako rozčlenená na štyri produkty, je v rámci prenosnosti oveľa náročnejšia. Ide doslova o ťažké elektrické centrály, ktoré pri najdrahšom modeli zvládnete sotva odniesť do kufru auta. Na transport sa používajú dokonca kolieska, aby ste nedostali pruh. Nás z vybraných batérií zaujal model DELTA Max s kapacitou 2 kWh a RIVER Pro s kapacitou 720 Wh – pre nejaké menšie porovnanie, tak napríklad môj elektromobil Citroën ë-C4 má celkovú kapacitu batérie 50 kWh a papierový dojazd 350 km. Práve kapacitne menší RIVER ste schopní zobrať si bežne do ruky a aj keď by ste s ním sotva chceli bežať maratón, rozhodne vám nezaberie toľko miesta v aute a rovnako tak si s ním budete vedieť napojiť veľké množstvo spotrebičov v prostredí, kde je elektrina skôr tabu. Značka EcoFlow

má zastúpenie aj na území Slovenskej republiky a tak sa nemusíte obávať, že by nebolo možné, v prípade nejakých technických problémov, dosiahnuť patričnú podporu, opravu, či priamo výmenu.

Bez hluku a splodín

Prvé, čo vám asi v súvislosti s takýmto portfóliom špecifického hardvéru, ak sa to tak dá vôbec pomenovať, napadne je už mnou vyššie spomínaný kemping a trávenie času v prírode. Druhá strana mince je však z môjho pohľadu ešte viac atraktívnejšia, keďže odkazuje na využitie v pracovnom prostredí - novinári na cestách, YouTube tvorba v „divokej“ prírode mestského parku, fotografi v exteriéroch, kuchári dávajúci prednosť horskému vzduchu a revu medvedíov pred spotenými pazuchami v kuchyni. Publikum, ktoré sa môže nechať zasiahnuť kvalitou produktov od EcoFlow, je jednoducho široké a keďže investícia do jedného z vyššie uvádzaných modelov nie je nejakou lacnou záležitosťou, očakávanie konzumenta a vysoké nároky na dané zariadenia sú úplne logické. A v tomto prípade, aj naplniteľné. Začnime opisom predností tej menšej z dvojice nami testovaných nabíjajúcich staníc. EcoFlow RIVER Pro vás v súčasnosti vyjde na sumu okolo 800 eur, s tým, že medzi jeho silné stránky spadá možnosť dopĺňania energie prostredníctvom slnka opretého do solárneho panelu (aj toto príslušenstvo má značka EcoFlow podchytené a je si u nich preto rovnako z čoho vybrať). RIVER Pro, tiež označovaný ako príručný zdroj energie, dokáže súčasne napájať až desať externých zariadení. Ponúka pestrú škálu výstupov, od bežných USB-C, cez USB-A, až po AC, či napríklad klasický DC vstup. Takejto frekventovanej obsluhy je samozrejme prispôbený aj dizajn batérie, ktorý by sa dal prirovnať k malému kufríku na rybárske náradie, či prípadne make-up – aj keď kufrík plný rúžov a šminiek by asi nemal vážiť 7,6 kg, avšak to dajme teraz bokom. Tak či onak, práve RIVER Pro



som mohol aj vďaka jeho kompaktným rozmerom a nie práve extrémnej váhe jednoducho zobrať do exteriéru a overiť si tak papierové predpoklady o počte nabití konkrétnych zariadení.

Rýchle nabíjanie

V čase prípravy tohto článku som si nešťastnou náhodou zlomil prst na pravej nohe (opäť raz sa potvrdilo, že najviac zranení si človek vychutná práve v prostredí domova) a tak som mal menšie problémy s tým, dotiahnuť vzorky ďalej od civilizácie. Nakoniec sa mi to celé však predsa len podarilo dotlačiť aspoň do lesov za mestom. Produkt RIVER Pro som najprv doma pomocou výrobcu patentovanej technológie X-Stream nabil doplna už v priebehu necelých dvoch hodín (z 0% na 80% ste schopní batériu dostať už za slabú hodinku) a následne som do nej nastrkal všetky rôzne prístroje, sledujúc pri tom dobre fungujúcu aplikáciu nainštalovanú v telefóne – softvérová časť vám umožňuje sledovať aktuálnu spotrebu, či na diaľku zapínať a vypínať jednotlivé výstupy. Tam, kde X-Stream



zvláda rýchle dobíjanie v krátkom čase sa naopak rovnako patentovaný režim X-Boost stará o podporu spotrebičov s vysokým príkonom až do 1 800 W (ide o účelové zníženie napätia). Práve vďaka X-Boost tak môžete aj do tejto menšej batérie pripojiť spotrebiče formátu kávovar, chladnička, mikrovlnka, vysávač a podobne. Ide preto o vhodného pomocníka na chatu, kde vám napríklad nečakane vypadne nie vždy spolaľivá elektrická sieť, alebo kde budete pobývať maximálne zopár dní, tak, aby ste kapacitu 720 Wh dokázali rozumne využiť. Ja osobne som si vychutnal čerstvo uvarenú kávu v lesíku, zatiaľ čo ranná rosa kropila špičku tenisovej rakety môj modrý prst. Je pochopiteľné úplne zbytočné vám tu teraz vypisovať zoznam rôznych zariadení, ktoré by ste si mohli prostredníctvom RIVER Pro napojiť ako smädné kone, každopádne pri plnej kapacite vám táto externá batéria zvládne doplniť energiu telefónu takmer 60-krát a čo sa týka laptopu, tak minimálne 15-krát. Aj keď to v prípade spalovacích automobilov nie je zrovna ekologické, sám som skúšal, ako dlho by trvalo nabitie stanice RIVER Pro prostredníctvom klasickej nabíjačky v mojom elektromobile a to priamo v lese. Tento scenár by si vyžadoval sedem až osem hodín aktívneho napájania, čo pri elektromobile nie je zase problém, no nechať bežať naštartované auto s dymiacim výfukom tam, kde sa náš drahocenný kyslík priamo vyrába, to už by nebolo úplne kôšer a fér voči prírode.

Serióznosť výrobcu

Trochu neštandardne som v rámci súhrnu mojich dojmov uprednostnil aplikáciu a výkon pred obsahom balenia, čo teraz však rýchlo napravíme. Už od prvého momentu, kedy začnete rozbalovať akýkoľvek produkt od spoločnosti EcoFlow, vám



okamžite bude jasné, že tento výrobca to myslí smrteľne vážne a za vaše peniaze tak dostanete nielen kvalitný produkt ako taký, ale rovnako krásne spracované a bezpečné balenie. Obsahom, okrem stanice samotnej, je prehľadná papierová príručka a kabeláž umožňujúca vám pripojiť sa so solárnym panelom, alebo priamo dobíjať cez automobil – to je situácia, ktorú opisujem vyššie. Asi by sa tu naskytlo aj možné porovnanie k zariadeniam od Apple, avšak touto cestou sa teraz radšej vydávať nebudeme. Oveľa viac podstatné totižto je, že RIVER Pro je dobíjateľná stanica plná portov a praktických nápadov, ktoré sa vám skôr či neskôr budú jednoducho hodiť, nech už si sadnete na pník v lese, či okúsíte nezabudnuteľnú atmosféru 16. storočia spojenú s dlhodobým výpadkom elektrickej energie v meste. To všetko bez otravného hluku, aký produkujú naftové generátory a rovnako tak bez splodín zo spaľovacích motorov. Obsluha je pritom stále jednoduchá a stačí si len vybrať jeden z príslušných vstupov, zasunúť kábel tam, kam potrebujete a stlačiť jedno jediné tlačidlo (batéria dokonca automaticky

rozpozná zapnutie pripojeného prístroja a uvedie sa do chodu aj sama). Každý vstup, respektíve každá sekcia vstupov umiestnená na tvrdom plastovom šasi RIVER Pro má svoj separátny vypínač a zapínací systém, vrátane svetelnej indikácie a zvukového potvrdenia činnosti. Na prednej strane je prehľadný displej, ukazujúci všetky potrebné hodnoty v reálnom čase, celkovú kapacitu batérie a odhad času na jej úplné vybitie. A to všetko za aktuálneho stavu čerpania energie. Čerešničkou na torte tu je malá, no silná lampa, ktorou si môžete krásne posvietiť počas stanovania, alebo ju prepnúť do SOS módu v prípadných kritických momentoch. Je silne subjektívne, ako dlho vám kapacita 720 Wh siaže, každopádne EcoFlow vám v tomto prípade umožňuje dodatočnú investíciu do prídavnej batérie, ktorá vás môže zo 720 Wh dostať až na dvojnásobok.

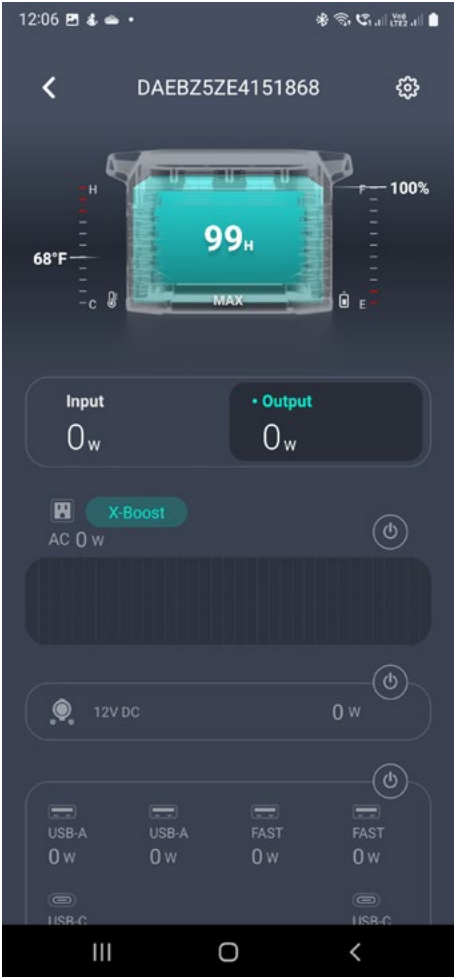
Spol'ahlivá a prehľadná aplikácia

Za predpokladu, že ste karavanová forma života, alebo sa živíte ako tvorca video/



foto obsahu mimo stabilných napájaní elektrickým prúdom, zaobstaranie si produktu RIVER Pro by som byť vami rozhodne zvážil. Počas jeho mesačného používania som nezaznamenal čo i len jeden technický problém, naopak, všestranná využiteľnosť danej dobíjacej stanice mi neraz zjednodušila život. Toto všetko bol však vyložené test kompaktného RIVER Pro a preto sa teraz ešte podme spoločne pozrieť na jeho oveľa výkonnejšieho, avšak menej kompaktného kolegu s menom DELTA Max.

EcoFlow DELTA Max s kapacitou 2 kWh je možné prostredníctvom ďalších pripojiteľných batérií rozšíriť až na 6 kWh, čo už je ale realizácia vhodná skôr do domácnosti využívajúcej solárnu energiu, respektíve domácnosti, kde sa energia zo slnka potrebuje spol'ahľivo uchovať na horšie časy. Ja osobne som teda testoval základnú 2 kWh verziu, ktorá sa v porovnaní s prostredím bežného kempovania, kde sa užíva aj vyššie opisovaný RIVER Pro, môže javiť ako trochu prehnaná. Ak by ste sa však vybrali na niekoľko týždňový výlet do divočiny odrezanej od civilizácie, práve takýto model by mohol byť pre vás ešte vhodnejší. DELTA Max je v pravom slova zmysle vysokokapacitná elektrárňa a na základe takéhoto titulu musíte očakávať, že jej celková váha nebude vôbec prívetivá (minimálne k mojej svalovej skladbe tela



rozhodne nebola). Ide o takmer 22 kg ťažkú batériu v strieborno čiernom prevedení, ktorá z diaľky vyzerá trochu ako elektrická piecka na chlieb, či výrobnik ľadu. Cena sa pohybuje za hranicu 2 000 eur a rozmerovo by ste nemali problém tento produkt natlačiť do kufru akéhokoľvek automobilu (49,8 x 24,1 x 30,5 cm).

Uchopenie sa ideálne realizuje pomocou oboch rúk a to vďaka dobre spracovaným úchytom umiestneným po bokoch, avšak prenášať niečo takéto na veľkú vzdialenosť len pomocou ľudskej sily je takmer nemožné, ak na to nebudete samozrejme viacerí. Strojcom sa, tak ako už v vyššie opísovanom modeli, podarilo vytvoriť dobre odolné šasi, ktoré má na spodnej strane pogumovanú vrstvu zaručujúcu elimináciu odrenín z pokladania na drsný povrch (drevo, betón, asfalt).

Zo zadnej strany na vás čaká až štvorica klasických zásuviek pre výkonné spotrebiče, ktorá môže byť pokojne plne vytážená bez toho, aby to na uvádzaný výkon malo nejaký výrazný dopad. Pri RIVER Pro nebolo nutné písať o nejakom chladení, i keď aj táto stanica ho pochopiteľne má a využíva, avšak pri DELTA Max je to zase o niečo inom. Z jedného боку sa vzduch nasáva a na opačnej strane sa vypúšťa,



aby komponenty vo vnútri ostali vždy chladné. Ani jeden EcoFlow produkt by nemal byť vystavený zlým poveternostným podmienkam, respektíve by nemal zmoknúť – nejaké to slabšie popršanie mu však doista vyložené neuškodí.

Prehľadný displej

O funkciách prehľadného displeja sme si písali vyššie a v tomto ohľade sa RIVER Pro od DELTA Max nijak neodlišuje. Čo je však v rámci výkonu zase úplne inde, je počet nabití priemerného telefónu (200-krát úplne s prehľadom), notebooku (minimálne 40-krát), či iných takto koncipovaných zariadení.

Zaťažkávací test som vykonal priamo v domácnosti, po tom, ako som do tejto prenosnej elektrárne napojil obrovskú chladničku plnú jedla – tú bolo pri kapacite 2 kWh možné napájať viac než pol dňa v kuse a to je asi najlepší príklad.

Zásuvky pre striedavý prúd sú schopné dodávať energiu ako bežná zásuvka, ktorú nájdete u seba doma, preto nie je nutné sa obávať strčiť tam čokoľvek až po hranicu 3 400 W. Zariadenie zvláda oveľa vyšší nárazový výkon, aby bolo možné napojiť prístroje s kompresormi

a spraviť si na chate napríklad ľadom chladený kokteil. Výrobca sa priamo snažil o to, poskytnúť dobre vyladenú zbernicu energie, ktorá by ani pri maximálnom vytážení nemala ako poškodiť sofistikovanejšiu elektroniku. Funkčnosť aplikácie, rovnako tak aj jednoduchosť obsluhy, ostávajú identické s RIVER Pro a preto sa v tejto súvislosti nemáme ďalej o čom rozprávať. Do toho všetkého si ešte pridajte identické príslušenstvo (solárne panely a konzoly schopné natáčať tieto panely priamo za slnkom).

Pre hráčov tu mám však samozrejme tiež nejaké tie štatistiky a čísla. Po zapojení 50 palcovej televízie (Samsung model 2022) a súčasne konzoly PlayStation 5 bolo možné oba prístroje napájať po dobu štrnástich hodín a to bez akýchkoľvek obrazových, či výkonnostných kompromisov. DELTA Max vám tak v prípade celodenného výpadku energie priamo u vás doma, alebo za situácie, kedy si túto elektrárňu zoberiete do divočiny, ponúkne viac než pol dňa zábavy a ešte vám ostane nejaká tá energia na vychladenie nápoja podľa vašej chuti.

Pokiaľ by som v súvislosti s DELTA Max mal vyložené najst' nejaké menšie negatíva, tak by sa spájali s váhou a oveľa náročnejším spôsobom transportu. Toto všetko sa však dá aj na základe vyššie spomínanej kapacity pochopiť.

Obe testovacie vzorky naplnili moje očakávania a v niekoľkých bodoch ich dokonca preskočili, ako koza plot. Pre konzumentov, ktorí vidia v niečom takto koncipovanom praktický zmysel, nech už je reč o kempovaní, alebo kreatívnej práci mimo múrov kancelárií, môžem produkty od EcoFlow maximálne odporúčať, aj keď si plne uvedomujem, že cenová relácia daných zariadení bude schopná čiastočne odradiť nejakého z nich.

Verdikt

Extrémne schopné a prenosné elektrárne, s ktorými si môžete spríjemniť dovolenku, či zlepšiť pracovné výkony.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: EcoFlow	Cena s DPH River Pro: 800€ Cena s DPH DELTA Max: 2 300€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Výkon + Príslušenstvo + Počet vstupov + Praktické využitie	- DELTA Max - vyššia váha
HODNOTENIE:	
★★★★★	

MSI MAG Z690 Tomahawk WiFi DDR4

VEL'A MUZIKY BEZ SVETIELOK



Asi je pravda, čo sa hovorí o zdravej konkurencii. Ešte pred niekoľkými rokmi si recenzenti pri prezeraní nových matičných dosiek pre Intel platformu mohli len povzdychnúť nad tým, že všetka skvelá funkcionlita a dizajn poháňa procesory so zastaranou architektúrou, no po nátlaku zo strany AMD sa rozhýbali božie mlyny aj v Inteli, a tak si môžu hráči, profesionáli aj bežní používatelia užívať novučícké procesory s výkonnými aj energeticky úspornými jadrami. Novučícké procesory samozrejme znamenajú aj nový chipset, v tomto prípade Z690 a tiež nový socket s označením LGA1700. Spoločnosť MSI ponúka matičné dosky už nejaký ten rok, a preto nie je prekvapenie, že k ponuke pribudli aj kúsky pre najnovšiu platformu. Kúsok s názvom MSI MAG Z690 Tomahawk WiFi DDR4 má napriek podozrivo priateľskej cene čo ponúknuť a všetko relevantné si, samozrejme, prečítate v recenzii nižšie.

Na úvod je vždy dobré podotknúť, že rovnováha medzi všetkými komponentmi v počítači je asi to najdôležitejšie, na čo pri skladaní treba myslieť. Kupovať 800-eurový procesor a osadiť ho na 100-eurovú dosku, ktorá by brzdila jeho schopnosti, je jedno z najhorších a prekvapivo častých faux-pas. Ale je pravda, že aj relatívne lacné dosky sú v súčasnosti schopné postarať sa o tie najvýkonnejšie procesory. Minimálne v základných nastaveniach. Výber dosiek teda už nie je natoľko ovplyvňovaný výkonom komponentov na doske, ale hlavne kvalitou napájania a funkcionlita dosky ako takej, aspoň v mojom prípade.

Nový chipset Z690 ponúka v porovnaní so staršími kúskami niekoľko vylepšení a povolí uje Intel procesorom s príponou –K taktovať, nanešťastie sme boli pre potreby recenzie schopný zaobstarať „iba“ model Intel Core i7-12700, ktorý

taktovanie nepodporuje. Dúfam však, že si z recenzie tak či tak odnesiete dost informácií pre prípad uvaženia tejto matičnej dosky ako vhodnej voľby.

Obal a jeho obsah

Balenie Tomahawk produktov od spoločnosti MSI sa drží tých istých pravidiel. Tmavému obalu šedej/striebornej farby stále dominuje veľký názov produktu a obrázok Tomahawk rakety. Vnútri krabice sa nachádzajú všetky dôležité náležitosti, no veľa toho nečakajte, pretože ide predsa len o cenovo dostupnejší model. Dvojica SATA káblov, skrutka pre M.2 SSD, antény pre WiFi, brožúrky, nálepka s logom MSI draka a, div sa svete, nie CD/DVD s drivermi, ale USB kľúč, je okrem samotnej dosky asi tak všetko, čo sa v balení skrýva. Od produktu zameraného na hráčov s nižším rozpočtom to naozaj nie je nič prekvapivé. Poteší, že

kryt zadného panelu je už, podobne ako na starších, no prémiovejších modeloch, zakomponovaný do samotnej dosky.

Prvé dojmy a spracovanie

PCB dosky je pevné a jeho prednú stranu zdobí len jeden detail v striebornej farbe – chladič čipsetu s nápisom Tomahawk. Chladienie VRM prepojené s krytom zadného panelu, rovnako ako chladiče M.2 diskov, sú takmer úplne čierne a dodávajú doske tajomný nádych.

Čo sa týka podsvietenia, už nejaký čas vidieť odklon spoločností od názoru, že matičné dosky musia disponovať RGB podsvietením, a je to viditeľné aj v tomto prípade. RGB LED-ky podľa mňa nie sú nutnosťou, hoci je pekné mať ich, ale kto naozaj potrebuje svetielka, nájde tu až štvoricu konektorov pre pripojenie svietiacich periférií.

Pohl'ad na zadný panel dosky poteší aj náročnejších používateľov a môže navodiť dojem, že Z690 Tomahawk nepatrí medzi lacnejšie modely. Tu sa totiž nachádza až 8 USB portov (2 x USB 2.0, 2 x USB 3.2 Gen1, 3 x USB 3.2 Gen2 typu A a USB 3.2 Gen 2 x 2 20 Gbps), HDMI a Display port, audio panel, 2.5G LAN port a dva konektory pre WiFi antény. Jediné, čo na zadnom paneli absentuje, je PS/2 kombo, ktoré však nepredpokladám, že bude ľudom tak veľmi chýbať.

Rozvrhnutie dosky a interné konektory

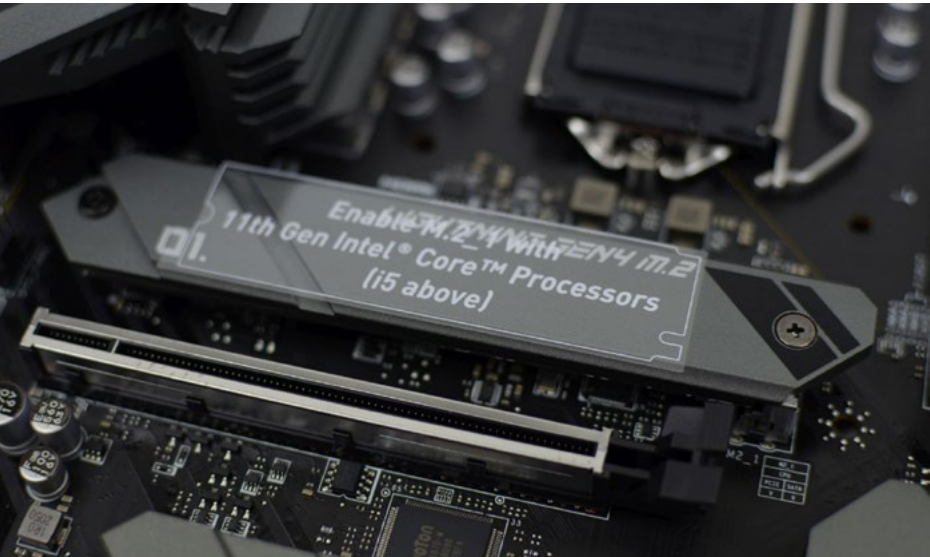
Zaujímavosťou dosky je jej kompatibilita s DDR4 pamäťami, hoci najnovšie procesory Intel 12. generácie zvládnu fungovať aj s novým štandardom DDR5. Dostupnosť a cena DDR5 modulov niektorých záujemcov stále odrádza, a preto je len dobré vidieť, že je možné spojiť s najnovším procesorom



aj ustálené a dostupné DDR4 RAM moduly. V balení dosky absentujú SLI mostíky a na doske je v spevnenom PCIe Steel Armor prevedení iba najvrchnejší PCIe slot, po novom v Gen 5.0 x16 prevedení. To indikuje, že táto doska si s dvoma grafickými kartami neporadí len tak ľahko. Dobrou správou ale je, že chyba podpora SLI len pre karty značky Nvidia – CrossfireX, ktorým disponujú AMD grafické karty, je plne podporovaný.

Potešiť môže až štvorica M.2 slotov s podporou NVMe diskov, ktoré pojmu maximálne jeden M.2 22110 a tri 2280 disky, všetky disponujúce celkom robustnými pasívnymi chladičmi. Konektorov chladienia je požehnané, jeden 4-pin pre CPU, jeden 4-pin pre pumpu vodného chladienia a šesť 4-pinov pre bežné ventilátory.

Na doske sa nachádza aj jeden 4-pin RGB LED konektor v spojení s trojicou 3-pin RAINBOW, teda JRGB1 konektorov pre ARGB komponenty. A dobrou správou je tiež zakomponovanie nového zvukového kodeku Realtek ALC4080. Na doske je samozrejme aj šesťica SATA 6 Gb/s konektorov, dva interné USB 2.0 porty, USB 3.0 konektor, a na svoje si prídu aj majitelia novších skriniek s USB-C na prednom paneli. Zabudnúť



nemožno ani na bonus v podaní WiFi 6 a Bluetooth 5.2 konektivity sprostredkovanej Intel modulom osadeným na doske.

Napájanie a VRM

MSI to pri tejto doske stavilo na obstojný systém napájania 18+1+1, ktorý je napájaný cez 2 x 8-pin konektory. Mosfety na tejto doske sú kontrolované ovládačom Monolithic Power Systems MP2120 PWM a majú menovitý výkon 70 A, čo je mierny nadpriemer, ktorý by mal stačiť aj náročnejším zákazníkom. Minimálne na bežné taktovanie by to malo stačiť, hoci sme nemali veľa príležitostí dať modelu poriadne do tela. Čo je pri dlhodobom fungovaní a taktovaní dôležité, je schopnosť dosky chladieť svoje komponenty napájanía. Pri tejto verzii Tomahawk tomu, našťastie, pomáhajú pomerne rozmerné pasívne chladiče na VRM-kách a teploty sa počas celého testovania (aj v týchto letných dňoch) držali na príjemných číslach.

Zhrnutie

Matičné dosky z radu MSI Tomahawk ma, pokiaľ mi pamäť siaha, nikdy vyslovene nesklamali. Niekedy boli mierne nad priemerom, niekedy tesne pod ním. Tento kúsok však nasadil latku dosť vysoko. Samozrejme, s cenou nad 200 eur už nejde o cenový šláger, ale za túto sumu dostanú jej majitelia neskutočne veľa muziky. Len bez svetielok.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 230€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ cena	- absencia RGB
+ dizajn	
+ nadpriemerný počet interných konektorov	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Motorola edge 30 Pro

VIAC VRSTIEV



Cez to všetko s akou kadenciou je trh s mobilnými telefónmi mesiac čo mesiac zahlcovaný menšími a väčšími novinkami/oznámeniami, sa sem tam zjaví produkt hodný všeobecnej pozornosti.

Presne takýto efekt nastal aj počas nedávneho čakania na edge 30 Pro, ktorý Motorola celkom úspešne promovala už dlhší čas dopredu. Aj vďaka tomu sme vedeli, že nás čaká integrácia výkonného čipsetu Qualcomm Snapdragon 8, čím vo finále pôjde o mobil s vysokým potenciálom v rámci operačných schopností. Tak isto sa očakávalo, že Motorola na svoju vlajkovú loď nalepí cenovku viac ako prijateľnú voči vašej peňaženke. Ono vrstvenie kvalít, čím je spomínaný výrobca ostatne už dostatočne známy, sa v hotovom produkte prejavilo aj pri spoznávaní ďalších predností a práve o nich si čo-to povieme v nasledujúcom texte.

Na fotografiách vidíte edge 30 a edge 30 Pro

Motorola edge 30 sa na našom trhu aktuálne predáva za necelých osemsto eur, čo je v porovnaní s konkurenciou skutočne prijateľná suma. Čo všetko po takejto investícii nájdete v balení? Motorola v tomto prípade našťastie nejde cestou úplného oholenia starých dobrých zvykov a aj keď si v krabíčke nebudete môcť nahmatat slúchadlá, ani tie základné, nájdete tu aspoň poriadne výkonný nabíjač adaptér (68 W) a samozrejme aj USB-C kábel. Bonusom je potom transparentný ochranný obal, ktorý vám na prvé mesiace používania bude rozhodne dostačovať.

Teraz, keď už je jasné, čo všetko si s mobilom dotiahnete domov, poďme sa pozrieť na dizajn a spracovanie jeho konštrukcie. Edge 30 Pro vyzerá ako laserom prekrojený perník, respektíve ten

tradičný pardubický perník s džemom, ktoré si môžete zakúpiť ešte aj dnes. Na rozdiel od minulých modelov je z prednej strany vybavený rovným panelom a naopak, jeho zadná časť ponúka zaoblené rohy. Vďaka tomuto prvku sa telefón slušne drží v ruke a pri váhe na hranici dvesto gramov nemá tendenciu prepadať do strán – treba však uviesť, že zadok je kompletne zo skla a ak máte často vlhké dlane, tak vám po nich môže sem-tam nechcene sklznúť. Chválim dizajnérov za istú formálnu jednoduchosť, no súčasne je nutné podotknúť, že zákazníkom očakávajúcim istý druh originality a odlišnosti, nebude ich práca výrazne inklinovať.

Tam čítačka odtlačkov nepatrí

Spodná hrana ponúka tradične vstup pre USB-C konektor a rovnako tak slot na dve SIM karty, avšak v čom ja osobne vidím problém, je umiestnenie čítačky odtlačkov



prsta. U nej si výrobca presadil pravú hranu, čo by samo o sebe nebolo až tak zlé, keby čítačku neposunul takmer úplne hore tesne pod ovládanie hlasitosti. Počas procesu odomknutia som musel neustále posúvať prst vyššie a vyššie, aby sa mi podarilo dostať do mobilu a vôbec som si v tomto ohľade nebol istý tým, čo robím.

Na zadnej strane sa nachádza jemne vyvýšený modul s tromi snímačmi, ktorý je zapracovaný do oválneho tvaru bez akejkoľvek snahy o vizuálnu nápaditosť. Zarazila ma však absencia vyššej IP certifikácie voči vode a prachu,



čo je u telefónu v danej cenovej relácii určite už bežná vec, každopádne tu máme v úvodzovkách potvrdenú len IP52, čo je skutočne chabé.

OLED panel s veľkosťou 6,7 palca je rozhodne tou kvalitnejšou vrstvou, ktorú som počas testu daného mobilu objavil. Konzument má k dispozícii oku lahodiaci displej s rozlíšením 2400 x 1080 pri adaptívnej obnovovacej frekvencii 144 Hz – svietivosť osciluje medzi 500 a 700 nits, kde vyššie čísla dostanete vďaka HBM.

Telefón som bežne používal pod náporom priameho slnka a v rámci čitateľnosti som v danom ohľade nezaznamenal žiadny problém. OLED plní svoju funkciu viac ako dobre.

Ponúka krásne podané farby doplnené o HDR10+, na ktoré je radosť pozerieť, avšak ak by ste si mysleli, že vyššia úroveň obnovovacej frekvencie vám pridá niečo navyš (narážam teraz na štandard 120 Hz), tak v tomto prípade to ľudské oko sotva nejak postrehne. Apropos, telefón podporuje aj aktívny stylus, ktorý si je ale nutné dokúpiť separátne a navyše k nemu budete potrebovať aj špeciálne puzdro.

Absentuje optický zoom

Nová vlajková loď spoločnosti Motorola je vybavená čipsetom Qualcomm Snapdragon 8 (Gen 1), ktorému sekunduje 12 GB operačná pamäť (dá sa virtuálne navýšiť o ďalšie 3 GB). Takáto strojná preto zvláda utiahnuť akékoľvek náročné procesy, nech už sa rozprávame o hraní hier alebo postprodukcii na videách/fotografiách. V tomto ohľade sa počas testu potenciálny výkon ukázal v nespochybniteľnej rovine a všetko fungovalo tak, ako má. Výrobca si nad Android 12 postavil prídavok MYUI 3.0 s cieľom sa vizuálne odlíšiť a súčasne zákazníkom ponúknuť možnosť komplexných úprav. Tu ma najviac chytil za srdce už dávnejšie avizovaný posun v kvalite desktopového režimu Ready For, ktorý dnes už zdarne simuluje previazanosť s externými obrazovkami a to bez výrazných užívateľských prekážok. Pokiaľ ste to nestihli zaregistrovať, tak edge 30 Pro je 5G telefón ponúkajúci aj Wi-Fi 6E, Bluetooth 5.2 a NFC. Starú školu konzumentov môže jemne sklamať absencia 3,5 mm vstupu, o to viac ak si uvedomíme, že mobil nemá vysoké IP krytie a tak si tento prvok mohol pokojne v rámci rozloženia konektivity ponechať. Keď už okrajovo spomínam audio, tak je vhodné uviesť, že testovaná vzorka bola vybavená stereo reproduktormi s výbornou výstupnou kvalitou a bez nechcenej rezonancie.

Batéria je prednosť

Je všeobecne známe, že u vlajkových lodí osadených výkonnými črevami, sa batérie tak trochu odsúvajú do úzadia. Ak vydržia aspoň jeden deň intenzívneho používania, je to obrovský úspech. U edge 30 Pro je akumulátor skutočne prednosťou, keďže s jeho kapacitou (5 000 mAh) ste schopný dosiahnuť dva dni náročného



používania a v prípade priemerného využitia dokonca ešte viac. Ďalšou prednosťou je navyše schopnosť expresne rýchleho dopĺňania energie a to celé pri 68 W výkone. Už behom dvadsiatich minút tak máte batériu v edge 30 Pro nabitú z 0% na 50%, čo je skutočne krásne číslo.

Záverečná hodnotiacia zmes písmeniek bude patriť ostro sledovanej vrstve v rámci kvalít mobilných telefónov, teda fotoaparátu. Už vyššie uvádzanej trojici snímačov neasistuje žiadna forma teleobjektívu, čo Motorolu jemne vykopáva zo sekcie prémiových mobilov. Tak či onak, aj ona razom zistila, že tlačiť čísla Mpx hore len preto, aby mohli takzvané st'ahovať nohavice pred konkurenciou je už dnes zbytočné. Po verzii z roku 2021, kde bol 108 Mpx snímač, tu máme naopak pokles na 50 Mpx. K tomu celému si



pridajte podporu pre Quad Pixel a rovnako tak HDR. Softvér tak zvláda skombinovať štvoricu pixelov do jedného, čím vytvára fotografie v rozlíšení 12,5 Mpx. Samotná kvalita snímky je aj vďaka optickej stabilizácii nadpriemerná, ak sa budeme rozprávať o príhodne osvetlenej scéne, avšak akonáhle príde noc a podmienky sa v tomto smere skomplikujú, nastáva efekt rozostrenia a šumu. Tento neduh pomáha vyriešiť slušne pracujúci nočný režim, avšak ak by sme ho porovnali s kvalitou konkurenčných zariadení, hodnotenie by jemne kleslo. Ako je na tom video záznam? Motorola edge 30 Pro sa môže oprieť o stabilizáciu pomocou gyroskopu a pri dennej scenérii dokáže vyprodukovať pôsobivé 8K záznamy s 30 fps. Vráťme sa však ešte k fotografiám ako takým. Testovaná vzorka ponúka ultraširoký snímač s makrom a to všetko pri 50 Mpx

(f/2,2) – zábery sú viac ako uspokojivé. Milovníkov portrétových fotografií d'alej určite poteší snímkanie s bokeh efektom, čiže rozmazaným pozadím a vytiahnutím konkrétneho detailu do popredia. Pri voľbe selfie priestrelu z prednej strany máte k dispozícii 12 Mpx zábery, ktoré produkuje už vyššie spomínané spájanie štyroch pixelov do jedného.

Motorola si rozšírila portfólio o regulárnu vlnkovú loď, ktorá, suma sumárom, uspela aj v rámci našej hodnotiacej tabuľky. Ich edge 30 Pro dokázal potešiť nie len výkonom, ale aj výbornou batériou, displejom a v neposlednej rade softvérovou podporou. Jeho cenovka ide na ruku každému, komu sa nechce za nový mobil z prémiovej kategórie dávať tisíc eur, avšak v tomto prípade sa ochudobní o špecifický či originálny dizajn, rovnako aj komplexne fungujúci fotoaparát.

Verdikt

Podarená vlnková loď značky Motorola.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 800€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Výkon	- Fotoaparát
+ Displej	- Chýba vyšší stupeň ochrany
+ Batéria	- Umiestnenie
+ Ready For	- Čítačky odtlačkov
+ Cena	
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA HARDWARE

HyperX Clutch

MALÝ OVLÁDAČ PRE POČÍTAČ AJ ANDROID



Spoločnosť HyperX už dlhé roky vyrába kvalitné herné počítačové doplnky a zažíva s nimi obrovský úspech. Ten dosahuje vďaka spracovaniu svojich produktov, komfortu pri ich používaní a taktiež všelijakým možným vychytávkam a funkčnosti, ktorou dokáže poraziť nemalé množstvo konkurentov. Výrobky HyperX sa zaradujú do všetkých cenových tried s dominanciou v strednej triede, ktorá má u nich skvelú predajnosť. V tejto recenzii ale trochu odbočíme od klasických periférií a pozrieme sa na niečo z iného súdka, konkrétne na gamepad Clutch, využiteľný s počítačom a operačným systémom Android.

Konštrukcia

Musím uznať, že aj napriek faktu, že HyperX sa v odvetví herných ovládačov pohybuje len mierne, spracovanie zariadenia sa mu podarilo. Zväčša síce ide o matný tvrdý plast, no ten pôsobí odolne a aj trochu prémiovo. Samozrejme, nechýba ani kúsok pogumovaného povrchu a lesklý plast využitý na tlačidlá. Trochu ma však zneistilo, že úchytka na mobilný telefón pôsobí labilne, pričom som mal obavy z toho, že mi telefón počas hrania vypadne. Ale aj keď som s ovládačom s prichyteným smartfónom silnejšie kýval, držalo to ako pribité a všetok môj strach ustúpil.

Dizajn

Z hľadiska dizajnu je Clutch malým štýlovým gamepadom, ktorý sa na nič nehrá – staval skôr na jednoduchosti a nepríliš výrazné farby alebo tvary. Tlačidlá sú od seba rozmiestnené tak akurát, nie sú veľmi ďaleko ani blízko.

Podsvietenie by ste tu, prirodzene, hľadali márne, avšak indikátor stavu batérie nejaké tie svetielka má. Oceňujem štýlovo umiestnené logo spoločnosti v strednej časti na vrchu, ktoré tam naozaj pasuje a ide o príjemný dizajnový prvok.

Pripojenie

Používateľ má na výber celkovo tri možnosti pripojenia ovládača. Prvou z nich (a zároveň asi jedinou možnosťou pripojenia k telefónu) je použitie bezdrôtového pripojenia Bluetooth. To funguje veľmi jednoducho, zariadenia si tak v priebehu chvíľky spárujete a pripravíte na použitie. Alternatívou je použiť USB receiver, čo bude vaším hlavným spôsobom pripojenia k počítaču. Jednoducho stačí, aby ste zapojili receiver do počítača, prepli Clutch do bezdrôtového režimu a je hotovo.

Na záver je k dispozícii pripojenie cez kábel, čo zároveň slúži aj na nabíjanie zariadenia.

Používanie

Produkt som otestoval ako na mobile, tak i na počítači a priznám sa, že hoci nie som veľkým fanúšikom hrania na telefóne, s ovládačom som si to celkom užil a vedel by som si predstaviť, že by som ho používal častejšie. Akurát ma trochu sklamala absencia podpory operačného systému iOS. Ak by ste však zvažovali použiť Clutch s počítačom, je to niečo úplne iné. Samozrejme, treba si vybrať správny herný titul, ale ak tak urobíte, je isté, že tento gamepad vás nesklame. Čo sa týka odozvy v bezdrôtovom režime, ako pri stolovom počítači, tak aj pri mobile bola výborná a celkovo som s používaním nemal žiadne problémy. Vlastne len to, že ako používateľ DualShock ovládača pre PlayStation som si nevedel zvyknúť na iné rozloženie tlačidiel, ale to nie je chyba produktu.

Vďaka ergonomickému dizajnu sa aj po hodinách používania nestalo, že by mi Clutch prišiel akýmkoľvek spôsobom nepohodlný. Ešte by som spomenul aj výdrž vstavanej batérie, ktorá je približne od 16 do 19 hodín v závislosti od režimu používania. K technickým záležitostiam dodám, že držiak na mobil podporuje veľkosť smartfónov od 41 po 86 milimetrov hrúbky.

Záverečné hodnotenie

Je vidieť, že HyperX sa s výrobou ovládača Clutch vyhral, pričom ide o kvalitný a cenovo dostupný produkt strednej triedy. S cenou približne 50 eur si tak dokážete zaobstarat' schopný gamepad pre Android telefón a aj pre počítač.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: HyperX	Cena s DPH: 50€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Ergonomický dizajn	- Nič
+ Kvalita spracovania	
+ Pripojenie	
HODNOTENIE:	★★★★★

Razer Kishi 2

DOKONALOSŤ V HARDVÉRI, OTRAS V SOFTVÉRI



Hoci sa občas s obl'ubou tvárime, že hranie na smartfónoch neexistuje, faktom zostáva, že tento spôsob hrania je bez debaty najpopulárnejším a z hľadiska objemu tržieb najziskovejší segment herného priemyslu. O to smutnejšie je potom sledovanie ľudí, ktorí sa snažia hrať t'ukaním na dotykový displej, zatiaľ čo sa tvária, ako si to veľmi užívajú. A možno už nie som najmladší a asi ani najmodernejší, no ak by som sa jedného dňa rozhodol hrať na smartfónoch, tak bez fyzických tlačidiel by to určite nešlo.

A keď si to tak uvedomujem, tak som vlastne pri hraní na smartfóne skončil. Akurát dôvodom nie je, že by som si hry pre túto platformu užíval, ale preto, že členovia rodiny ma občas vytláčajú od televízora a musel som si nájsť

alternatívy. Keď teda nie som na konzole, hrám sa so smartfónom v ruke a prostredníctvom streamovania. Aj preto mojimi rukami prešlo viacero zariadení, ktoré majú za úlohu urobiť hranie na mobilnom telefóne znesiteľným, čo nie je jednoduchá úloha.

To ma privádza k zariadeniu s názvom Razer Kishi, konkrétne k jeho druhej generácii. Spoločnosť Razer je známa konvenčným aj menej konvenčným hráčskym hardvérom, pričom tento patrí niekde do stredy. Kishi je v podstate zariadenie, ktoré vášmu smartfónu pridá všetky tlačidlá, ktoré potrebujete na plnohodnotné hranie hier – a v rámci možnosti to robí skvele. Pre Razer ide o druhú generáciu Kishi gamepadu a keďže niekoľko plnohodnotných mesiacov som

strávil aj s tou prvou, na mieste je otázka, či sa Razeru podarilo vychytať muchy.

Balenie

Kishi 2 prišlo v podobnom balení ako jednotka, no balíček poriadne pribral na rozmeroch. Dôvodom je konštrukcia, ku ktorej sa dostaneme neskôr. V balení sa nachádza samotné zariadenie a taktiež dvojica náhradných gumových podložiek, ktoré zaručujú širokú kompatibilitu medzi zariadeniami. Totiž, hoci prvý Kishi bolo skvelým kúskom hardvéru, malo niekoľko neduhov. No a medzi tie najväčšie patrí fakt, že ak ste mali telefón s veľkými rozmermi, tak existovala slušná šanca, že sa do Kishi nezmestil. Teraz je však „dokovacia“ časť Kishi 2 bez zbytočných oblúkov a tak doň vložíte aj monštrum s veľkým displejom.

Navyše, tieto vymeniteľné gumové podložky pravdepodobne spôsobia, že telefón ani nebudete musieť vyberať z obalu a do Kishi 2 ho vložíte celý, čo sa určite cení. A aby som nezabudol, v krabičke sa nachádzajú aj Razer nálepky, no keďže nemáme 10 rokov, tak nás to asi veľmi zaujímať nebude.

V jednoduchosti je krása

Ako som už spomínal, Kishi 2 prišlo v oveľa väčšom balení ako prvá generácia. Tá sa totiž dala zložiť na minimálne rozmery, pričom vkladanie telefónu prebehlo roztiahnutím gumových častí podľa veľkosti mobilu. Kishi 2 má však pevnejšiu konštrukciu a jej hlavnou hviezdou je pevná plastová časť, ktorá sa roztahuje. To znamená, že zariadenie nie je také spratné, čo však nepovažujem za nejaké nešťastie.

Kishi 2 ponúka dvojicu analógových páčok a triggerov, smerový kríž, štandardné ABXY tlačidlá, shoulder tlačidlá, niekoľko špeciálnych tlačidiel od Razeru a dvojicu programovateľných tlačidiel na vrchnej časti ovládača pri triggeroch. Nechýba tu ani USB-C pripojenie ako passthrough na nabíjanie smartfónu počas hrania.

Celkovo musím skonštatovať, že ergonómia a konštrukcia urobili medzigeneračne viac krokov vpred ako vzad. Chválím aj fakt, že Kishi 2 sa oveľa lepšie drží a pri dlhých posedeniach so smartfónom v ruke som nemal problém s boľavým pravým palcom vďaka lepšie umiestnenej analógovej páčke. Uznanie si zaslúži aj to, že jednotlivé tlačidlá sú „klikacie“ a nie membránové, pričom skvelé sú aj prepracované triggery, ktoré sa stláčajú oveľa pohodlnejšie ako na predchodcovi.

Už menej sa mi však páčil tvar analógových páčok, ktoré prešli z priehlbiny na vrchnej časti (na štýl Xbox ovládača) do gulatého tvaru (na štýl Nintendo Switch Joy-conov). Navyše ani nevyzerajú najkvalitnejšie a úprimne pochybujem, že poskytnú takú výdrž pri hraní ako predchodca. Trochu sa musím posťažovať aj na samotnú plastovú rozťahujúcu sa časť na umiestnenie telefónu. Hoci je tento koncept kvalitnejším riešením a zabezpečuje lepšiu kompatibilitu medzi smartfónmi, stačí trocha nepozornosti a viem si predstaviť jej zlomenie. Takže treba byť opatrný pri skladovaní a prenášaní.

Výhoda konceptu a nevýhoda softvéru

Prečo sú Razer Kishi a podobné zariadenia tak atraktívne? Preto, lebo na spojenie s telefónom nepoužíva Bluetooth pripojenie, ale smartfón sa doň pripája priamo cez



USB-C port. Výhody a nevýhody sú jasné. Ak máte smartfón so starším micro-USB pripojením, máte prostě smolu. Tú máte aj vtedy, ak si kúpite Razer Kishi 2 pre Android a vlastne iPhone, pretože tam ho tiež nepripojíte (musíte si zaobstarať Kishi 2 pre iPhone). Výhody však prevyšujú nevýhody a tou najväčšou je eliminácia odozvy pri používaní Bluetooth pripojenia.

To je absolútne klúčové hlavne v prípade, ak chcete Kishi používať pri hernom streamovaní či už cez Xbox Cloud Gaming, Google Stadia (hahaha) alebo PlayStation Plus Premium. Je až neuveriteľné, aký rozdiel dokáže spraviť fakt, že ste pripojení priamo a nie cez Bluetooth. A keďže pri streamovaní musíte hľadať všetky spôsoby eliminácie odozvy, tak by som povedal, že takéto pripojenie je doslova nutnosťou.

Nutnosťou by však nemal byť bloatware, ktorý Razer k novému ovládaču nabalil. K prvému Kishi bola dodávaná jednoduchá aplikácia, ktorá slúžila výlučne na upgrade firmvéru. Vlastne ste ju ani nemuseli mať stále nainštalovanú. K druhej generácii však Razer dodáva aplikáciu s názvom Nexus, ktorá je otravná, zbytočná a, bohužiaľ, nutná.

Okrem upgradu firmvéru totiž Nexus slúži aj na pridelenie funkcií tlačidlám v hornej časti gamepadu. A hlavne ňou Razer sprístupňuje možnosť priameho streamovania hrania na Youtube a Facebook. Okej, niekto to s radosťou využije. No nechápem, prečo nie je možné pridať funkciám aj ostatné tlačidlá na zariadení. Vpredu sú štyri tlačidlá, ktoré slúžia na spustenie Nexus aplikácie, čo je otravné, keď to stlačíte

počas hrania. Ďalšie je na zachytávanie screenshotov a spúšťanie livestreamu a ďalšie dve sú kontextuálne. Problém? Ani jedno z nich neviem priradiť na to, aby som si počas hrania cez Xbox Cloud Gaming vyvolal dashboard, čo som na prvej generácii vedel vďaka tlačidlu „domov“. Možno som staromódny, ale privítal by som radšej funkčné tlačidlá ako možnosti streamovania alebo vyvolania aplikácie, ktorá sa nedá označiť inak ako bloatware. Preto pevne verím, že Razer na možnostiach úprav Kishi 2 zapracuje v aktualizáciách.

Verdikt

Napriek malým výhradám je Kishi 2 skvelým zariadením, ktoré prinieslo veľký skok smerom k lepšiemu. Zároveň je jedným z najlepších zariadení, pokiaľ hľadáte spôsob, ako si užívať konzolové tituly prostredníctvom herného streamovania. Potešia sa mu však aj hráči natívnych hier pre smartfóny. Ide o ergonómickú a zároveň celkom drahý produkt, no ak ste ochotní investovať, tak sa vám odmení skvelým zážitkom.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Koolthings	Cena s DPH: 125€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Skvelá ergonómia + Výborná kompatibilita	- otravná a nedotiahnutá aplikácia - niekoľko krokov späť (analógové páčky a plastový úchop)
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Genesis IRID 505 ARGB White

DIZAJNOVÝ REFRESH, KTORÝ SI ZACHOVAL PÁR CHYBIČIEK KRÁSY



Spoločnosť Genesis uviedla modelový rad počítačových skriniek s označením 505 už viac ako dva roky dozadu a preto nie je žiadnym prekvapením, že sa jej fanúšikovia dočkali mierneho vylepšenia. Model Genesis IRID 505 ARGB sme už dokonca mali možnosť v redakcii otestovať a kolega Lukáš Batora na nej svojho času nenašiel veľa negatívnych vecí. Svet počítačových skriniek však neustále prechádza evolúciou a to, čo mohlo stačiť pred pár rokmi na plný počet bodov už dnes nemusí byť akceptovateľné.

Genesis Irid 505 ARGB White je minimálne na papieri stelesnením toho, po čom hráči stále viac túžia. ATX skrinka s funkčným vnútorným rozložením, ARGB podsvietením, vysokým prietokom vzduchu a rozšírenou funkcionalitou. Rozdiely medzi papierovými špecifikáciami a reálnym svetom sú však časté a ja

som preto neváhal a pustil som sa do poriadneho otestovania tejto skrinky.

Obal a jeho obsah

Skrinka už tradične prišla v obyčajne vyzerajúcej kartónovej krabici, ozdobenej červenými prvkami a podobizňou skrinky v čiernej farbe. Za dizajn obalu ako vždy nie je čo vytknúť, aj ovela drahšie skrinky sú dodávané v rovnakom balení. Vnútri krabice, ktorá dorazila s vcelku nebezpečne vyzerajúcim preliačením/poškodením na bočnej strane, sa skrýva samotná skrinka v sendviči z polystyrénu, zabalená v plastovom obale. Možno by som viac uvítal použitie mäkkej peny, pretože jeden z polystyrénových nárazníkov to pri preprave očividne schyťal a pri vybalovaní sa rozpadol, no okrem malého ohnutia na vrchnej strane prežila skrinka bez väčšej ujmy. Ohnúť okraj skrinky do

pôvodného stavu pomohli kombinačky a biely náter z nej neodpadol, takže balenie a kvalitu prevedenia značím ako postačujúce, i keď nie excelentné. Doplnky ako skrutky, sťahovacie pásy a záložný kryt zadného panelu ukryl výrobca (po vzore iných) v samotnej skrinke spolu s jednoduchým manuálom vysvetľujúcim prvotnú inštaláciu.

Prvé dojmy a spracovanie

Podobne ako pri iných skrinkách od Genesis, od Irid 505 ARGB White som neočakával dych berúcu robustnosť, či váhu, no použitá ocel, štvorica nainštalovaných ARGB ventilátorov, aj jej samotné rozmery dodávali skrinke aj bez nainštalovaných počítačových komponentov pocit kvality. Irid 505 ARGB White poteší bočným panelom z temperovaného skla, vďaka ktorému



je možné ukázať svetu vnútorné komponenty, no na rozdiel od trendu, ktorého sa chytajú iní výrobcovia, ponúka táto skrinka predné čelo z perforovaného kovu, ktorým môže bez väčších obmedzení prúdiť vzduch. Palec hore za prachové filtre, ktoré sa nachádzajú pod miestom na zdroj, no sú aj magneticky uchytené na vrchnej časti.

Vizuál a materiál

Skrinka je ladená, až na pár výnimiek, do bielej farby, s čiernymi prvkami ako sú káble, gumené chrániče na dierach pre káble a logo spoločnosti na prednom paneli. Osobne by som uvítal naozaj čisto biele prevedenie, ale po osadení komponentov sa dá väčšina čiernej ľahko ukryť. Štvorica osadených 120 mm ventilátorov ponúka ARGB podsvietenie a otáčky 0-1200 rpm s prietokom vzduchu takmer 40 CFM. Tieto ventilátory sú už z výroby napojené na špeciálny ovládač pripájaný na zadnú stranu skrinky, vďaka ktorému je možné ovládať ich rýchlosť a podsvietenie. A to nielen fyzickým tlačidlom na skrinke, ale aj softvérovou prepojením ovládača s matičnou doskou.

Rozvrhnutie a jednoduchosť inštalácie

Vnútorné rozvrhnutie Irid 505 ARGB White je celkom logické, neodrádza žiadnymi zjavnými nástrahami. Pár skrytých „ale“ sa však pri inštalácii našlo. Skrinka disponuje šachtou, ktorá prekrýva spodnú časť skrinky a ukrýva zdroj, väčšinu káblov a dve pozície na 2,5/3,5 palcové disky s jednoduchou inštaláciou bez potreby skrutiek. Problém vyvedenia 8-PIN



kábla(ov) na napájanie procesoru, ktorý ma nepríjemne prekvapil už pri viacerých skrinkách, sa pri Irid 505 ARGB White naštastie neobjavil. Panel, na ktorom sedí matičná doska, je posunutý od zadnej bočnice a v jeho vrchnej časti sa nachádzajú dostatočne veľké výrezy aj na násobné množstvo káblikov. V skrinke však kvôli pevnému prednému panelu nečakajte podporu 5,25 palcovej šachty na DVD mechaniky. Kto v dnešnej dobe stále potrebuje mechaniky na čítanie DVDčiek, alebo BluRay diskov, bude môcť tento problém vyriešiť externým pripojením. V skrinke sa okrem dvoch pozícií na veľké disky nachádzajú ešte dve pozície pre 2,5 palcové disky na zadnej strane a tri pozície spredu.

Možnosti chladenia a „vychytávky“

Hoci nie je Irid 505 ARGB White prehnane drahou skrinkou, ponúka obstojnú možnosť chladenia. Vo vrchnej časti máte možnosť osadiť 240/280 mm radiátory a v prednej časti 240/360 mm. Tu sa však nachádza prvé „ale“, ktorým je limitovaná kompatibilita napríklad pri použití niektorých 280 mm AIO chladičov s rozmernejším radiátorom, ktorý pri inštalácii do vrchnej časti naráža na vnútorné prvky skrinky. Druhé „ale“ je nutnosť vymontovať kľetku na 3,5 disky zo spodnej časti, pokiaľ by ste plánovali do skrinky osadiť 360 mm radiátor v prednej časti.

Osobne som nakoniec pri testovaní použil 240 mm chladič a verím, že s trochou snahy sa do nej zmestia aj 280/360 mm AIO, no je dobré mať na pamäti, že sedieť nemusia všetky. Napájanie ventilátorov cez pribalený ovládač je riešené cez SATA, ovládanie podsvietenia všetkých ventilátorov je možné ako fyzickým tlačidlom na vrchu skrinky, tak aj softvérovou, cez matičnú

dosku, no rýchlosť ventilátorov je možné meniť iba cez softvér. A keď už som spomenul vrch skrinky, na ňom sa nachádza aj celá konektivita skrinky, ktorá poteší dvojicou USB 2.0 konektorov, dvomi USB 3.0 konektormi, audio-out a mic-in 3,5mm konektormi, tlačidlom Reset, Power a LED. Čo absentuje a v dnešnej dobe už začína byť aj veľkým mínusom, je absencia USB-C konektora.

Zhrnutie

Od prvej verzie Genesis IRID 505 prešli dva roky a prišla nová verzia s ARGB podsvietením v bielej farbe. To určite zaujme viacerých hráčov zatiaľčených na svetlé zostavy, no zamrzí že napriek dvom rokmi v Genesis nepriniesli žiadne väčšie vylepšenia, ako napríklad zmenu USB 2.0 za USB-C na prednom paneli, lepšie vnútorné rozvrhnutie pre zvýšenú kompatibilitu s vodným chladením, či naozaj biele vnútro bez čiernych detailov.

Napriek tomu to však neznamená, že je Genesis IRID 505 ARGB White zlou skrinkou, od toho má naozaj ďaleko. Za cenu pod 90 eur ponúka naozaj pekný dizajn, dobrý prietok vzduchu a so zabudovaným ovládačom pre štvoricu osadených ARGB ventilátorov má aj niečo navyše. Avšak za svoje malé nedostatky si už nezaslúži plný počet bodov.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Natec Genesis	Cena s DPH: 90€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ príjemná cena	- absencia USB-C
+ priehľadný bok	- zhoršená
+ fyzické aj softvérové ovládanie ventilátorov	kompatibilita s vodným chladením
+ pekný dizajn	- čierne detaily vo vnútri
HODNOTENIE:	★★★★☆

Olight ALLTY 2000

DOTKNÚŤ SA SLNKA



Aj keď silu centrálnej hviezdy v rámci slnečnej sústavy u nás na Zemi vnímame skôr vo forme spotenej pokožky počas letného obdobia, jej gravitačné pôsobenie je pre našu existenciu alfou a omegou. Už od mala sme počúvali vety formátu „nepozerať priamo do Slnka“ a podobne, no napriek tomu sme sa neraz pristihli, ako naň zízame, respektíve ako sa naň zízať snažíme. Či už prostredníctvom zväčškových okuliarov, alebo len cez malú štrbinku medzi prstami. Skutočnosť je však taká, že dotknúť sa Slnka je pre ľudskú bytosť nedosiahnuteľná vec a najbližšie k tomuto aktu mala sonda Parker v roku 2021, keď sa počas svojho preletu okolo ponorila do nepreskúmanej slnečnej atmosféry. NASA odhaduje, že sonda Parker v tomto smere pôjde ešte ďalej a niekedy okolo roku 2025 prekoná atmosféru a strčí onen pomyselný mechanický prst tam, kam nikto ešte prst ani nič iné nestrčil. Teda, až na mňa. Keď

som sa pred pár dňami nedopatrením dotkol povrchu sklíčka od cyklistickej lampy Olight ALLTY dosahujúcej svietivosti 2 000 lúmenov. V tom momente som sa cítil ako bájnny Ikaros (pozor, neplietť s maďarským autobusom Ikarus), čo precenil svoje možnosti a vyniesol sa príliš blízko k Slnku. Rád by som vám sem teraz dal kompletný prepis mojich dojmov z tohto aktu, avšak čítajú nás aj mladšie ročníky a preto by to nebolo zrovna vhodné. Pod'me sa radšej pozrieť na kvalitu samotnej lampy, ktoré si rozhodne svoj rozbor zaslúžia. Ostatne, aj dnes platí, že bez umelého svetla si svoju existenciu nevieme dosť dobre predstaviť, rovnako tak ako bez toho prírodného.

Pozornému čitateľ'skému oku určite neunikla súvislosť s naším o niečo starším článkom, kde sme vám predkladali kvality rovnakého radu profesionálnych svetiel na bicykel od značky Olight a to konkrétne

modelu RN 1200. Ako už sám názov napovedá, samotná číslková reprezentuje hornú hranicu svietivosti a kto čítal práve onen text s hodnotením RN 1200, dozaista pochopil, že už v tejto úrovni išlo o vysoko kvalitné svetidlo, s akým sa nemusíte báť vyraziť na dlhý cyklistický výlet a to počas akejkol'vek nočnej hodiny. Keďže nám však distribútor (IBO.sk) zaslal aj už vyššie spomínaný „dotyk Slnka“, s radosťou som sa pustil do viac než mesiac dlhého testu ešte výkonnejšieho svetidla, aby som vám vedel tlmočiť prednosti, ako aj negatíva tohto praktického pomocníka do terénu.

180 eur

Doba, kedy boli bicykle akéhokol'vek zamerania obmedzované len na svetidlá poháňané dynamom opretým o povrch rotujúceho kolesa, je nenávratne preč. Dnes má totižto konzument možnosť využívať prenosné lampy na štýl tradičných ručných

bateriek, ktoré si môže jednoducho pripnúť na predné riadidlá a, kedykol'vek si to situácia vyžaduje, ich rovnako tak odopnúť a využiť lampu na bezpečný vstup do zle osvetleného domu, prípadne bytu. Vysoká účinnosť LED diód v spojení s nabíjateľnými akumulátormi vytvorila pretek v navyšovaní svietivosti a jedným z popredných „pretekárov“ je aj americká firma Olight, známa rovnako tak pod názvom Magicshine. Ich profesionálne svetidlo ALLTY 2000 treba vnímať ako vlajkovú loď v oblasti cyklistických lúč nesúcich ich logo a preto by vás nemala zaskočiť ani cenovka pohybujúca sa na hranici 180 eur. Čo všetko za túto nemalú sumu vlastne dostanete? V štýlovo koncipovanej papierovej krabicike na vás, okrem samotného svetidla s odnímateľným akumulátorom (ide o dve nabíjateľné 3,7 V batérie s celkovou kapacitou 3 500 mAh), čaká nabíjací microUSB kábel, držiak na riadidlá s Garmin štandardom, imbusový kl'úč a tri silikónové svorky s odlišnou dĺžkou. Samotné uchytávanie o riadidlá je tiež ako u RN 1200 maximálne jednoduché a po demontáži sa nebudete musieť smutne pozeráť na odrané miesta na vašom bicykli. Čo sa týka dizajnu, výrobca musel z prednej strany spraviť miesto pre tri hlavné zdroje lúčov svetla (duo LED Cree XM-L2 a LED pásik nad ním určený pre denné svietenie), čo si logicky vyžiadalo pretiahnutie nosa na vizuálny štýl prednej masky od traktoru. Batéria má celkovo kompaktné rozmery, aj váhu (193 gramov) a jej telo je kombináciou hliníka s tvrdeným plastom. Vyššie spomínam aj kvalitný držiak a nie je to len také tvrdenie do vetra. Lampa sa naň nasadzuje pomocou prostej štvrt' otáčky a nech už som sa snažil svoj MTB bicykel zobrať do akéhokol'vek drsného terénu, testovaná vzorka držala na mieste ako prikovaná a nepohla sa ani o milimeter.

Na vrchnej strane sa nachádza informatívny OLED displej, zobrazujúci vám percentuálne údaje o nabití batérie, ako



aj časovú linku do úplného vybitia v rámci aktuálne používaného režimu svietivosti. Celkovo tu máme štvoricu hlavných modusov odstupňovaných od 200 lúmenov (cca 9 hodín prevádzky), cez 500 lúmenov (cca 4 hodiny prevádzky), 1 000 lúmenov (cca 2,5 hodiny prevádzky), až po magickú hranicu 2 000 (cca 1,5 hodiny prevádzky).

Prístrojom udávané odhady času sú viac-menej presné. Kúsok pod spomínaným displejom sa nachádza malý gumový spínač, prostredníctvom ktorého môžete prepínať intenzitu svietivosti priamo počas jazdy. Celé telo je vybavené čiastočnou odolnosťou voči vode, štandardom IPX5, ktorý som si na vlastnú kožu overil už počas druhej noci testovania, kedy nám päť kilometrov od mesta matička príroda vyhlásila vojnu a začala na nás (na mňa so švagrom) zhadzovať niečo ako vodné pumpy.

Svetidlo tak dostávalo priame zásahy a ani po hodine v daždi nevykázalo žiadny stupeň poškodenia. Všetky komponenty sú evidentne dobre utesnené a na spodnej hrane sa nachádza vstup pre microUSB kábel, ktorý je tak isto chránený gumenou krytkou. Keď sa pozrieme na spracovanie samotných LED diód, tak hlavné duo má odlišný dosah, s tým, že jedna časť disponuje 25 stupňovým rozptylom a druhá

naopak len 18 stupňovým rozptylom. Autori sa tu snažili zúžiť celistvosť lúča tak, aby nedochádzalo k oslňovaniu oproti idúcim vozidlám, či ďalším účastníkom cestnej premávky (jedna šošovka je doslova prekrytá netransparentným vzorom), avšak pri vyššom stupni svietivosti k tomu aj tak zákonite musí dôjsť, keďže hlavné diódy vrhajú okrúhle lúče a tie z diaľky aj tak zasahujú do zorného uhla šoférov automobilov.

Na vlastné oči sa o tejto skutočnosti presvedčil okrem iného aj môj sused, ktorý sedel práve v aute, keď som sa jednu noc vracal aj s rozsvietenou





lampou na bicykli domov a išiel som po hlavnej ceste stredom. On ako vodič nevedel identifikovať nič iné, než len vyložené oslňujúce svetlo idúce stredom ulice a to sedel vo veľkom SUV. Tu si preto treba dávať pozor na prevádzku tejto lampy v mestskom prostredí, kde odporúčam zvoliť jednak jeden z nižších stupňov dosahu, ale rovnako tak sklopiť lampu samotnú trochu nižšie, než by ste ju opticky normálne nastavili.

Dosah 165 metrov

Akokoľvek sa plná prevádzka svietivosti tohto zariadenia nedá využívať tam, kde je rušná premávka, v lese a v teréne mimo obývaných častí a frekventovaných ciest je to už iná káva. So šialeným dosahom 165 metrov som mohol so svojím tátošom vletieť do akejkolvek tmy a mať suverénny prehľad o dianí pred sebou v dostatočne

širokom zábere. Skúšali sme ostré prejazydy zablateným terénom, kde sa človek musí v poslednej sekunde rozhodnúť a dúfať, že neskončí s hlavou zaborenou v mokrom záhoráckom piesku, alebo so zadkom v malinovom trse. Rovnako tak sme lampu zobrali na priestrannú lúku a skúšali dosah lúča až na kraj lesa.

Pravdou však je, že práve najvyšší stupeň svietivosti je zábava na necelé dve hodinky a preto je nutné kalkulovať s tým, že ak ste príliš ďaleko od domova, musíte sa s nejakým osvetlením aj vrátiť domov. Preto áno, ALLTY 2000 je rozhodne svetlo vhodné na bicykel viac do terénu, než do mesta, avšak treba počítať s tým, že pre dlhotrvajúci chod sa budete musieť uspokojiť s nižším stupňom intenzity svetla. Napriek tomu, že výrobca ponúka možnosť dokúpenia ďalšieho akumulátora, v našom lokálnom prípade je nutné využiť

nákup zo zahraničia, čo môže byť pre mnohých spotrebiteľov tiež prekážkou.

Olight ALLTY 2000 naplnil moje očakávania v zmysle výkonu a kvalitného príslušenstva. Samotné svetidlo vykazuje známky prémiového produktu, avšak v praxi je určené skôr mimo bežnej premávky, na horskú cyklistiku. Koncepcia jeho svetelných lúčov môže totižto pri vyššej svietivosti výrazne rušiť okoloidúce vozidlá, čo je dozaista problém, s ktorým by ste sa pri nákupe komplexného pomocníka na cesty nechceli zaoberať. Výkon 2 000 lúmenov v spojení s MTB trasami je však luxus a ja som si užil dostatok zábavy, aj keď to malo znamenať isté časové obmedzenie na základe výkonu vymeniteľnej batérie. Produkt zvládne fungovanie v drsných podmienkach a ponúka vám prehľadný displej, vrátane pomerne presnej indikácie časovej výdrže pri danom režime. Chcelo by to len zúžiť lúč svetla tak, aby nezasahoval do zorného poľa ostatných účastníkov premávky a rovnako tak by nezaškodilo trochu zjednodušiť prepínanie samotných režimov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: IBO.sk	Cena s DPH: 180€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Prémiové spracovanie	- Slabšia výdrž batérie
+ Dizajn a balenie	pri vyššej svietivosti
+ Odolnosť voči vode	- Lúč zasahuje
+ Možnosť dvojakého využitia	do zorného poľa okoloidúcich vozidiel
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

RECENZIA HARDWARE

Mercusys MR30G

NETREBA BYŤ NA ŠPIČKE, STAČÍ PONÚKAŤ KVALITNÝ ZÁKLAD



To, že v obchodoch sú už bežne dostupné routery ponúkajúce štandard WiFi 6 AX a stále viac zariadení je z tohto typu bezdrôtového pripojenia schopných vyťažiť maximum, neznamená, že trh s WiFi 5 routermi je mŕtv. Nie každý totiž potrebuje tie najvyššie prenosové rýchlosti a predsa len, adopcia WiFi 6 výrobcami zariadení nie je taká rýchla, ako sa možno spočiatku zdalo.

Kvalitný router so síce starším, ale osvedčeným a časom prevereným štandardom toho stále zvládne pozhnane, pričom vďaka príchodu novej generácie je tu ešte jedna výhoda –

nižšia cena ako pri podobne vybavených nových kúskoch. V redakcii sa nám zastavilo pár produktov značky Mercusys a my sme sa rozhodli ako prvý otestovať model MR30G, ktorý poslúži menším domácnostiam, prípadne aj ako šikovný repeater na zvýšenie dosahu už existujúcej siete.

Obal a jeho obsah

Obaly produktov od spoločnosti Mercusys nie sú v praxi ničím prevratné. Pri sieťových prvkoch to ani nie je očakávané, teda až na pár výnimiek, ktoré

predstavujú high-end routery stojace stovky eur. Krabica v kombinácii čiernej a červenej s vyobrazením produktu na prednej strane ponúka bezpečné uloženie routera a všetkého potrebného príslušenstva. Nič viac, nič menej.

Dizajn

Mercusys MR30G je zameraný hlavne na použitie v domácnosti a vďaka čiernemu prevedeniu ho bude jednoduché ukryť v takmer akomkoľvek obydli. Čierne telo mierne netradičných tvarov zdobí iba jeden zlatý nápis Mercusys a štvorica natáčateľných antén, ktoré sú umiestnené po bokoch zadnej časti.

Antény sú vcelku vysoké (16 cm), čo by mohlo byť problémom pri snahe o umiestnenie na nižšiu policičku, ale routery je pre najlepšie šírenie signálu aj tak najlepšie položiť na otvorené miesto a nie ukrývať ich za horou predmetov, prípadne dávať na stiesnené miesta.

Parametre a funkcionality

Mercusys MR30G ponúka štandardy IEEE 802.11ac/n/a 5 GHz, IEEE 802.11b/g/n 2,4 GHz, čo v praxi znamená pokrytie oboch (2,4 GHz a 5 GHz) pásiem rýchlosťou

maximálne 37,5 MB/s pri prvom a 108 MB/s pri druhom, so silou signálu 20 dBm pri 2,4 GHz a 23 dBm pri 5 GHz.

MR30G, samozrejme, nie je iba WiFi router, ale ponúka aj dvojicu gigabitových LAN portov a jeden gigabit WAN (s podporou Dynamic IP/Static IP/PPPoE/L2TP/PPTP) na pripojenie zariadení cez kábel.

MR30G ponúka všetku základnú aj mierne rozšírenú funkcionality, ako sú zabezpečenie bezdrôtovej siete štandardmi WPA-PSK/WPA2-PSK, Port Forwarding, Port Triggering, UPnP, DMZ, SPI Firewall, IP a MAC Address Binding, ale aj hostovská WiFi sieť. Inak sa na zariadení nachádza ešte tlačidlo na vypnutie/zapnutie WPS a tiež reset.

Testovanie

Router bolo treba, samozrejme, aj otestovať, čo zabezpečili mobilný telefón Samsung A52, notebook Dell, NAS úložisko QNAP a desktopový počítač. Výsledky rýchlostí prenosu si môžete prezrieť v tabuľke nižšie.

Zhrnutie

Nie každému treba ten najnovší a výbavou najbohatší router, preto som rád, že v ponuke obchodov je aj model Mercusys MR30G. Svojou výbavou síce neočarí, no menšiemu obydliu, prípadne ako predĺžená ruka hlavného domáceho routera zabezpečí stabilné a v rámci možností bezpečné pripojenie dvoma pásmami. A to za vcelku malý obnos peňazí.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Mercusys	Cena s DPH: 20€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dvoj pásmové pokrytie	- Nič
+ Moderný dizajn	
+ Nízka cena	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

MSI MAG Vampiric 300R Midnight Green

ZAÚJÍMAVÁ VOĽBA PRE FANÚŠIKOV ZNAČKY



Je smutná pravda, že počítač je pre väčšinu bežných používateľov iba nástrojom, vďaka ktorému môžu vykonávať svoju prácu alebo komunikovať s inými ľuďmi. Biely, sivý, čierny, hlavne nech nie je až príliš hlučný a nech sa v ňom komponenty neupečú. Ešte šťastie, že existujú aj iní ľudia – takí, čo patria do skupiny nadšencov, vyžadujúcich si niečo viac. Či už ide o vzhľad, jednoduchú obsluhu alebo aj niečo navyše v oblasti chladenia komponentov. Jedným z často prehliadaných, no nadmieru dôležitých krokov pri skladaní počítača je výber tej správnej počítačovej skrinky. Novinka od spoločnosti MSI s názvom MSI MAG Vampiric 300R by mohla byť tou správnou voľbou práve pre druhú skupinu.

Schopná počítačová skrinka sa dá zohnať aj za 30 eur. Vlastne, prečo 30 eur? Použiteľná je aj kartónová krabica, v

ktorej mohla byť skrinka prepravovaná, alebo plastová debnička nájdená v kontajneroch za supermarketom.

Prečo ale porovnávať staré auto zo šrotoviska s najnovším Lamborghini, keď hoci drahšie, no dobre dizajnovaná a inteligentne rozvrhnutá skrinka z dlhodobého hľadiska porazí väčšinu svojich lacnejších alternatív a veľakrát prekoná životnosť interných komponentov až niekoľkonásobne.

MSI MAG Vampiric 300R v prevedení Midnight Green s doplnkami ako bočnica z tvrdeného skla a RGB podsvietenie na prvý pohľad odškráva všetky políčka na zozname dobrých skriniek.

Ale dôležitá je samozrejme aj kvalita prevedenia, vnútorné rozvrhnutie, vychytávky či prúdenie vzduchu.

Obal a jeho obsah

Kartónové balenie skrinky sa už stalo tradíciou a divil by som sa, keby sa v niečom odlišuje od priemeru. Jasné, škatuľu neodporúčam hádzať o zem, ale náhodný pád z rúk počas „pobyту“ u kuriérskych spoločností by určite prežila, a to aj vďaka použitému kvalitnejšiemu materiálu z mäkkej peny namiesto tradičných polystyrénových nárazníkov. Skrinka je navyše chránená plastovým vreckom a bezpečnosť priehľadného bočného panelu je zabezpečená snímateľnou plastovou fóliou.

Prvé dojmy a spracovanie

Vampiric 300R na prvý pohľad síce nevytíča z radu, ale je to naozaj len na prvý, zbežný pohľad. Áno, ide o kváder obvyklých midi-tower rozmerov, no pri



podrobnejšom skúmaní sa ukazujú rozdiely v dizajne. Povrch je na dotyk príjemný, plasty aj kov majú nadpriemerný finiš a matnejšie prevedenie v šedo-zelenej farbe zaručí menej odtlačkov prstov a nečistôt.

Počítačových nadšencov určite poteší dôraz na ochranu systému pred prachom, pretože takmer každý otvor povolujúci vstup vzduchu do skrinky chráni prachový filter. Na prednej strane sa nachádza kombinácia vstupu pre vzduch a podsvietenia, pričom takmer celé čelo je z bokov perforované. Vďaka tomu by nemala skrinka trpieť prehrievaním napriek uzatvoreniu vzhľadu.

Predný panel s konektormi sa prekvapivo nenachádza vpredu, ale je umiestnený na pravej hornej strane skrinky. Poskytuje však všetky moderné vymoženosti, od dvojice USB 3.2 Gen1 typu A portov cez jedno USB-C, dedikované porty pre slúchadlá, mikrofón či tlačidlá zapnúť/vypnúť, reset a tlačidlo na ovládanie podsvietenia.

Vnútorné rozloženie a možnosti chladenia

MSI MAG Vampiric 300R sa radí medzi skrinky schopné pojať matičné dosky do rozmeru ATX a jej vnútorné rozloženie sa drží tradičných a zaužívaných kolají.

To znamená hlavne absenciu šachty pre DVD mechaniku (čo je však dnes už norma) a priestor pre matičnú dosku s komponentmi, oddelený krytou šachtou od miesta, kde sa skrýva zdroj. Na šachte je však pre jednoduchú inštaláciu chladičov výrez v miestach zdroja v bočnej a tiež



hore v prednej časti. Keď už spomínam chladenie, táto skrinka si poradí s jedným 120 mm ventilátorom vzadu, až 3 x 120 mm/2 x 140 mm vo vrchnej časti a až 3 x 120 mm/140 mm vpredu.

Ani s podporou diskov na tom nie je zle – s priestorom na uchytenie dvoch 3,5-palcových diskov v spodnej časti a dvoch 2,5-palcových diskov z opačnej strany matičnej dosky. Jemne však zamrzí, že MAG Vampiric 300R je dodávaná iba s jedným 120 mm ventilátorom, nainštalovaným v zadnej časti.

Hoci ide o ARGB kúsok, pri skrinke s takou cenovkou, akú má tento model, by som očakával minimálne dva, ak nie rovno trojicu ventilátorov priamo z výroby.

Vychytávky

MAG Vampiric 300R disponuje zabudovaným ovládačom RGB podsvietenia, ktorý sa dokáže postarať až o 6 komponentov s ARGB konektorom, či už ide o ventilátory, RGB LED pásiky alebo iné.

Tie je potom možné ovládať nielen softvérovo cez akúkoľvek kompatibilnú matičnú dosku, ale aj tlačidlom na vrchu skrinky. Možno by som pre ešte lepší manažment káblov uvítal možnosť zapojiť do takéhoto inteligentného panelu aj samotné napájanie ventilátorov, avšak aj možnosť ovládať RGB hardvérovo má čosi do seba.

Ďalším bonusom na tejto skrinke je zabudovaná opora grafických kariet, ktoré s pribúdajúcimi rokmi neustále naberajú na hmotnosti a občas môžu

trpieť neduhom zvaným GPU sagging, teda prevíšaním na konci, ktorý nie je ukotvený v matičnej doske.

Na skrinke potešia aj magnetické prachové filtre, efektné podsvietenie predného panelu a tiež sklenená bočnica na pántoch, hoci by som osobne uvítal možnosť permanentnej fixácie.

Zhrnutie

MSI MAG Vampiric 300R Midnight Green naozaj má čo ponúknuť. Jej dizajn je nenápadný (aspoň kým sa „nenažhavia“ RGB LEDky), prevedenie kvalitné a vnútorné rozvrhnutie veľmi dobre premyslené.

MAG Vampiric 300R nedisponuje obrymi rozmermi, no pojme aj tie najväčšie komponenty a napriek uzatvoreniu vzhľadu nemala priveľké problémy s ich chladením.

Jediné, čo jej uberá na konečnom skóre je jej cena – pri jej výške by som očakával viac ventilátorov alebo iné vychytávky, ale inak ide o veľmi solídny kúsok hardvéru

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 170€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Vnútorné rozloženie	- Prémiová cena
+ Podpora vodného chladenia	- Priemerný prietok vzduchu,
+ Dizajn a materiály	- Len jeden 120 mm ventilátor v balení
+ Interný ovládač ARGB	
HODNOTENIE:	★★★★☆

vivo V23

DIZAJN AKO HLAVNÁ PREDNOSŤ



Verím, že aj na základe niekoľkých nedávnych článkov, či už išlo o reportáž z Berlína, alebo priamo recenzovanie telefónu X80 Pro, sme pre lokálny trh doteraz skôr menej známu spoločnosť vivo dostatočne priblížili vám, našim čitateľom. Ich portfólio mobilných telefónov si totižto zaslúži pozornosť aj mimo cielenia na prémiové modely a o tom svedčí aj verzia vivo V23, ktorá je schopná zaujať ešte skôr, než ju vôbec zapnete. Preto ak sa vám drvivá väčšina mobilov v súčasnosti zdá ako jedna a tá istá koláž plná nudy, s vivo V23 sa rozhodne môžete dostať do úplne inej sféry vnímania dizajnu. Ostatne, v tomto prípade sa samotné vivo vôbec netají skutočnosťou, že im išlo predovšetkým o jedinečný dizajn lákajúci ruky mladých ľudí. Čo ďalej má V23 v talóne a či je tento zástupca strednej triedy schopný ponúknuť aj čosi viac,

než len uhrančivú hru so svetlom, o tom si povieme viac v nasledujúcom texte.

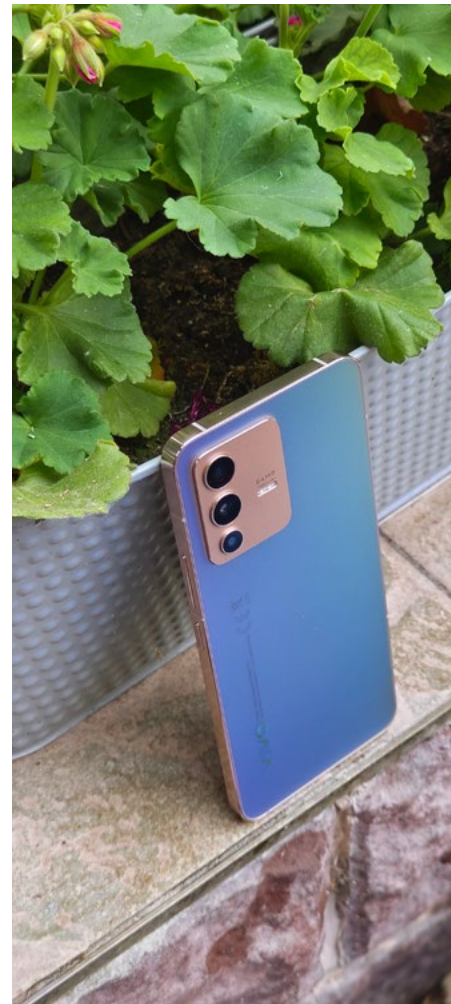
Wi-Fi 6 a Bluetooth 5.2

Tú pomyselnú vlečku plnú písmeňiek môžeme spustiť z kopca práve opisom vizuálu. Predmetný telefón prichádza na náš trh v dvoch farebných prevedeniach (čierna a zlatá), z ktorých mne sa do rúk dostala tá elegantnejšia verzia.

Zlaté prevedenie je však len akýmsi prvým krokom v rámci vizuálnej pestrosti, ktorá sa vám na zadnej sklenenej strane môže postupne vytvoriť. Tam, kde sa čierne prevedenie pri kontakte so slnečnými lúčmi chváli len akýmsi trblietáním, má práve ona zlatá ovela razantnejší nástup. Môže za to použitie takzvaného fluoritného skla, ktoré dokáže reagovať na UV žiarenie a meniť

tak zlatú na zelenú. V praxi to znamená, že akonáhle zadnú stranu vystavíte pôsobeniu slnka, jej telo bude hrať farbami, až sa od tej zlatej vzdiali doslova na kilometre. S touto zaujímavou prednosťou si užívateľ môže užiť veľa zábavy a pomocou tienenia si na zadnú stranu doslova kresliť umelecké diela s tým, že výsledný výtvor mu vydrží niekoľko minút a následne sa všetko zase vráti do normálu.

Je zaujímavé, že táto chameleónska prednosť funguje aj v prípade, ak si mobil zasuniete do silikónového puzdra (jedno je súčasťou balenia), preto nemusíte riskovať prípadné poškodenie pádom, ak by ste si spomínaným tienením na zadnej strane chceli niečo zaujímavé namaľovať. Vizuálny aspekt zadného skla krásne dopĺňa kovový rám v zlatom prevedení, zapracovaný do ostrých hrán



a zaoblených rohov – dizajn pripomína novodobé modely značky Apple iPhone. Keďže mobil má len necelých 180 gramov, jeho váha je v spojení s uhlopriečkou 6,44 palca priam ideálna na používanie v jednej ruke. Pri pevnejšom zovretí dlane sa rozhodne nemusíte obávať ostrejších hrán rámu, ktoré by vás rezali do kože.

Zadná strana má okrem svetelnej šou ďalšiu dizajnérsku prednosť v podobe vystúpeného modulu trojice fotoaparátov zasadených do veľkостne rozdielných zlatých krúžkov.

Predná strana potom vo svojej hornej časti skrýva dvojicu selfie kamier, doplnených rovnako o duo svetiel – aj tu je filozofia predmetného modelu pomerne dost čitateľná, keďže sa očakáva, že majiteľ niečoho takého sa bude rád a často fotografovať práve cez formu „svojok“.

Ďalšie rozloženie postranných tlačidiel je už pomerne banálne a nijako sa nevymyká zavedeným štandardom. Ako vidíte, opis dizajnu nám zabral viac, než by možno bolo nutné a tak ja už len doplním obsah balenia, kde sa okrem vyššie spomínaného transparentného obalu dostali aj káblové slúchadlá, adaptér (44 W) a USB-C kábel.

Rýchla čítačka
odtlačkov v displeji

Spomínaný AMOLED displej s veľkosťou 6,44 palca ponúka certifikáciu HDR10+ (prostredníctvom tohto mobilu môžete bezproblémovo sledovať aj obsah Netflixu) a obnovovaciu frekvenciu na úrovni 90 Hz – variabilita obnovovacej frekvencie je schopná preskakovať z 60 Hz na 90 Hz a naopak. Panel s HD+ rozlíšením 2 408 x 1 080 dokáže ponúknuť pomerne presné farby a akonáhle sa vám do neho oprie slnko, určite doceníte jeho schopnosť svietivosti na úrovni 600 nitov. Troška podivne sa však správajú automaticky jas, ktorý v mojom prípade nie vždy vedel správne vyhodnotiť okolitú úroveň svetla a preto som sa rozhodol si jas regulovať sám. Výrobca vivo je špecialista na snímače odtlačkov prstov a preto aj tento konkrétny, zabudovaný v displeji V23, funguje viac než spoľahlivo a rýchlo. Ďalším prvkom bezpečnosti je 2D čítanie tváre. Nemenej slušne je na tom aj zvuk z dvoch reproduktorov, kde ten na spodnej hrane zastupuje audio linku počas prehrávania médií. Hlasitosť je dostačujúca a neruší nejakým plechovým echom ani pri maximálnej úrovni nastavenia.

Bez odolnosti voči vode

Podme sa teraz bližšie pozrieť na výkon. Ten tu prezentuje procesor MediaTek Dimensity 920 doplnený o 12 GB RAM a úložisko na úrovni 256 GB. Telefón je aj vďaka tomuto papierovému výkonu schopný „pochrumáť“ najnovšie videohry a zástup súčasne spustených aplikácií. Ak by ste však chceli vykonať nejakú video post-produkciu, treba sa pripraviť na určité spomaľovanie procesov a prehrievanie. Napriek tomu som bol osobne prekvapený z nízkej úrovne celkovej teploty nameranej

počas náročnejších operácií a to aj v čase, kedy sa vonku dali smažiť vajíčka rovno na kapote auta. V23 je vybavený Androidom číslo 12, s nainštalovanou menom FunTouch OS 12, o ktorej sme vás detailnejšie informovali v recenzii prémiového modelu vivo X80 Pro. V skratke však k tomu chcem dodať, že akokoľvek môžete preferovať čistý Android bez zbytočných hlúpostí naokolo, vivo v tomto ohľade nejde do extrému a z toho mála už nainštalovaného softvéru, čo ponúka, sú všetko praktické aplikácie a nič viac.

Podme sa teraz povenovať batérii. Tenké telo, ktorým je V23 vybavené, má síce nepopierateľné vizuálne prednosti, no rovnako tak aj nevýhodu v nedostatku miesta pre poriadnu batériu. Aj z tohto dôvodu bol testovaný model vybavený v úvodzovkách len 4 200 mAh akumulátorom, ktorý pri náročnejšom spôsobe používania nevydrží ani jeden celý pracovný deň. Výrazne dokáže pomôcť tankovanie energie cez 44 W adaptér (v priebehu slabej hodinky dokážete telefón doplniť z nuly až po okraj), avšak zamrzí absencia bezdrôtového dobíjania, ktorú by som u telefóne za necelých 500 eur jednoducho očakával. Ostatne, tak, ako by som očakával aspoň akúkoľvek vyššiu odolnosť voči vode. Je dobré dodať, že ak by ste chceli použiť iný než originálny vivo adaptér, nabíjanie sa zasekne na 10 W, akokoľvek by vám iná nabíjačka ponúkala vyšší výkon.

Unikátne predné kamery

Na samotný záver tejto hodnotiacej koláže som si nechal kvalitu jednotlivých fotoaparátov. O tom, že sa vivo pri modeli V23 sústredilo predovšetkým na prednú selfie kameru, už bola v tomto texte raz reč. Horná hrana je z tohto dôvodu vybavená hneď dvojicou kamier, kde hlavná ponúka



50 Mpx (f/2) a sekundárna, širokouhlá, 8 Mpx (f/2,3). Takáto nečakaná zostava je preto schopná zachytiť vaše pózy vo viac než uspokojivých a ostrých detailoch, čomu ešte napomáha automatické a rýchle ostrenie. Ďalšia prednosť tejto sekcie tkvie vo dvojici bleskov umiestnených rovnako v hornej hrane – vďaka nim si môžete spraviť svojky aj za výrazne zhoršeného osvetlenia, s tým, že máte kontrolu nad nastavením teploty svetla. Vďaka tomuto všetkému sa vivo V23 môže pokojne zaradiť medzi top telefóny v rámci hodnotenia selfies ako takých. A sem spadá aj kvalita videozáznamov (4K).

Ako je však na tom hlavný fotomodul na zadnej strane? Primárny fotoaparát

má 64 Mpx (f/1,89), sekunduje mu širokouhlý 8 Mpx (f/2,2) a nechýba ani makro s 2 Mpx (f/2,4). Kvalita výsledných snímok zhotovených zadnou kamerou by sa dala zhodnotiť ako štandard, bez výrazného presahu mimo strednú triedu.

Počas dobrého osvetlenia je všetko v úplnom poriadku a človek má chuť sa pohrať so širokou škálou možností v rámci profilov. Avšak akonáhle sa nám nad hlavou takzvane zatiahne, kvalita fotiek upadá. Nočný režim v tomto prípade dokáže samozrejme pomôcť, avšak ani naň sa nedá úplne spoľahnúť a výsledok záleží na rôznych okolnostiach. Potešila ma možnosť vyhotovenia surového záberu (teda formátu RAW,

určeného na post-produkciu) a rovnako tak slušná kvalita videozáznamu.

Ďalší čínsky výrobca mobilov menom vivo sa aj na našom území rozhodne snaží čo najvýraznejšie odlíšiť od konkurencie a za seba môžeme povedať, že aj vďaka modelu V23 5G (áno, ide o 5G telefón), sa mu to rozhodne darí.

V tomto prípade som mal možnosť testovať vizuálne originálny mobil, určený do rúk vloggerom a tvorcom vizuálneho obsahu pomocou prednej kamery, či, v tomto prípade, dokonca kamier. Cenová relácia by si možno zaslúžila o nejakých tých sto eur zraziť smerom nadol, avšak výrobca evidentne vsádza práve na jedinečnosť svojho zariadenia a ignoruje pestrosť konkurencie, čo sa týka pridanej hodnoty.

Verdikt

Dizajnová špecialita vhodná pre tvorcov obsahu snímaného prednou kamerou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
vivo	450€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Absencia ochrany voči vode
+ Displej	- Chýba bezdrôtové nabíjanie
+ Predné kamery	- Cena
+ Obsah balenia	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	



Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

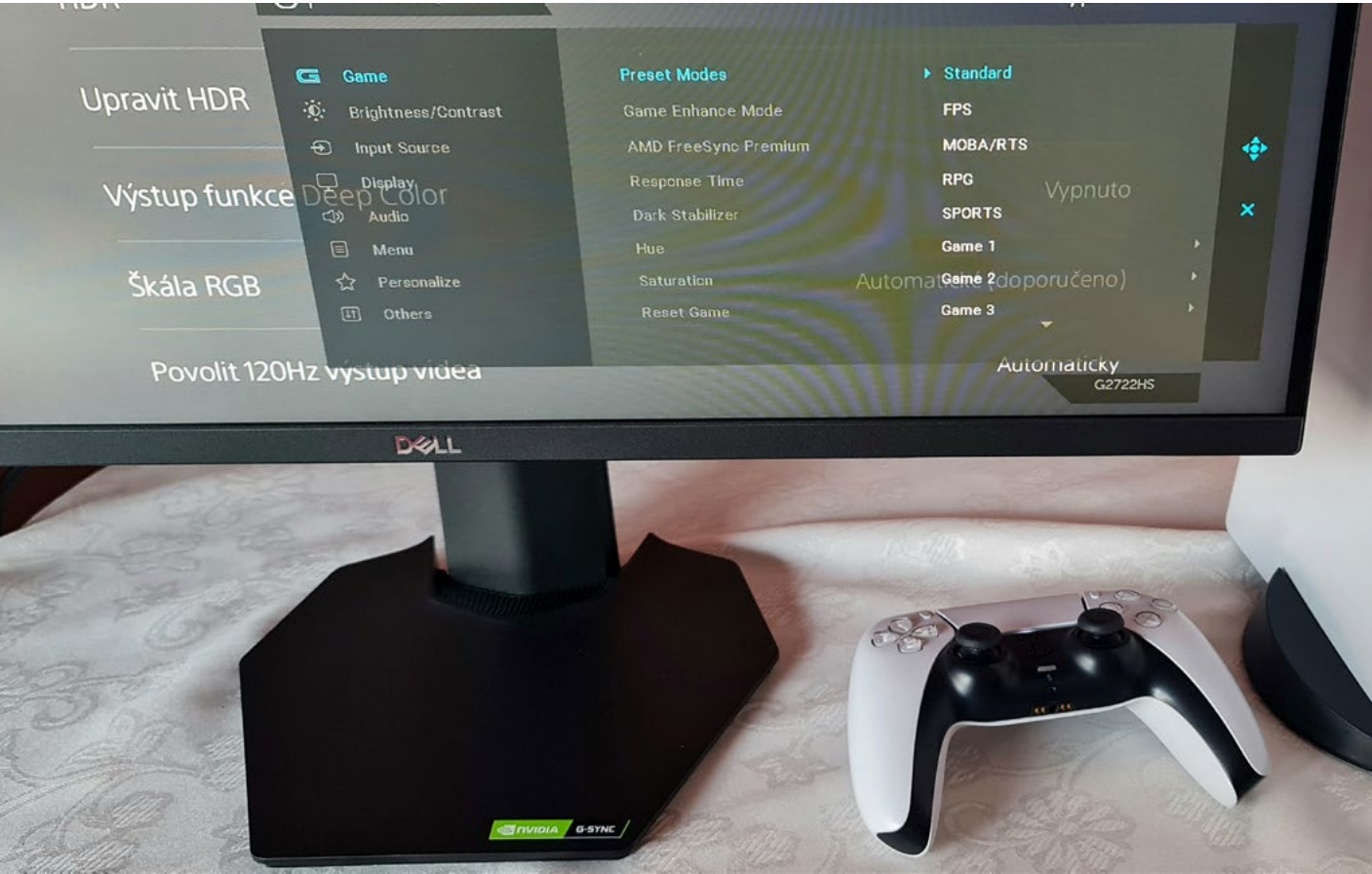
pretože naše hostingy bežia bez chýb.

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

DELL Gaming Monitor G2722HS

BEZ OMÁČKY



Jeden čistokrvný herný monitor pán vrchný a bez omáčky. Napadlo mi v momente, keď som z nevel'kej krabice t'ahal d'alší panel na recenzovanie. Dôvodom bol pomerne strohý opis hlavných predností zariadenia s kódovým označením G2722HS, z ktorého skúsenejšie oko okamžite môže vydedukovať minimálne samotnú veľkosť obrazovky. Áno, v tomto prípade sa budeme venovať kvalitám dvadsaťsedem palcového herného monitoru značky DELL, ktorý si spodobnenie s oklieštenosťou, ak to tak vôbec môžem povedať, dozaista zaslúži. Ved' schválne. Skúsím si vás teraz otestovať a verím vo vašu, aj našim magazínom mesiac čo mesiac cibrenú, technickú zdatnosť a odhad. DELL nám v tomto prípade servíruje LCD monitor s Full HD rozlíšením pri štandardnom pomere 16:9 a s obnovovacou frekvenciou 165 Hz, to všetko v hodnote oscilujúcej na hranici tristo eur. A teraz moja otázka - príde

vám toto celé ako dobrý pomer ceny voči výkonu alebo tu niečo nesedí? Zatiaľ čo si budete lámať hlavu a skúšať v tej mojej strohej rovnici nájsť nejaký chyták, posuňte zrak trochu nižšie a možno sa spoločne dopátrame ku konkrétnej odpovedi. V tomto prípade môže totižto zdanie klamať a ja sám som pri študovaní papierových predpokladov danej testovacej vzorky opäť raz podľahol neželaným predsudkom. Ved' aj tu môže platiť, že nemáme súdiť knihu podľa obalu.

Bez reproduktorov

DELL sa pri koncepcnej skladbe aktualizovaného radu svojich herných obrazoviek rozhodol ponúknuť, ako sa povie, z každého rožku trošku. Testovanú vzorku, ktorá sa mi už pri rozbal'ovaní zdala akosi chudobná duchom, je preto nutné brať ako úplný základ – prvý krok

z celkovej trojice ak chcete. Za DELL G27 si totižto môžete pridať úplne iné poradie písmen a zrazu vám z toho vypadne nie len vyššie rozlíšenie ale aj hromada ďalších zaujímavých funkcií atakujúcich hranicu prémiovej sekcie.

Ešte než si začneme spoločne rozprávať viac o samotnom produkte, určite je vhodné povedať, že DELL sám o sebe produkuje vysoko kvalitné herné náradie značky Alienware, ale cez to všetko sa rozhodol v prípade monitorov ísť akousi cenovo dostupnejšou cestičkou označovanou odteraz ako rad G. DELL G2722HS treba definovať ako úplný základ, čo však samo o sebe neznamená nič, za čo by ste sa po prípadnej kúpe mali hanbiť. Začnime už len samotným dizajnom. Šasi je rozdelené do troch samostatných častí a dve z nich patria stojanu s pohyblivým ramenom a zvyšok tvorí samostatný IPS panel.



Skladanie je úplne prosté a obrazovka sa na rameno zacvakne pomocou vlastnej váhy. Apropos celý produkt váži 9.08 kg a preto môžeme manipuláciu s ním definovať ako nenáročnú.

Na zadnej strane sa okrem tlačidla pre odistenie obrazovky od ramena nachádzajú súčasne všetky dôležité vstupy, kam menovite spadá prípojka pre elektrické napájanie (zdroj je integrovaný do monitora), 2x HDMI (2.0), DisplayPort 1.2 a klasický vstup pre slúchadlá. Zapínanie realizuje osvetlený spínač na spodnej hrane a interakciu s OBS štvorica ďalších tlačidiel doplnená o dobre reagujúci joystick.

Neurazí

Stručne ešte k dizajnu. Monitor sám o sebe nechce v tomto ohľade budiť pozornosť, a preto má na prvý pohľad problém ho niekam zaradiť. Fakt, že ide o herné náradie je však skrytý v detailoch a menších náznakoch.

Asi najjasnejšou indíciou je nálepka Nvidia G-Sync umiestnená na hrane stojanu, ale rovnako tak by vás mohol naviesť organizátor káblov s Voxel výrazom či prípadne rebrovaná mriežka skrývajúca vetracie otvory na zadnej strane obrazovky. Z môjho pohľadu ide o príjemný a sympatický výzor, aký by už ďalšie čačky a mačky (narážam teraz konkrétne na RGB



diskotéku) mohli len a len pokaziť – ak chcete, naliať naň tú v úvode spomínanú omáčku. Kto preto plánuje kúpu herného monitoru v 27 palcovej veľkosti a stačí mu skutočne holý základ podporený kvalitou a tradíciou, DELL má čo ponúknuť.

Pod'me však ďalej. G2722HS bol evidentne skonštruovaný ako monitor určený do kombinácie viacerých panelov, keďže sám disponuje najtenšími okrajmi voči zbytku plochy aké kedy DELL vôbec vyprodukoval.

Ak by ste si preto chceli na svojom stole naopak vyskladať obrovskú plochu zobrazovacej techniky a dať jej jednu ucelenú formu, mnou testovaná vzorka by vám to umožnila. Panel som začal skúšať v dvoj kombinácii a okrem toho, že som ho napojil na laptop, tak súčasne mi vďaka dostatočnej porcii vstupov poslúžil aj v kombinácii s konzolami PlayStation 5 a Xbox Series X.

Samozrejme, že čo do uvedených konzol by som vám odporúčal siahnuť skôr po 4K obrazovke, ale to je zase na inú diskusiu. Tak či onak, ponuka menu, čo spadá pod vyššie vymenovaný hardvér, je aj v tomto prevedení pestrá a užívateľ si môže prepínať napríklad medzi módmi Šport, FPS či RPG, ktoré sa v praxi snažia doladiť scénu a adekvátne ju prispôbiť práve prezentovanému obsahu.

Rýchlosť odozvy 1 ms

Výškovo nastaviteľný stojan je praktickým pomocníkom pre ideálne zarovnanie zorného poľa a vďaka funkcii ComfortView Plus by ste sa ani počas celodenného pozerania do tohto konkrétneho monitoru nemali cítiť ako zbitý pes. Ide tu totižto o potlačenie pre organizmus škodlivého modrého svetla bez dopadu na výslednú kvalitu v zmysle farieb. Ak som sa v prvom

odseku recenzie sám trochu kajal a priznal isté predsudky, tie sa rozplynuli ako para nad hrncom v momente, keď som po prvej sade testov konečne spustil nejakú hru. Nečakal som tak verné podanie farieb a ich celkovú konzistentnosť – apropos máme tu 99% sRGB. Iste, to čo mi u takto stavaných panelov prekáža najviac, celková intenzita jasu, sa dostalo aj do testovanej vzorky, ale ani tých 350 Nits nemusíme okamžite označiť za nejakú katastrofu a nie každý z vás to berie ako negatívum.

Odozva 1 ms a obnovovacia frekvencia 165 Hz, to všetko sa v praxi ukázalo byť ako dobre namiešaný koktail, s ktorým si, v prípade že ste hráč milujúci online multiplayer, dozaista poriadne pochutíte. DELL jednoducho tak trochu prekvapil a aj bez loga s hlavou mimozemšťana dokázal na oko vyššiu cenovú hladinu bez výraznejších problémov obhájiť. Jeho Gaming Monitor G2722HS je toho jasným dôkazom a keby som sa mal teraz rozhodovať, či za základný herný monitor zaplatím o päťdesiat euro viac len preto, že to bude práve tento model, urobím to okamžite a bez váhania.

Verdikt

Spol'ahlivý herný panel bez príkras.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Dell	Cena s DPH: 300€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + 16G Hz a 1 ms + Stojan + Bez RGB + Kvalita obrazu	- Slabšia svietivosť
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Gigabyte UD1000GM PG5

BUDÚCNOSŤ JE TERAZ



Grafické karty a procesory si celkom logicky užívajú najviac priazne medzi počítačovými fanúšikmi. Menej pozornosti si už, aspoň u bežných zákazníkov, získavajú ďalšie komponenty ako počítačové skrinky, matičné dosky, RAMky či úložné priestory. A možno najviac prehliadanou súčasťou sú zdroje. Tie nie sú vždy "sexy", hoci tento trend sa s príchodom niektorých prémiových kúsok pomaly mení, no stále veľa ľudí, s ktorými sa o počítačoch bavím, si myslí, že na nich príliš nezáleží. Ak majú nejaký deklarovaný výkon a zmestia sa do rozpočtu, tak kašľať na ostatné parametre. To je však z dlhodobého hľadiska veľká chyba a zlý výber môže znamenať stratu oveľa drahších komponentov.

Dobrý počítačový zdroj je jedným z hlavných pilierov šťastného a bezproblémového fungovania a práve v tejto dobe prechádzajú asi najväčšou zmenou za poslednú

dekádu. S príchodom čoraz výkonnejších grafických kariet sa niečo muselo zmeniť, zaužívaný štandard napájania PCIe 6+2 bude pomaly nahrádzať nový 12+4 pin PCIe konektor. Jedným z prvých zdrojov dostupných s týmto štandardom je vynovená verzia modelu Gigabyte UD1000GM, tentokrát s príponou PG5.

Čo je to 80Plus hodnotenie

Na úvod pár tradičných slov. 80Plus je v skratke certifikácia o úspešnom dokončení série testov. Na ich základe je následne zdroju udelená určitá známka/garancia, že daný model poskytuje udávaný výkon pri rozdielnych hodnotách záťaže. Neznamená to síce, že zdroj, ktorý nemá akékoľvek hodnotenie 80Plus je zlý, ale v prípadoch, kedy ide o správnu funkcionality hardvéru, je lepšie mať záruky. Najnižším stupňom je samostatná známka 80Plus, ktorá

garantuje účinnosť minimálne 82% pri 20% zaťažení, 85% pri polovičnej záťaži a 82% pri plnom vyt'ažení. Hlavné triedy, ktoré je možné stretávať na bežných zdrojoch sú Bronze, Silver a Gold, tie naozaj kvalitné a výkonné kusy siahajú ešte vyššie a pýšia sa hodnotením 80Plus Platinum alebo Titanium. Tento model ponúka zlatú strednú cestu (doslovne) a disponuje 80Plus Gold hodnotením, ktoré garantuje hodnoty 90% pri 20% zaťažení, 92% pri polovičnej záťaži a 89% pri plnom vyt'ažení.

Obsah balenia a prvé dojmy

Balenie produktov od spoločnosti Gigabyte je často jednoduché rozoznať, nakoľko krabica, na ktorej prevažuje čierna farba zaujme detailmi oranžovej. V balení sa ukrýva plne modulárny zdroj uložený do nárazníkov z mäkkej peny, množstvo konektorov, káblov a skrutky pre inštaláciu



sú zabalené v obyčajnom plastovom vrecku, no nakoľko ide o cenovo dostupnejší kus, nie je možné vyčítať mu to.

Okrem toho sa v balení nachádza už len manuál. Exteriér zdroja zdobia vcelku vkusné a moderne pôsobiace detaily s názvom modelovej rady, menom spoločnosti a tiež tabuľkou s výkonom na vrchu. Na spodnej strane sa na záver nachádza čierny 120 mm ventilátor značky Jamicon, ktorý sa stará o chladenie vnútorných komponentov pri vyšších záťažoch.

Ponuka káblov, modulárnosť a inštalácia

UD1000GM PG5, tak ako už väčšina moderných zdrojov určených pre náročnejších používateľov, ponúka plnú modulárnosť, čo znamená, že všetky káble, a nie iba tie "menej" dôležité, je možné od zdroja odpojiť.

Po stránke káblov je tento kus vcelku bohato vybavený, čo znamená ATX 24-pin (610 mm), ATX12V 4+4 pin (600+200 mm) s dvoma konektormi, 2x PCIe 6+2 pin (600+150 mm) s celkovo 4 konektormi, 2x SATA (600+150+150+150 mm) s celkovo 8 portmi, 1x Molex/FDD (500+115+115 mm + 150 mm). Ako čerešničku na torte ponúka UD1000GM PG5 aj nový 12+4 PCIe 5.0 konektor schopný dodávať až 600 wattov, ktorý je možné nájsť zatiaľ len na najnovších NVIDIA RTX grafických kartách. Čo sa týka inštalácie, tá prebehla bez akýchkoľvek problémov, najmä vďaka umiestneniu zásuviek konektorov do strednej až vrchnej časti zdroja a takisto vďaka dostatočne ohybným káblom.



Veľké plus si zaslúži aj prevedenie čisto čiernej kabeláže bez rôznych žltých, zelených či modrých káblikov, ktoré by inak kazili výsledný dojem z počítača.

Technické špecifikácie a komponenty

Už podľa názvu zdroja je ľahké vydedukovať, že tento kus ponúka výkon 1000 W. V ponuke Gigabyte sú však aj varianty s výkonom 750 a 850 wattov, pri nich však nenájdete nový PCIe 5.0 konektor. Jeho formát je tradičný ATX so šírkou 14 cm, hĺbkou 150 mm, výškou 86 mm a váhou 1.61 kilogramov. Po stránke hlavnej funkcionality ponúkajú zdroje UD1000GM všetky základné aj rozšírené prevencie, čo znamená ochranu proti prepadu, podpätiu, skratu či vysokej teplote.

Teplota a nadmerný hluk by pri týchto zdrojoch nemali byť problémom hlavne vďaka zabudovanému systému semi-pasívneho ochladzovania, ktoré zapína chladenie až od určitých teplôt/výkonov. Vnútorné komponenty nie sú ničím prevratným, no v Gigabyte si na nich dali záležať, nakoľko sa určite chcú vyhnúť opakovaniu nemilej situácie spred pár rokov, keď produkty z jednej ich modelovej rady trpeli vcelku vážnymi nedostatkami. Pri tomto kúsku je OEM výrobcom spoločnosť MEIC a vnútri sa nachádza obojstranný PCB osadený prechodovou filtráciou v podobe 4x Y caps, 2x X caps, 2x CM chokes, 1x MOV, 1x Chipown PN8200 (Discharge IC), 5 Ohmovou ochranou proti nárazovému prúdu za pomoci NTC Thermistor NTC-5D15, dva usmerňovače GBU1506 (800V, 15A @ 100°C), dva APFC mosfety NCE

Power NCE65TF099 (650V, 24A @ 100°C, Rds(on): 0.1090hm), APFC zosilňovacia dióda STMicroelectronics STPSC10H065 (650V, 10A @ 135°C), kapacitor Nippon Chemi-Con (400V, 1000uF, 2,000h @ 105°C, KMW), hlavné prepínače NCE Power NCE65TF099 (650V, 24A @ 100°C, Rds(on): 0.1090hm), APFC ovládač Champion CM6500UNX a na záver ovládač rezonancie Champion CM6901X.

Zhrnutie

Kto naozaj potrebuje zdroj s výkonom 1000 wattov sa nebude až tak veľmi pozeráť na cenovku, no spoločnosť Gigabyte sa tento kus podarilo ohodnotiť naozaj agresívne. Cena okolo 160 eur nie je síce taká, aká sú zvyknutí záujemcovia o 750-850 wattové zdroje, no vo svojej kategórii nemá P1000GM PG5 takmer žiadnu konkurenciu. Postačujúca účinnosť, obstojné komponenty, poisťka do budúcnosti v podobe 12+4 PIN PCIe 5.0 konektora a naozaj prijateľná cena z neho urobili veľmi zaujímavý voľbu. A plusom je samozrejme aj 5 ročná záruka.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Gigabyte	Cena s DPH: 160€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Plná modulárnosť	- Nič
+ 80Plus Gold certifikácia	
+ 12+4 PIN PCIe 5.0 konektor	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Oral-B iO Series 9

TÁTO KEFKA TO MYSLÍ VÁŽNE



Nie je to ešte ani rok, čo som sa vám prostredníctvom našej sekcie recenzií prihovárал v akomsi imaginárnom bielom plášti, zatiaľ čo to všade okolo mňa páchlo doslova ako u zubára a cez ústa som mal natiahnuté rúško. Toho času sme rozoberali kvality prémiovej zubnej kefkы od spoločnosti Philips, z ktorej som bol vo finále nadšený a nemohol som si ju, až na pár detailov, vynachváliť. Skúsenosti sú však v určitých smeroch vecou stále dôležitejšou, než zdĺhavé metodické učenie a dnes, zatiaľ čo si v hlave postupne sumarizujem poznatky z testovania d'alšej zubnej kefkы, vidím isté súvislosti v ovel'a jasnejšom svetle. Áno, spomínaný Philips Sonicare 9900 Prestige si moju chválu zaslúžil a na vyznení recenzie by som ani dnes, po necelom roku nechcel nič meniť, avšak po aktuálnych skúsenostiach s Oral-B iO Series 9 vám mám opäť chuť prehovoriť do duše, tentokrát s ešte väčším dôrazom na vlastnú odbornosť.

Nie, medzi časom sa zo mňa nestal zubár, aj keby to z ekonomického hľadiska bolo dozaista výhodnejšie, než sa živiť ako žurnalista, no za posledné mesiace som mal možnosť navštíviť jedno fascinujúce výskumné centrum, s čím sa priamo spája aj test vyššie menovanej kefkы. Ak náš magazín Generation čítate vždy od prvej stránky až po poslednú, tak vám určite neunikla reportáž z nemeckého Frankfurtu, kam sme sa ako redakcia vybrali s cieľom nahliadnuť pod povrch komplikovaného a zdĺhavého vývoja zubných kefiiek spomínanej americkej značky. Bola to nesmierne cenná skúsenosť, ktorá mi pomohla pochopiť, ako vlastne unikátna technológia magnetického pohonu funguje a to aj v spojitosti s patentovanou rotujúcou hlavnicou, ktorú Oral-B využíva. Nasledujúce riadky by som preto rád venoval súhrnným dojmom z používania stále najnovšieho modelu série iO, ktoré sa pokúsím doplniť

aj o fakty vyplývajúce z nezávislých a verejne publikovaných výskumov.

Dnešný svet vôbec nepraje rannému rozjímaniu nad životom. Pár sekúnd po tom, ako vám zazvoní budík/zavibrujú hodinky na ruke, už sa neistým krokom trmácate do kúpeľne s cieľom čo najrýchlejšie vypustiť telesné tekutiny, to všetko ešte skôr, než sa vám definitívne rozlepia tvrdým spánkom zdecimované oči (česť šťastnejším výnimkám). Štatisticky sa väčšina z nás ponáhľala často aj na úkor svojej rannej hygieny. Zuby by sme si mali pritom čistiť pravidelne, keďže z dlhodobého hľadiska nás ich dodatočné ošetrovanie odborníkom môže stáť ovel'a viac peňazí, než napríklad skrátenie výplaty na základe neskorého príchodu do práce. Kefka iO od Oral-B, tak ako už v úvode spomínaná konkurencia, prináša možnosť rýchleho čistenia ústnej dutiny (nie je to totižto len o zúbkoch, ako takých) a to pod

dohl'adom sofistikovanej technológie. Pýtate sa, prečo si máte čistiť zuby hneď ráno po tom, čo ste si ich vlastne vydrhli predchádzajúci večer? Odpoveďou je zubný povlak. Namnožené baktérie v ústach sa usádzajú na zubnú sklovinu a okrem nepríjemného zápachu prinášajú aj potencionálne ohrozenie v podobe budúcich kazov. Metodické odstránenie takéhoto povlaku by vám bežnou kefkou zabralo pokojne desiatky minút a cez to všetko by ste sa nedokázali dostať do všetkých záhybov – nie sme z jednej šablóny a naše zuby sú unikátne tak, ako napríklad aj odtlačok prstov. Elektrické zubné kefkы sa vďaka vibráciám dokážu efektívnejšie vysporiadať s likvidáciou baktérií, no ani pri nich si logicky nemôžete byť na sto percent istý. Počas nezávislých testov zubných kefiiek, kde figuroval aj Oral-B, konkrétne ich kefkы s otočnou hlavnicou, sa podarilo dosiahnuť vôbec najlepších výsledkov v rámci dosahu štetín v okolí zubov a čiastočne aj do medzizubného priestoru – tu samozrejme lekári stále odporúčajú používať separátne pomôcky: niť a podobne. Rotujúca hlavica poháňaná kmitaním magnetu sa vie v krátkom čase prepracovať tam, kam bežná elektrická kefka, ktorá len staticky vibruje, nie. Sám mám v hornom rade zubov jeden atypicky utopený smerom dozadu a pri čistení som tomuto miestu musel vždy venovať ovel'a viac pozornosti. S



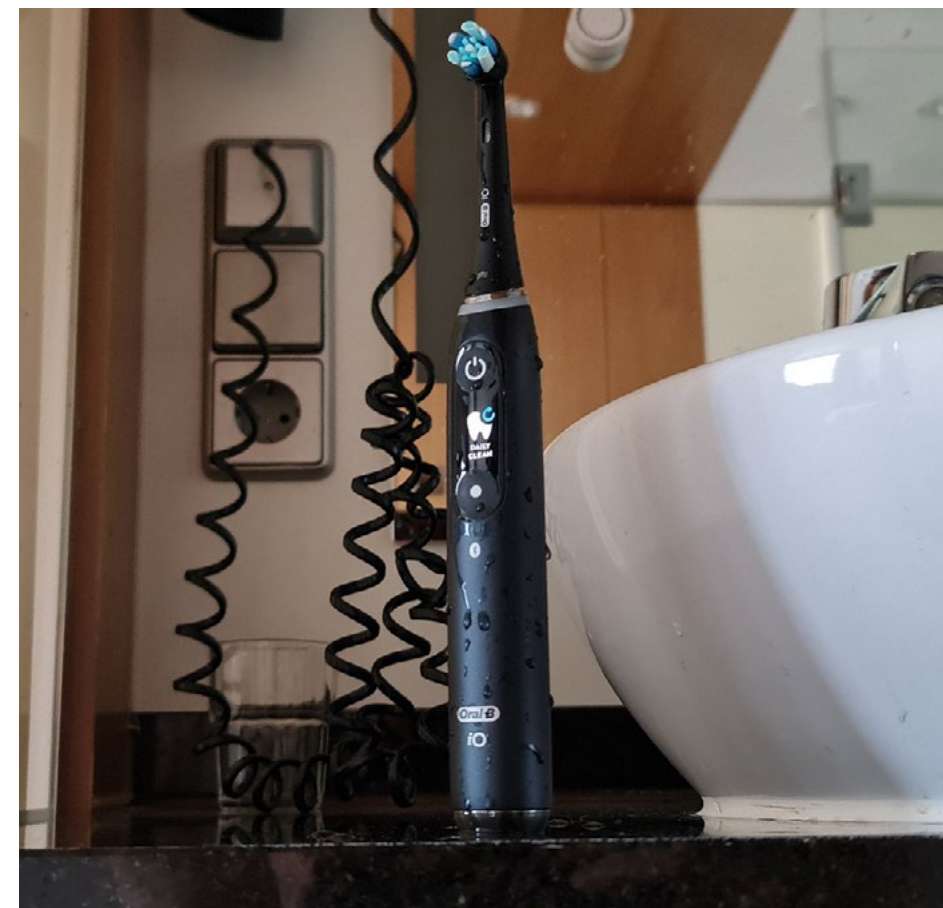
testovanou kefkou Oral-B iO Series 9 sa daný problém podarilo vyriešiť a v priebehu pár sekúnd si danú oblasť dokážem vypucovať ako starú špinavú topánku.

Pod dohl'adom softvéru

Než sa posunieme ďalej v rámci mojich dlhodobých zistení v zmysle čistenia, vráťme sa do sekcie dizajnu, respektíve obsahu balenia. Oral-B iO Series 9 je prémiový produkt, preto vás investícia do tohto konkrétneho modelu príde na sumu cca 300 eur (v čase prípravy článku bolo možné zakúpiť produkt aj s výraznou zľavou).

Takáto cenovka môže logicky odradiť mnohých z vás, avšak osobne by som vám odporúčal spočítať si všetky tie faktúry za akútne návštevy zubárov a zubnej pohotovosti, ktoré ste posledné roky museli uhradiť. Vo finále sa nakoniec tých tristo eur, ako dlhodobá prevencia, nemusí javiť úplne mimo, však? Samozrejme, že daná kefka nedokáže to, čo profesionálna ústna hygiena priamo v pohodlnom zubárskom kresle, avšak cez to všetko je schopná vám výrazne pomôcť aj s usádzaním vodného kameňa. Keď už si danú sumu pred sebou obhájite a zaplatíte ju, v prípade Oral-B iO Series 9 si tak okrem kefkы zadovážite jednu magnetickú nabíjačku, cestovné puzdro s funkciou dobíjania a špeciálny

plastový obal na hygienický prevoz dvoch náhradných hlavíc. V tomto prípade by som mal jednu negatívnu poznámku na margo cestovného puzdra. Tento obal je celý vyrobený z plastu a aj keď do neho môžete zasunúť dobíjací kábel a kefku tak nabíjať priamo cez neho, nejde o žiadne USB-C pripojenie, ktoré by pôsobilo ovel'a modernejším dojmom. Dizajn kefkы samotnej, čo ostatne vidíte aj z našej fotodokumentácie, nijako nevybočuje zo štandardov. Telo vyrobené z tvrdého plastu padne pekne do ruky a na spodnej strane nájdete kovovú základňu, cez ktorú je možné kefku nabíjať bezdrôtovo. V prípade, že už nejakú dobu používate akúkoľvek inú elektrickú pomôcku na čistenie zubov, u tejto konkrétnej môžete byť tak trochu zaskočený z hrúbky krku jednotlivých nastavcov. Oral-B v tomto prípade prináša robustnejší vrch s rotujúcou hlavnicou, s ktorým som počas prvých čistení tak trochu zápasil – bol to jednoducho nezvyk cestovať ústnou dutinou s niečím takto proporčne veľkým. Nakoniec som sa však naučil viesť kefku tak, aby som behom troch minút dokázal dostatočne vyčistiť obe rady zubov a to zo všetkých troch strán. Najväčšou devízou oproti starším modelom iO sa stala malá OLED obrazovka umiestnená v hornej časti šasi. Mohli by sme teraz spoločne viesť debatu o tom, či zubná kefka potrebuje moderný OLED panel



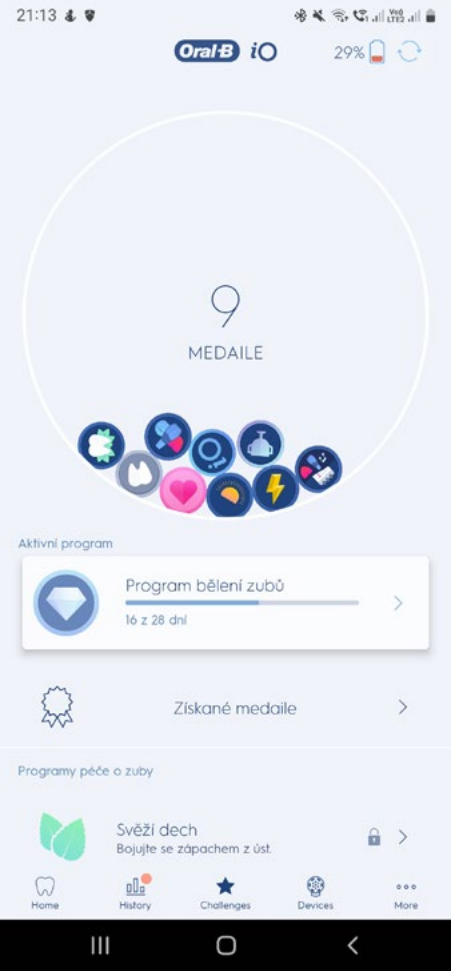
alebo nie, každopádne mne osobne sa jeho integrácia v tomto prevedení skutočne pozdávala. Vďaka pohybovým senzorm sa kefka automaticky prebudí vždy, keď si ju zoberiete do rúk a akonáhle ju máte spárovanú cez BT aj s aplikáciou v telefóne, dokáže vám práve cez onen krásne jasný a pôsobivý displej popriať napríklad dobré ráno alebo dobrú noc. Nabudúce už možno budú na nás kefky aj reálne rozprávať, čo by mohlo byť síce jemne desivé, ale skôr či neskôr príde aj táto forma integrácie s elektronikou tohto formátu. Tak či onak, prostredníctvom samotného panelu a dvoch fyzických tlačidiel dokážete prepínať medzi jednotlivými režimami čistenia (je tu základ, bielenie, super citlivosť, čistenie jazyka, atď.) a to nezávisle na aplikácii. V oblasti, kam sa zastrkávajú hlavice tvorcovia z Oral-B integrovali krásny LED krúžok, ktorý je počas používania alfou a omegou správneho fungovania. Pásik svieti v troch farbách (biela, zelená, červená) a pomocou neho viete identifikovať, kedy si čistíte zuby ideálnym tlakom a kedy to naopak už prehŕňate. Apropos, ak by vás táto farebná diskotéka rozrušovala a necheli by ste, aby vám do zubnej hygieny prehovárala umelá inteligencia, môžete to celé prostredníctvom nastavenia deaktivovať.

Používať niečo takéto je záväzok a ak už sa rozhodnete starať sa o svoje zúbky



seriózne a využívať pri tom práve Oral-B iO Series 9, samotný záväzok sa časom môže zmeniť na návyk – dôvodom je skutočnosť, že reálne vidíte a cítite účinnosť kefy samotnej. Bez používania aplikácie je užívateľ vedený aj pomocou vibrácií. Ako príklad použijem základný dvojminútový proces čistenia, kedy vás po tridsiatich sekundách upozorní, že je načase zmeniť oblasť a posunúť sa ďalej. Je zaujímavé,

že aj keď prešvihnete programom vopred definovaný časový úsek, kefka čistenie sama nepreruší a nechá vás pokračovať ďalej – toto už vyššie uvádzaný Philips a vlastne ani iné kefky neumožňujú. Podme si teraz rozobrať dôležitosť samotnej aplikácie. Prostredníctvom nej si zadefinujete aktuálny stav vašich zubov a akonáhle absolvujete niekoľko kontrolných nastavení, môžete si vybrať



z konkrétnych programov s dlhodobým dopadom na váš chrup. Sám som otestoval modus bielenia s takmer mesačným časovým úsekom, kde sa ma program po každom čistení pýtal, aký odtieň skloviny aktuálne mám. Mal som tak možnosť sledovať progres postupného bielenia a môžem vám rovno povedať, že výsledok bol vo finále viac, než potešujúci.

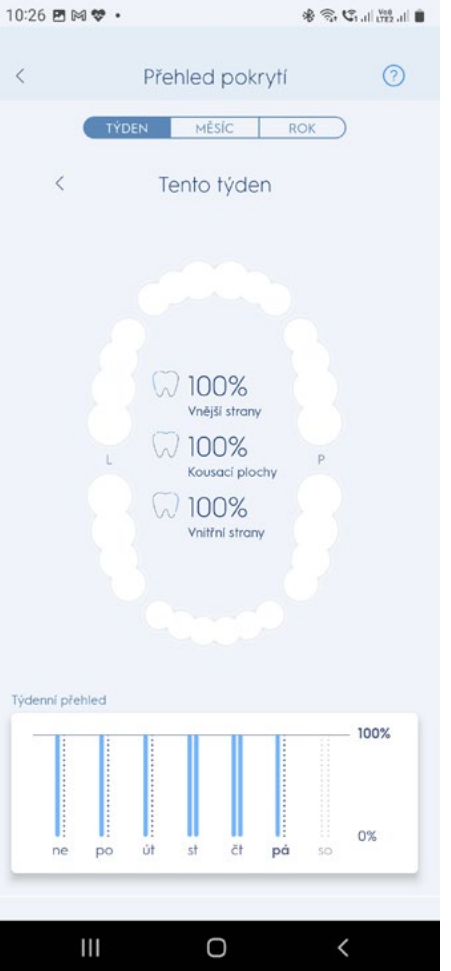
Softvér vám neustále dáva krásnu spätnú väzbu priamo počas čistenia a rovnako tak aj po ňom – pýta sa dokonca na krvácanie ďasien. Ak sa vám podarí dodržiavať postupnosť hygieny a v pravidelných intervaloch si budete ústnu dutinu čistiť podľa pokynov, odmenou pre vás budú špeciálne medaily. Motivácia je tu preto silná a čo je dôležitejšie, je podporená kompletnou štatistikou v rámci vašich hodnotení prostredníctvom bodovania, synchronizáciu s externými zdravotnými aplikáciami a mnoho ďalšieho. Priamo počas čistenia vám na obrazovke telefónu vizuálne indikuje pozíciu kefy a súčasne zaznamenáva tie oblasti, ktoré ste už vyčistili – táto motion funkcia však nepracuje vždy úplne presne a človek si tak



musí svoje pohyby sám strážiť. Čím viacej interakcie, tým väčšia spotreba batérie. Papierový predpoklad u iO Series 9 hovorí o dvoch týždňoch používania, avšak realita bola o niečo skromnejšia. Ak som si čistil zuby dvakrát denne, nabíjanie som musel realizovať už po ôsmich dňoch. Dôvodom je skutočnosť, že som jednotlivé časové hranice prekračoval, rovnako tak som nezabúdal na dodatočné čistenie jazyka. Kefka sa prostredníctvom pribaleného magnetického adaptéra dokáže doplna nabiť už behom necelých troch hodín a ak vám to priestor v kúpeľni dovoľuje, bezdotykový adaptér si môžete nechať kdekoľvek položený. Po vyčistení naň kefku len jednoducho položíte. Apropos, všetko je logicky plne vodotesné a môžete ju umývať priamo pod prúdom vody – len odporúčam vždy po čistení dať dole hlavicu a ústami vyfúkať samotný magnetický motor v hornej časti.

Maximálna spokojnosť

Americká spoločnosť Oral-B, a to som mal možnosť vidieť na vlastné oči, berie vývoj svojich elektrických zubných kefiek skutočne vážne. Mnou testovaný model je výsledkom šesťročného vývoja a spolupráce s poprednými odborníkmi v rámci zubnej hygieny, k čomu si ešte



musíme pripočítat seriózne štúdie. iO Series 9 je aj preto v súčasnosti to najlepšie, čo si v rámci daného segmentu môžete zakúpiť, a aj keď vám nemusí byť po chuti cenová politika (štyri náhradné hlavice stoja cca 35 eur, čo osobne nepovažujem za veľa), faktom ostáva, že vaša ústna dutina by mala byť vyčistená práve tým najlepším dostupným náradím.

Oscilačná technológia v kombinácii s magnetickým pohonom ošetrí vaše zuby/d'asná a softvér sa postará o to, aby celý proces prebehol tak, ako má.

Verdikt

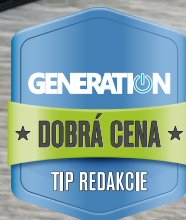
Najlepšia elektrická kefka súčasnosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Oral-B	Cena s DPH: 300€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Oscilačná technológia	- Plastové puzdro bez USB
+ Dizajn a spracovanie	
+ Aplikácia a jej možnosti	
HODNOTENIE:	★★★★★

SPC Gear SPG 151 LIX+

KVALITNÝ PRODUKT, KTORÝ ROZHODNE NESKLAME



SPC Gear je značka patriaca pod Silentium PC. Jedná sa o pol'skú spoločnosť pôsobiacu v PC segmente, ktorá sa primárne venuje perifériám ako myši, klávesnice, podložky pod myši a iné. Pozreli sme sa na bezdrôtovú voštinovú myš s RGB podsvietením a zaujímavou výbavou.

Balenie

Balenie je v tomto prípade neštandardné a líši sa od akejkoľvek inej myši minimálne v tejto cenovej kategórii. Je zabalená v plastovej krabičke, ktorá je na rozdiel od papierových krabíc veľmi dobre využiteľná aj na iné veci.

V balení nájdeme okrem myši samotnej aj návod, USB-A/C kábel na nabíjanie myši, nálepky a náhradné spodné gumené podložky.

Dizajn a ergonómia

Jedná sa o ultraľahkú hernú bezdrôtovú myš, ktorú už dnes ponúka viacero výrobcov a tento dizajn a vzhľad je

dnes veľmi populárny. Aj keď možno na prvý pohľad pôsobí kvôli použitému plastu lacno, kvalita vyhotovenia je veľmi dobrá, všetky časti kvalitne a presne lícuju, nič nevzga a na tele sa nenachádzajú žiadne ostré hrany, ktoré by nepríjemňovali používateľský dojem.

Hmotnosť myši je len 69 gramov, teda veľmi nízka a v ruke ju takmer vôbec necítiť, čo spôsobuje mimoriadne príjemné používanie.

Použitie sú kvalitné spínače Kailh GM 8.0 s garantovanými 50 miliónmi kliknutí. Hlavné tlačidlá majú krátky zdvih, bočné o niečo dlhší, stredové koliesko funguje hladko a jemne, úplne bez vôle. Myš je vybavená 6 tlačidlami. Celkovú ergonómiu hodnotím ako bezchybnú.

Menšou nevýhodou bol od začiatku pomerne veľký odpor gumených podložiek, ktoré komplikovali pohyb myši po podložke. Po pár hodinách sa ale našťastie vyšúchali a následne fungovalo všetko v poriadku, nepovažujem to preto za mínus. Ich spracovanie ale predsa

len mohlo byť o niečo lepšie, niektoré podložky obsahovali ostré hrany. Myš je veľkostne možné zaradiť do strednej kategórie, vhodná je skôr pre hráčov s menšími a stredne veľkými rukami. Veľká výhoda je univerzálnosť – myš je rovnako vhodná aj pre pravákov, aj pre ľavákov.

Použitý je snímač typu PWM 3370. Jedná sa o veľmi dobrý a presný snímač, ktorý má rozlíšenie až 19000 DPI.

Používateľské dojmy

Myš sa pripája k PC štandardne cez USB port. Po zapojení sa automaticky nainštaluje.

Osvetlenie RGB je možné ovládať pomocou softvéru, ktorý je potrebné doinštalovať. Je jednoduchý a intuitívny, aj keď graficky pôsobí trochu zastaralým dojmom.

Je v ňom možné používať prednastavené profily, konfigurovať možnosti tlačidiel, nastavovať DPI a podobne.

Myš sa ovláda dobre a ako už bolo spomenuté, je ľahká a používateľ aj po viacerých hodinách nemá pocit únavy.

Záverečné hodnotenie

Spoločnosť SPC ponúka kvalitné riešenie, no necháva si za myš aj pomerne slušne zaplatiť. Cena začína na 60 eurách. Za uvedenú cenu ale ponúka kvalitný snímač, kvalitné spínače a taktiež aj kvalitné spracovanie.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
SPC Gear	Nie je uvedená
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Technické parametre	- Nič
+ RGB podsvietenie	
+ Nízka hmotnosť	
+ Voštinový dizajn	
+ Kvalitné spracovanie	
HODNOTENIE:	★★★★★

Súťaž

1. cena
MSI skrinka Shield M300



2. cena
MSI MAG B460M MORTAR



Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 31.8.2022.

Otázka:

1. Koľko recenzií produktov MSI obsahuje číslo 128?

Emmy 2022



Nominácie na prestížne televízne ceny Emmy boli tento rok vyhlásené bez toho, aby pri nomináciách boli uvedené televízne stanice.

Tým chcela dať Televízna Akadémia jasne najavo, že stredobodom cien nie je konkurenčný boj streamovacích spoločností, ale kvalitný divácky zážitok. Seriál „Succession“ (Boj o Moc) bol ale jednoznačným nominačným víťazom s 25 nomináciami, vrátane ceny za najlepší dramatický seriál. Dvadsiatimi nomináciami sa môže pochváliť komediálny seriál Ted

Lasso, ale aj krátky limitovaný seriál „The White Lotus“ (Biely Lotus).

Čo sa týka počtu nominácií na stanicu, tak tento rok už tradične prebehol hlavný boj medzi HBO/HBO Max a Netflixom. HBO/HBO Max tento boj vyhralo so 140 nomináciami (108 pre HBO, 32 pre HBO Max) a Netflix skončil na druhom mieste so 105 nomináciami.

Na seriálových víťazov si ale budeme musieť počkať až do vyhlásenia cien v septembri.



Steven Knight a Ferrari



Apple TV+ si objednali nový seriál o živote zakladateľa automobilky Enzovi Ferrarim. Na tvorbe seriálu sa budú režírovať a scenáristicky podieľať veľké mená ako tvorca Peaký Blinders Steven Knight, alebo režisér Stefano Sollima (Gomorra).

Trojicu bude dopĺňať Paolo Sorrentino v role výkonného producenta seriálu. Knightov scenár sa bude zakladať na biografii Lucu Dal Monte. Dej sa odohráva medzi rokmi 1956 až 1961, kedy je Enzo hlboko zranený smrťou svojho prvorodeného syna Dina a tiež zradou zo strany svojho vedúceho jazdca Juana Manuela Fangia. Rozhodne sa preto prebudovať svoj pretekársky tím od nuly. Vyberie si päť nádejných vychádzajúcich hviezd automobilových pretekov a pokúsi sa o víťazstvo. Päť rokov, päť jazdcov a tiež päť úmrtí. Pre Knighta ide po sci-fi thrilleri „See“ už o druhý seriál, ktorý píše pre spoločnosť Apple TV+. Prvý spomínaný seriál bude na stanici končiť po troch sezónach.

Captain America 4 našiel režiséra



Počas tohtoročného Comic conu bol v San Diegu ukázaný aj prvý plagát pre ďalší z MCU filmov, zatiaľ s pracovným názvom, „Captain America 4“.

Na plagáte bol Sam Wilson (Anthony Mackie) v jeho novom obleku a samozrejme so štítom a Sharon Carter (Emily VanCamp). Sam Wilson (Anthony Mackie) bude hlavnou postavou pripravovaného štvrtého dielu potom, čo žezlo, alebo skôr štít, prevzal od Chrisa Evansa. Túto informáciu potvrdil aj samotný Evans. Toto ale nie je novinkou. Zmena bola naznačovaná už v seriály Disney+ Falcon and Winter Soldier. Zatiaľ ale ešte nie je známe ako bude vyzerať dej filmu a ani to, či sa v ňom zjaví aj Evans ako Steve Rogers. Tento mesiac okrem informácií o hereckom obsadení bolo tiež oznámené že nigérijský režisér Julius Onah (The Cloverfield Paradox) bude film režírovať.

Walking Dead spinoff



Pre jednu z hviezd The Walking Dead, Jeffreyho Deana Morgana, ktorý v seriály stvárnil Negana Smitha sa začína nová samostatná produkcia.

V seriály s titulom „Isle of the Dead“ sa po boku Morgana objaví aj herečka Lauren Cohen ako Maggie Rhee. Čo sa týka hlavného seriálu The Walking Dead ten sa uzatvorí plánovanou jedenástou sériou. Morgan si ale nezahrá hlavného antagonistu, pretože táto rola bude v rukách Gaiusa Charlesa, ktorého mnoho ľudí pozná prevažne ako Briana „Smasha“ Williamsa zo seriálu Friday Nights Lights. Tu stvárni postavu rodinne založeného, ale tiež neľútostného Perlieho Armstronga. Miniséria sa bude odohrávať v New Yorku, konkrétne na rozpadajúcom sa Manhattane, kde si najnovšie obsadenie preživších a chodcov vytvorilo svoj vlastný nový svet. Ako bude prebiehať prijatie Negana a Maggie sa ešte ukáže, ale dúfajme, že to nebude prebiehať rovnako ako s Neganom.

Peter Dinklage a Hunger Games



Hviezda Game of Thrones Peter Dinklage sa pripojil k obsadeniu prequelu filmu The Hunger Games The Ballad of Songbirds and Snakes.

Herecké obsadenie tohto prequelu sa neustále rozrastá. Román Suzanne Collinsovej z roku 2020, odohrávajúci sa desaťročia pred udalosťami z predchádzajúcich kníh, sa sústreďuje na dospievajúceho Coriolanusa Snowa, ktorý sa snaží zachovať dedičstvo svojej rodiny. Snow je následne pridelený mentorke Lucy Grey Bairdovej z 12. okresu. Peter Dinklage bude hrať Casca Highbottoma, dekana Akadémie. Dinklage sa pripája k už tak hviezdnomu obsadeniu, ktoré zahŕňa Toma Blytha z Billyho the Kid ako mladého Snowa, Rachel Zegler ako Lucy Baird, Josha Andréasa Riveru, Hunter Schafer z Euphorie a JASONA Schwartzmana. Správy o Dinklageovom obsadení prichádzajú niekoľko týždňov po tom, ako Warner Bros oznámilo, že posunie dátum vydania Dune: Part Two na rovnaký dátum ako prequel filmu Hunger Games.

Thor: Love and Thunder

KEĎ JE LÁSKA SILNEJŠIA, NEŽ VÔĽA ŽIŤ



Po Avengers: Endgame by si človek povedal, že Marvel celkom decentne ukončil jednu kapitolu z MCU a už divákov asi ničím neprekvapí. Opak sa však stal pravdou a Thor s podtitulom Love and Thunder nás o tom celkom dobre presvedčil. Nie sú to síce veľkolepé boje, či neskutočné dejové zvraty, no niečo neštandardné určite áno.

Jane je späť

Tentokrát sa pupkatý usmrkanec Thor Odinson (Christopher Hemsworth) znovu dostal do formy. Jeho misiou je zabrániť Gorrovi (Christian Bale) pred holokaustom božských bytostí. Gorra totiž posadla sila zbrane nazvanej Necrosword. Je to meč, ktorý parazituje na svojom hostiteľovi – dá mu síce obrovskú silu, ale svojho majiteľa pomaly zabíja. Meč si Gorra vybral, pretože cítil jeho hnev voči bohovi menom

Rapu (Jonny Brugh), ktorý nezachránil jeho dcéru pred suchom a hladom, aj napriek Gorrovým úpenlivým modlitbám. Stačilo málo a hlavný záporák sa chopil Necroswordu, aby učinil spravodlivosti za dost'. Thor v boji proti Gorrovej krutovláde nebol sám, podarilo sa mu k sebe naverbovať Valkýru z Asgardu (Tessa Lynn Thompson), kamenného golema Korga (Taika Waititi) a Jane Foster (Natalie Portman). Jej návrat bol pre Thora nečakaný, nakoľko sa naposledy nerozišli v dobrom. Ich city však stále pretrvávajú a tak je príbeh plný trápnych momentov, z ktorých sa všemožne snažia vykorchúvať. Jane tentokrát nie je len obyčajnou fyzičkou z labáku. Thorove kladivo Mjollnir (ktoré zničila Hela vo filme Thor: Ragnarok) volalo Jane k sebe. V jej prítomnosti sa znovu poskladalo dokopy a dodalo jej silu mocného Thora. Táto zbraň ju zabíja rovnako, ako Necrosword Gorra. Jane má

diagnostikované štvrté štádium rakoviny, a myslím, že to je prvýkrát, čo Marvel načrtol tak závažnú tému (ak nerátame Deadpoola samozrejme, ale vzhľadom na charakter jeho filmov, táto téma sa stráca do úzadia, zatiaľ čo v Thorovi je skôr hýbateľom deja). Okrem toho, sa nič neočakávané neudialo – aspoň čo sa príbehu týka.

Rovnaký Marvel

V podstate aj teraz ide o klasickú zápletku, bez nejakej väčšej hĺbky vo vzťahu medzi protagonistom a antagonistom príbehu. Tá je sprevádzaná už tradičným „marvelovským“ humorom, ktorý je od Deadpoola nasilu vtláčaný do každého nového filmu z MCU. Tentokrát sa ale o zábavu postarali aj jačiacie obrie kozy, ktorých jakot bol skutočne špecifický. Aby naň divák tak ľahko nezabudol, bol mu servírovaný síce po malých dávkach, no

o to s častejším opakovaním – a ako sa hovorí, opakovaný vtip už nie je vtipom. To si marvelovky nechcú pripustiť k srdcu, a tak to na diváka stále skúšajú. Otázka je, dokedy to diváka bude baviť?

Shadow Realm

Oveľa pútavejší bol vizuál filmu. Aj keď by sa určite našli nejaké výhrady k niektorým kostýmom a efektom, ktoré boli zrejme šité horúcou ihlou, už dlho som nevidel zaujímavejšie spraveného záporáka. Nehovorím teraz len o Gorrovej vizuálnej stránke, hoci aj tá stojí za povšimnutie. Pútala sa na ňu pozornosť predsa ešte pred premiérou filmu.

Zaujímavé boli aj hry svetla a tieňa, ktoré kameramani veľmi dobre využili. Bolo to asi to najhravejšie, čo som doposiaľ od Marvelu videl. Gorra sa totiž strácal a objavoval v tieni a keďže jeho odev bol svetlobielý, určite sa museli v sebe skľbiť premyslené uhly záberov s majstrovsky zvládnutým strihačským remeslom maskovania. Gorra vypúšťal na svet monštrá, ktoré sa takisto „rodili z tieňa“ a na svoje si prišli aj osvetľovači, ktorí tiene zmenou uhla nasvietenia opticky zväčšovali.

Z tých sa potom vykluli obrovské príšery. Vizuálne najpútavejšou bola dozaista Gorrova skrýša (Shadow Realm), kam odviezol deti unesené z Asgardu. Záporák totiž tušil, že Thor pôjde deti zachrániť a tak si preňho pripravil pascu. Zrazu akoby sme sa ocitli vo svete Sin City – čiernobiele univerzum len s jemným náznakom niektorých farieb (Stormbreakrove blesky sem-tam vyžarovali bledomodrú, svietiace oranžové oči Gorra podčiarkovali temnú atmosféru čiernobieleho sveta). Umelecky bola zaujímavá aj vikingská loď t'ahaná dvomi obrovskými kozami, ktorým cestu dláždil Stormbreaker.



Od Batmana k Thorovi

V Amerike to nie je pravidlom, že sa herci upíšu jednej značke. Existuje plejáda hercov, ktorí si zahrli vo filmoch od rôznych komiksových kolosov. Ryan Reynolds si dokonca po prechode od DC do Marvelu robí neskutočnú srandu zo svojej postavy, Green Lantern (DC), a zatiaľ mu to prechádza (alebo vie, ako si urobiť srandu tak, aby to nebolo právne napadnuteľné – každopádne, kto sa pohybuje v komiksovom svete, tomu jeho fóry určite dôjdu). Christiana Bala zase poznáme ako gothamského temného rytiera. Názory na jeho prevedenie Batmana sa rôznia, jedno je však isté – ako záporák sa určite nestratí. Jeho interpretácia Gorra určite patrí k tým lepším, čo nám MCU ponúklo. O potrebe motivácie antagonistu som písal v predchádzajúcom čísle v článku o Obi-wanovi Kenobim.

Na rozdiel od „starwarsu“, tvorcovia z Marvelu v Thorovi to zvládli veľmi dobre. Gorra má silnú motiváciu, úžasný kostým, veľmi zaujímavú armádu prízrakov a celý jeho svet pôsobí veľmi komplexne. Bale by sa však mal odnaučiť používať svoj „zastrený drsný“ chrapľavý hlas. Nakoľko má vyššie postavený hlas, pôsobí to potom skôr komicky (už aj v Batmanovi sa stal kvôli tomu terčom posmechu). Tentokrát ho naštastie použil len veľmi minimálne.

Guns N' Roses a skrytá reklama

Milovníkov rockovej hudby určite poteší aj soundtrack k filmu. Guns N' Roses sa v ňom objavili nie raz, ale hneď niekoľkokrát. Režisér filmu Taika Waititi tvrdí, že má kapelu rád, takže niet sa čomu diviť.

Ja som v tomto trochu skeptickejší. Myslím, že skálny fanúšik by si do filmu nevybral len najväčšie hity (ako November Rain, Paradise City, či Sweet Child O' Mine), ale aj menej známe, pretože by chcel predstaviť nepoznané. No vzhľadom k tomu, koľko bolo vo filme skrytej reklamy, by som sa ani nečudoval, keby sa Marvel s Guns N' Roses nejakým bártrovým spôsobom dohodli práve na týchto skladbách.

Potitulková sekvencia

Pre Marvel je typické aj dávať názny k filmom v príprave. Inak to nie je ani pri štvrtom pokračovaní Thora. Nechcem prezrádzať veľa, lebo viem, že diváci v kine vždy napäto čakajú až na záver filmu. Môžem však spomenúť, že záverečné scény sú dve. Druhá v poradí dokonca celkom zaujímavou uzatvára dejový oblúk filmu. Súvisí totiž tak trochu s jeho úvodom.

„Nový Thor otvára pre marvelovského diváka celkom vážnu tematiku. Vizuál filmu je veľmi zaujímavý, aj keď by divák nemal očakávať veľké dejové zvraty. Nenadchne, no neurazí.“

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Taika Waititi	Rok vydania: 2022 Žáner: Akčný / Dobrodružný
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Otvorenie ťažkej témy vážnej choroby	- Slabší humor
+ Vynikajúci antagonista	- Veľa skrytej reklamy
+ Zaujímavý vizuál Shadow Realmu	
HODNOTENIE:	★★★★☆

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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka
AS DUSK FALLS

MARKETING A INZERCA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú
majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis
je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne
vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom
vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie
žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných
článov a textov dodaných redakciou 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)

logitech G



UKÁŽ SVOJ ŠTÝL NOVÁ HRÁČSKA KOLEKCIA



G915 TKL



PRO X SUPERLIGHT



G733



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 analitiky 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

AXIS[®]
COMMUNICATIONS