

GENERATION

HRALI SME

The Last of Us: Part I

TÉMA

*Usporiadajte si efektívne
svoj pracovný stôl*

VIDELI SME

Sandman

RETRO

Warlock



SÚŤAŽ

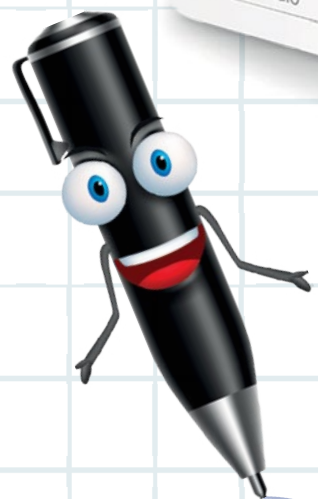


VYSKÚŠALI SME
ZENBOOK 17 FOLD OLED



Haló, tu Halo, škola volá!

Stabilná Wi-Fi v každom kúte vášho domova



Halo H30G 3 pack

72,90 €



Plynulá
komunikácia cez
videoplatformy
a na sociálnych
sieťach



Sledovanie filmov
a videí



Rýchla odozva
pri hraní hier

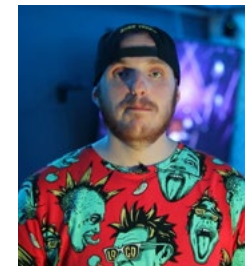


Jednoduché
nastavenie pomocou
aplikácie



Rodičovská
kontrola

www.mercusys.cz



Spomienky na Kolín

Vítam vás v úvode septembrového čísla nášho a predovšetkým vášho magazínu Generation. Začiatok septembra bol ešte pred pár rokmi napevno spojený s dozvukmi najväčšej hernej udalosti v Európe, ktorú by ste mohli poznať pod názvom Gamescom. Rok za rokom sa koncom augusta státisíce nadšencov do videohernej kultúry vybrali do nemeckého Kolína nad Rýnom, aby boli súčasťou jednej obrovskej šou. Pre nás novinárov to znamenalo síce predovšetkým pracovné povinnosti plné stretnutí s vývojármi, testovanie preview verzií ich hier a následné písanie nekonečných článkov, ale rovnako tak išlo vždy aj o príležitosť sadnúť si nad šálku svojho obľúbeného moku a nasat' tú nezabudnuteľnú atmosféru, aká tam rok za rokom panovala. Ako určite dobre viete, pandemická situácia na čas zamedzila organizácii plnohodnotného Gamescomu tak, ako sme ho poznali a milovali, čo sa však s aktuálnym ročníkom 2022 definitívne mení a udalosť sa vracia do svojich starých kol'ají. Ja osobne nemám možnosť tento rok do Kolína vycestovať, ale už teraz sa teším na všetky tie oznámenia a novinky, ktoré sa z tamojšieho kongresového centra na nás postupne vyhrnú a o ktorých vás budeme, samozrejme, informovať nielen v tomto, ale aj v nasledujúcom čísle magazínu.

Deviaty mesiac sa, čo do obsahu našich recenzií, tentokrát opäť zameria na pestrosť. Naši redaktori si pre vás pripravili testy tradičného hardvéru, kam spadajú notebooky, herné myši, klávesnice a headsety, avšak nezabudli sme ani na telefóny z rôznych cenových kategórií, či dokonca mikrofóny a jednu čističku vzduchu. Okrem spotrebnej elektroniky sa môžete tešiť aj na naše pravidelné rubriky, kde som sa ja už tradične postaral o retro sekciu, no nechýbajú ani najnovšie filmy a seriály, ktoré hýbu kinami a VOD produkciou. Bez ďalšieho zdržovania vás rovno pozývam otočiť list, aj keď v našom prípade už len ten digitálny.

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.

NOVINKY ZO SVETA ÁUT

>> VÝBER: *Matúš Paculík*

Lucid Air Sapphire ponúka 1 200 elektrických koní



Futuristický dizajn, poriadna cenovka a aj úžasný výkon. Spoločnosť Lucid nemá záujem oslovit' bežného zákazníka, tento lacnejší trh s elektromobilmi prenecháva konkurencii. Jej záujem smeruje hlavne na zákazníkov hľadajúcich to najlepšie s elektrickým motorom, ktorým nevyhovuje slabšia kvalita Tesly. Tomu zodpovedá aj cena

modelov, ktoré má firma zatiaľ v ponuke štyri.

Najlacnejší Air Pure si môžete kúpiť už od 87 400 USD, to je samozrejme cena pre Spojené štáty a bez lokálnej dane. Air Touring začína na 107 400 USD, Air Grand Touring na 154 tisíc USD a za novinku Air Sapphire zaplatíte

249 tisíc USD. Aktuálne si ju domov neodveziete, firma totiž prijíma len rezervácie, takže jej dopredu musíte zaplatiť 25 000 dolárov.

Lucid Air Sapphire má rovnako tri elektromotory. Jeden určený pre prednú a dva pre zadnú nápravu. Ich spoločný výkon je úchvatných 1200 koní a auto s nimi dosiahne rýchlosť 100 km/h za necelé dve sekundy. Parametrami a reálnym zrýchlením je Lucid na tom lepšie aj ako najvýkonnejšia Tesla S Plaid. Tak vysoký výkon sa odrazil aj na špeciálnej konštrukcii motorov a celej pohonnej časti, konkrétne na chladiení.

Budúci majitelia by však nemali byť prekvapení vyššími servisnými poplatkami, keďže automobil s tak vysokým výkonom potrebuje aj adekvátne komponenty. Má totiž špeciálne tlmiče, drahé keramické brzdy a veľmi široké pneumatiky, ktoré si za stovku v online obchode asi nekúpíte.

Ktorý elektromobil je najpredávanejší v Európe?



Elektromobily sa chciac nechtiac stali bežnou súčasťou cenníkov prakticky každého výrobcu automobilov. A hoci stále nie sú primárne určené a hlavne dostupné pre cenovo orientovaného zákazníka, tak sa ich ceny začínajú čím ďalej tým viac približovať k modelom s klasickými spaľovacími motormi. V Európe sa za prvý polrok zaregistrovala až 640-tisíc elektromobilov, čo

je v prepočte na celkový objem automobilov len necelých 12 percent.

Nárast v porovnaní s obdobím pred roka je plus 9 percent, no netreba zabúdať, že tu stále máme problémy s dostupnosťou nových modelov a tento rok sme dlhodobo videli skôr nárast cien, ako ich pokles. Končia aj rôzne stimuly pre predaje, pričom napríklad

Nemecko už nebude zvýhodňovať kúpu elektromobilov tak, ako to bolo doteraz.

Najviac žiadaným elektromobilom je podľa očakávaní Model Y od Tesly, ktorý si kúpilo vyše 44 tisíc zákazníkov. Na druhom mieste je Model 3, ktorý bol veľmi blízko k prekonaniu 40-tisícovej hranice. Trochu nečakane sa na treťom mieste ocitol Fiat 500e so skoro 33 tisíc predanými kusmi. Ide pritom o veľmi malé mestské auto, u nás s cenou začínajúcou na 27 tisíc euro.

Volkswagen sa ocitol až na piatom mieste, keďže ho o pár kusov predbehol Peugeot s modelom e-208. Zákazníkov vo väčšom množstve ešte zaujala Kia Niro EV, od Škody to bola Enyaq na siedmom mieste a hranicu 20 tisíc predaných kusov prekonal aj Renault s modelom Zoe.

Prekvapením je aj výkonnosť veľmi slabá Dacia Spring, ktorú si kúpilo presne 19 684 zákazníkov a na opačnom konci výkonnostného spektra je Polestar 2 so skoro 13 tisíc predanými kusmi.

Jazdené autá sú konečne lacnejšie



Trh s ojazdenými automobilmi už v júli zaznamenal prvé významné pozastavenie rastu cien. V auguste tento trend nadalej pokračuje a ceny inzerovaných ojazdených áut na slovenskom trhu pri niektorých typoch karosérií dokonca klesajú. Najviac ušetríte v prípade najobľúbenejších

hatchbackov, ktorých stredná hodnota ceny je v priemere o 400 EUR nižšia v porovnaní s predošlým mesiacom.

V niektorých výnimočných prípadoch, ako je Toyota Yaris, sa dá kúpiť vozidlo aj o viac ako 40 percent lacnejšie.

Klesá aj cena MPV alebo pickupov, čo potvrdila analýza trhu Barometer, ktorú pravidelne pripravuje prevádzkovateľ siete autocentier AAA AUTO a Mototechna.

Najviac sa znížili ceny lacnejších značiek hatchbackov. Napríklad spomínanú Toyotu Yaris kúpite najčastejšie za 5 499 EUR, vo veku 10 rokov a s nájazdom približne 110 tisíc kilometrov. Citroen C4 je dostupný za necelých 4 000 EUR a v prípade modelu Opel Corsa ušetríte oproti mesiacu júl až skoro tretinu.

Zájemcovia v auguste zatiaľ mohli ušetriť aj pri nákupe MPV, aj keď tu výraznejšie klesali ceny len niektorým konkrétnym modelom. Najvýznamnejšie išla dole cena v prípade Volkswagenu Sharan a rovných 2 000 EUR mohli ušetriť zájemcovia o kúpu Mercedesu B, ktorý sa v auguste dal zaobstarat' za 7 445 EUR. Výrazne zlacneli aj niektoré luxusné automobily, napríklad Mercedes E až o vyše 4 000 EUR. Cena poklesla aj v prípade BMW 5, a to o 20 %, alebo pri VW Golf, ktorý si kúpite v priemere za 9 500 EUR.

Vodíkové tahače Hyundai na nemeckých cestách



Spoločnosť Hyundai nasadí svoje ťažké nákladné vozidlá s palivovými článkami XCIENT Fuel Cell do prevádzky v Nemecku, ktoré je najväčším trhom úžitkových vozidiel v Európe. Sedem nemeckých spoločností, ktoré pôsobia v oblasti logistiky, výroby a maloobchodu, zahrnie do svojho vozového

parku celkovo 27 nákladných vozidiel XCIENT Fuel Cell.

Ťažké nákladné vozidlo XCIENT Fuel Cell je vybavené systémom vodíkových palivových článkov s výkonom 180 kW, ktorý pozostáva z dvojice palivových článkov o výkone 90 kW. Odolnosť systému

a celková spotreba paliva vozidla sú prispôbené požiadavkám zákazníkov komerčných vozových parkov. O dynamiku jazdy sa stará elektromotor s výkonom 350 kW a maximálnym krútiacim momentom 2 237 Nm.

Sedem veľkých vodíkových nádrží XCIENT Fuel Cell ponúka kombinovanú skladovaciu kapacitu na približne 31 kilogramov paliva, zatiaľ čo ďalší zdroj energie poskytuje súprava troch batérií s kapacitou 72 kWh. Maximálny dojazd vozidla je 400 kilometrov na jedno nabitie. Natankovanie plnej nádrže vodíka trvá približne 8 až 20 minút v závislosti od teploty okolia.

XCIENT Fuel Cell, ktorý bol uvedený na trh v roku 2020 spoločnosťou Hyundai Motor, je prvý sériovo vyrábaný vodíkový elektrický ťažký nákladný automobil na svete. Spoločnosť už nasadila 47 kusov vo Švajčiarsku, kde do júla 2022 najazdili viac ako štyri milióny kilometrov.

Logitech predstavuje novú myš G502 X v káblovej, bezdrôtovej a PLUS verzii



Logitech G predstavila nové modely G502 X, G502 X LIGHTSPEED a G502 X PLUS - najnovšie verzie najobľúbenejšej hráčskej myši na svete s množstvom prevratných inovácií pre najlepšie možné herné zážitky.

Znovuvytvorená ikona

Myš G502 X preberá štafetu od svojho predchodcu G502 a prináša bezkonkurenčný výkon pri hraní vďaka starostlivému prepracovaniu konštrukcie a doplneniu o súčasné najpokročilejšie hráčske technológie, vrátane hybridných opticko-mechanických spínačov LIGHTFORCE.

„Myš G502 sa stala hráčskou ikonou a vieme, že sa hráčska komunita začala zaujímať aj o jej nástupnícku generáciu,“ povedal Ujesh Desai, viceprezident a generálny riaditeľ spoločnosti Logitech Gaming. „Prepracovali sme preto túto legendárnu myš s využitím

dizajnových a technických inovácií, ktoré jej zaistia postup do novej éry hrania. Vďaka ľahším materiálom a najmodernejším technológiám slúbuje nová myš G502 X pokračovanie

v tradícii myši G502 so špičkovým výkonom a dokonalým ovládaním.“

Všetky modely radu G502 X sú v rámci produktov Logitech G exkluzívne vybavené



novými hybridnými opticko-mechanickými spínačmi LIGHTFORCE, ktoré zabezpečia neuveriteľnú rýchlosť, spoľahlivosť a presnosť ovládania s výraznou reakciou na stlačenie tlačidla.

Koniec dvojklikom

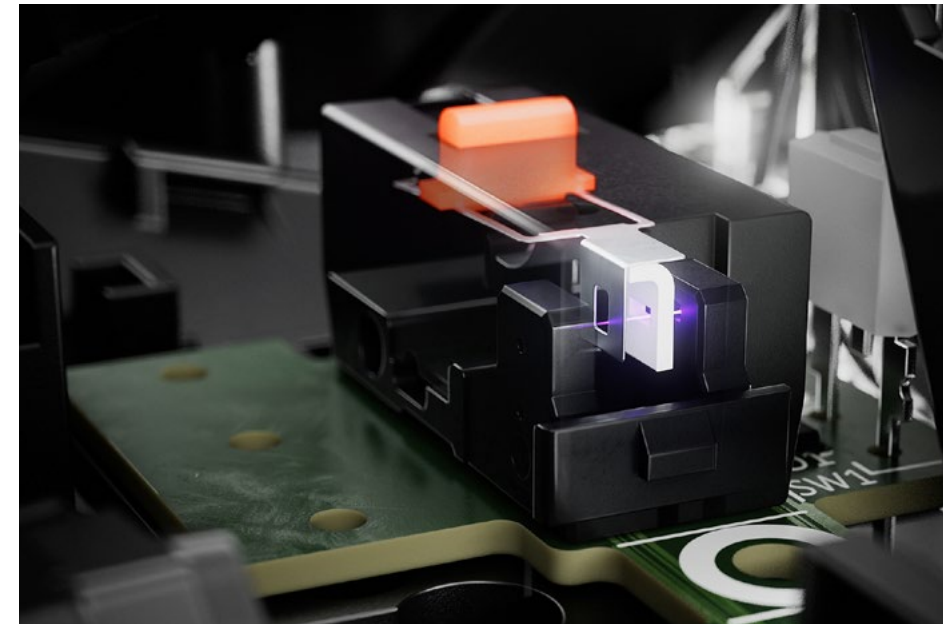
LIGHTFORCE je revolučná technológia mikrosplínačov, ktorá kombinuje výhody optických splínačov s dôležitým pocitom hmatovej odozvy ako pri obľúbených mechanických splínačoch. Optické splínače ponúkajú vysokú rýchlosť, dokonalú funkčnosť a mimoriadnu spoľahlivosť počas celej životnosti myši. Konštrukcia splínačov LIGHTFORCE však funguje rovnako ako pri klasických mechanických splínačoch, aby bol zachovaný výrazný hmatový vnem pri ich stlačení. Výsledkom spojenia predností optických a mechanických prvkov splínačov je maximálny herný výkon. Hybridné splínače LIGHTFORCE prinášajú spoľahlivé optické splínanie s veľmi nízkou latenciou spolu s najlepšimi vlastnosťami mechanických splínačov, na ktoré sú hráči zvyknutí.

Reverzibilné tlačítko snipera

Myš G502 X sa môže pochváliť aj prepracovaným, reverzibilným a vyberateľným tlačidlom na zmenu rozlíšenia, prispôbením pre rôzne veľkosti rúk a spôsoby úchopu, vylepšeným rolovacím kolieskom s vyššou stabilitou a zníženou hmotnosťou pri zachovaní ikonických režimov rýchleho nekonečného rolovania alebo presného posunu ako u myši G502 a tenkostenným exoskeletom na zníženie hmotnosti s maximálnou tuhosťou konštrukcie.

Hero 25K

Model G502 X je vybavený tiež vysoko citlivým herným snímačom HERO 25K, ktorý ponúka presnosť polohovania v



pomere 1:1 na submikrórovej úrovni bez vyhladzovania, filtrovania alebo akcelerácie.

Lightspeed 2.0

Bezdrôtové pripojenie LIGHTSPEED v kombinácii s technológiou LIGHTFORCE ponúkajú o 68% rýchlejšiu odozvu ako predchádzajúce generácie.

Aktualizácia protokolu LIGHTSPEED taktiež umožňuje hráčom pripojiť dve zariadenia LIGHTSPEED k jednému USB prijímaču pomocou nástroja na párovanie zariadení v aplikácii G HUB a používať G502 X s rovnakým USB prijímačom ako napr. herná klávesnica Logitech G915, G915 TKL alebo G715.

Bezdrôtové verzie G502 X sa nabíjajú cez USB-C a sú navyše kompatibilné s bezdrôtovými dobíjacími podložkami Logitech G POWERPLAY pre neobmedzenú výdrž batérie bez pripojeného káblu.



G502 X Plus s RGB

Model G502 X PLUS je vybavený technológiou LIGHTSYNC RGB s nastaviteľným plynulým 8-zónovým LED podsvietením, ktoré sa dokáže prispôbovať hre používateľa, ponúka efekty pri spúšťaní/vypínaní a podporuje optimalizáciu výdrže batérie pomocou detekcie aktívneho hrania.

Ceny a dostupnosť

Hráčske myši Logitech G502 X a G502 X LIGHTSPEED budú na Slovensku k dispozícii u všetkých partnerov Logitech za odporúčané maloobchodné ceny 79.99 € a 149 €.

Logitech G502 X Plus získate exkluzívne u PGS.sk. Všetky tri modely myši sú k dispozícii v čiernom a bielom farebnom prevedení.

Pre viac informácií navštívte stránky výrobcu www.LogitechG.com.



Spät' do školy s novou technikou



Výdobytky modernej doby ako sú smartfóny, notebooky a tablety, nás priam nabádajú aby sme ich používali aj pri štúdiu. Časy pandémie len urýchlili to, o čom sa roky diskutovalo. Je zrejmé, že učiť sa môžete aj bez kníh a zošitov, ale bez počítačov to dnes už nejde ani v tej škole.

Do školy s novou technikou

Začiatok nového školského roku je vždy vhodný čas pre „upgrade“. Nový rok môžete začať s novou technikou, alebo sa môžete pokúsiť oživiť tú vašu starú. Čudovali by ste sa, aké zázraky dokáže jednoduchá výmena disku v staršom notebooku alebo zvýšenie RAM. Zdanlivo historické kúsky sa vďaka malému upgrade premenia na ešte dostatočne výkonné stroje, ktoré vám budú stačiť aspoň do ďalších prázdnin. A keď to nezvládnu, môžete sa pustiť do veľkého upgrade a vymeniť celý počítač za novší, modernejší. Máme už predsa DDR5, nové grafické čipy a ďalšie komponenty, ktoré vás posunú bližšie k budúcnosti.

Kde a ako sa vzdelávať?

Keď už máte svoj vynovený počítač, viete kde hľadať informácie – „Všetko je na

webe“ a tam nájdete aj podklady pre svoje ďalšie štúdium. Sú tam aj vaši priatelia a spolužiaci, takže ak potrebujete poradiť s domácou úlohou, stačí sa im ozvať cez nejaký messenger, instagram, whatsapp,...

Keď niečomu nerozumiete a chcete to lepšie vysvetliť, môžete skúsiť vyhľadať nejaký doplnkový materiál k danej téme jednoducho cez google.

Mne sa veľmi osvedčil Youtube a najnovšie ja tiktok, pretože v tej záplave rôznych zábavných videí sa dajú nájsť aj vzdelávacie kanály, kde sa môžete naučiť všetko – od matematiky, alebo cudzích jazykov, až po to, ako opraviť problémy s Windows, kvapkajúci vodovod, bicykel, auto, alebo elektroniku v 3D tlačiarňach.

Väčšinu videí nájdete pochopiteľne v angličtine, no video má tú výhodu, že aj keď nerozumiete úplne dokonale cudziemu jazyku, vizuálne ukážky vám pomôžu ľahšie zvládnuť čokoľvek.

Video môžete sledovať aj cez svoj mobil, takže študovať sa dá naozaj kdekoľvek a akokoľvek – aj vďaka podcastom, alebo audio knihám. Tie sú dostupné v hojnej miere už aj v češtine

a slovenčine, takže sa nik nemôže vyhovárať, že nemal čas sa učiť.

Vzdelávať sa audiom môžete počas cesty zo školy, na tréning, za kamarátmi – jednoducho si namiesto tuc-tuc hudby pustíte niečo zmyslupnnejšie.

Čas, ktorý zabíjame pri menej podstatných činnostiach môže byť pre vás skvelou príležitosťou ako sa naučiť niečo nové, ako si vypočuť nejaký zaujímavý príbeh, alebo to môže byť priestor pre váš osobnostný rozvoj.

Mnoho podcastov, audio kníh alebo prednášok je venovaných práve tejto téme a môžete sa s ich pomocou naučiť ako sa zbaviť prekrastinácie – to je také to odkladanie vecí na potom. Stojí to minimálne za vyskúšanie, nemyslite?

Na dnes už stačilo!

A keď už toho štúdia budete mať naozaj „dost“, napíšte do svojho internetového prehliadača www.donothingfor2minutes.com a doprajte svojmu telu aspoň dvojminútový relax...

Marek Líška



MSI MODERN 15 A5M-265CZ

Cena: 650 €



Elegantný notebook v tenkom a ľahkom hliníkovom šasi s veľmi pekným výkonom a dlhou výdržou batérie vám bude spoločníkom na cestách, v práci, alebo škole. AMD Ryzen 5 5500U, 16 GB, 15.6" IPS-level Full HD displej, grafika AMD Radeon Graphics, pevný disk 512 GB SSD, bez mechaniky, Wi-Fi ax, Bluetooth 5.1, 4x USB (1x Type-C 3.1/3.2 Gen 2, 3x 3.1/3.2 Gen 2), HDMI, HD kamera, čítačka pamätových kariet, biele podsvietenie klávesnice, operačný systém Windows 11 Home.



POCO X4 PRO 5G

Cena: 299 €

Čo by mal mať smartfón pre školáka? Veľký 6,67-palcový AMOLED displej so 120 Hz obnovovacou frekvenciou a Snapdragonom 695 pre pohodlné hranie a plynulé skrolovanie stránkami? Alebo 5 000 mAh batériu so 67 W rýchlonabíjaním, aby bol stále ready? A čo tak slot pre microSD kartu alebo 3,5 mm jack konektor pre čo najvyššiu univerzálnosť? Tým všetkým disponuje nedávno predstavený POCO X4 Pro 5G. Pridáva aj 108 Mpix hlavný fotoaparát aj odolnosť IP53. Otázka už ostáva len ako veľmi to naruší rodinný rozpočet. Našťastie tento už aj doteraz cenovo dostupný smartfón zlacnel z 319 pod magickú hranicu na 299 eur.

HERNÝ 4K MONITOR GIGABYTE M28U

Cena: 629,90 €



GIGABYTE M28U na prvý pohľad zaujme nádherným štíhlým dizajnom s tenkým rámčekom a celým radom zaujímavých funkcií. Napríklad ide o komplexné herné technológie vrátane podpory HDR, FreeSync a 144 Hz obnovovacia frekvencia. 4K rozlíšenie na ploche s uhlopriečkou 28" poskytuje úplne mimoriadnu jemnosť a IPS panel zaručuje monitoru vynikajúce farby a pozorovacie uhly. V praxi takisto poteší certifikácia VESA DisplayHDR alebo vstavaný KVM prepínač.



HONOR X8

Cena: 249 €

Výkonný a štýlový smartfón, ktorý navyše nestojí celú výplatu, je vždy vítaným spestrením na začiatok školy. HONOR X8 váži len 177 gramov a má tenké 7,45 mm telo. Okrem dizajnu zaujme aj 6,7-palcový displej HONOR FullView s FHD+ rozlíšením a skutočne tenkými rámčekom. Obrazovka tak zaberá len 93,6 % čelnej plochy telefónu, čo je jedna z najvyšších hodnôt za túto cenu. Štvorica fotoaparátov ponúka 64 Mpx hlavný snímač, ktorý je doplnený trojicou ďalších objektívov. O výkon sa stará moderný Snapdragon a funkcia Turbo RAM.





ESET INTERNET SECURITY

Cena: 49,90 €/1 rok alebo 74,90 €/2 roky

Kybernetické hrozby striehnu na každom rohu a online zločinci sú pripravení využiť aj to najmenšie zaváhanie.

Pocit bezpečia v digitálnom svete získáš so skúseným part'ákom, ktorý ťa ochráni pred malvérom, phishingovými podvodmi či zabezpečí tvoje onlin platby.

Špičkový bezpečnostný softvér ESET Internet Security navyše vďaka režimu herný mód nespomalí výkon tvojho počítača pri hraní. Ak máš k tomu ISIC s platnou prolongačnou známkou, získáš svetový bezpečnostný produkt od slovenskej firmy s 50 % zľavou.

D-LINK R15 EAGLE PRO AI AX1500

Cena: 59,99 €

Inteligentný Wi-Fi 6 smerovač D-Link R15 EAGLE PRO AI AX1500 ponúka dvojpásmové bezdrôtové pripojenie rýchlosťou až 1 500 Mbps, ktoré poskytujú bleskurýchlu bezdrôtovú Wi-Fi 6 so zvýšeným dosahom, spolaľivosťou a pokrytím až do 230 metrov štvorcových.

To umožňuje užít si Wi-Fi novej generácie ako nikdy predtým a zároveň je to perfektné riešenie pre študentov, alebo ľudí na Home Office, ktorí vyžadujú stabilné Wi-Fi s minimálnymi interferenciami.

Router sa veľmi ľahko nastavuje a spravuje vďaka mobilnej aplikácii. Navyše je možné v prípade potreby veľmi jednoducho predĺžiť dosah Wi-Fi siete pomocou prídavných zariadení EAGLE PRO AI Mesh extender (E15) a Mesh systémov M15 (s 2 alebo 3 základňami v balení). Všetko za ľudovú cenu.



HUAWEI MATEBOOK D16

Cena: 999 €

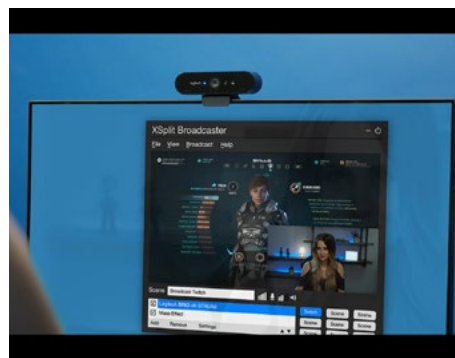
Nový prenosný počítač MateBook D16 od Huawei prichádza, aby ti uľahčil štúdium. Novinka ponúka veľký 16-palcový FullView displej, vďaka čomu bude prehľadným spoločníkom nielen na tvoje školské povinnosti, ale aj zábavu. Rad MateBook je poháňaný procesorom Intel Core série H 12. generácie TDP s až 40 W, dvojkanálovou pamäťou RAM a vysokorýchlostným diskom SSD, ktorý bezchybne a efektívne zvláda multitasking, takže sa už viac nemusíš báť, že ti notebook "sekne" kvôli množstvu otvorených okien webového prehliadača pri tvorení projektu či prezentácie do školy.



LOGITECH G WIRELESS GAMING COMBO

Cena: 99,99 €

Bezdrôtový herný set Logitech G v čierno-bielom prevedení obsahuje špičkové vybavenie pre dlhé herné večery - headset Logitech G435 a myšku Logitech G305. Headset je ľahký, no zároveň vysoko odolný. Náušníky vyplnené pamäťovou penou zvýšia komfort pri hraní aj počúvaní hudby. 40 mm meniče poskytnú imponantný zvuk plný detailov a kvalitných výšok. Bezdrôtové pripojenie je možné vďaka USB LIGHTSPEED alebo Bluetooth napr. aj s konzolou Playstation, alebo mobilnými zariadeniami (vrátane Nintendo Switch). Myš Logitech G305 Lightspeed s hmotnosťou len 99 gramov vás nezradí ani vo vypätých situáciách a s výdržou jednej AA batérie až neuveriteľných 250 hodín si užíva dlhé herné súboje. Pýši sa precíznym senzorom HERO a 1 ms odozvou. Vo výbave má 6 plne programovateľných tlačidiel vrátane prepínania úrovne DPI priamo počas hry.



WEBKAMERA LOGITECH BRIO 4K

Kamera je vybavená profesionálnymi technológiami, ktoré vylepšujú obraz pri zlom osvetlení, uľahčia prenos videa v 4K rozlíšení a vedia zachytiť presne zvuk s technológiou potlačujúcou šum a ruchy na pozadí. A po škole ju môžete pokojne využiť na novú kariéru streamera.

Cena: 169€



VÝKONNÝ PCIE 4.0 NVME SSD DISK PRE HRÁČOV

SSD disk Kingston FURY Renegade dosahuje rýchlosti čítania/zápisu až 7300/7000 MB/s a s výkonom 1 milión IOPS, v maximálnej kapacite 4TB, zrýchli nielen vaše PC, ale aj Playstation 5. Pre PC nadšencov a hráčov je rozhodne zaujímavou voľbou.

Cena: od 117€



KINGSTON XS2000 PORTABLE SSD 1 TB

Miniaturný SSD disk Kingston XS2000 využíva naplno rýchlosť nové rozhranie USB 3.2 Gen 2 x2 a podporuje rýchlosti čítania a zápisu až 2 000 MB/s, čo je rýchlosť akou donedávna disponovali iba špičkové interné počítačové SSD disky.

Cena(1TB): 109€



MI DESKTOP MONITOR 27" EU

Na písanie domácich úloh, tvorbu školských projektov, ale aj na nenáročné hranie hier a sledovanie streamovacích služieb je tento monitor ako stvorený. Teraz na mi-store.sk zlacnel z 214,90 na 149 eur.

Cena: 149€



TCL 4K QLED 144HZ TV S GOOGLE TV A GAME MASTER

Prečo sa trápiť na malých obrazovkách keď TCL C735 kombinuje QLED, 4K HDR Pro a 144Hz Motion Clarity Pro pre hladký, ostrý a pestrofarebný obraz v kvalite HDR.

Cena (55"): 798€



TP-LINK DECO X20

TP-Link Deco X20 je Wi-Fi 6 mesh systém, ktorého rýchlosť prenosu dát v dvoch pásmach dosahuje rýchlosť až 1 800 Mbit/s. Môžete k nemu pripojiť až 150 zariadení a zbavíte sa mŕtvych zón v rámci domácnosti.

Cena (2 pack): 169€



AORUS GEN4 7000S 2 TB

S radičom Phison E18, ktorý sa stará o rýchlosť čítania hraničiacu s hodnotou 7000 MB/s, pričom rýchlosť zápisu sa pohybuje okolo 6850 MB/s.

Cena: 294.90€



EXTERNÝ HERNÝ SSD DISK WD_BLACK P40 GAME DRIVE

Vytvorený pre hráčov, ktorí hľadajú prenosné úložisko, ktoré ponúka výkon aj štýl. Externý herný SSD disk WD_Black P40 Game Drive má rozhranie USB 3.2 Gen2x2 a žeravé rýchlosti čítania až 2 000 MB/s.

Cena (500 GB): 129€



LOGITECH POP KEYS A POP MOUSE

Späť do školy vo veľkom štýle! Farebné kompaktné mechanické klávesnice a štíhle myši zo série POP vám vždy zlepšia náladu. Dostupné sú v 3 farbách, komunikujú cez USB alebo bluetooth a majú unikátne smajlíkové tlačidlá.

Cena: 72,90€(klávesnica)/32,90€(myš)

Škola či práca? Usporiadajte si efektívne svoj pracovný stôl s MSI



Každý z nás potrebuje doma svoj vlastný kútik. Štúdium na diaľku, či home office, pretvorenie domáceho prostredia na to pracovné sa stalo za posledných 3 rokov štandardom. Niekedy zápasíme s hľadáním monitorov a počítačov, ktoré by mali dobrý pomer cena/výkon, inokedy zápasíme s miestom. Pod'me sa pozrieť na pár vychytených produktov od spoločnosti MSI, ktoré sa snažia týmto problémom zamedziť.

Stolové PC alebo All-in-One? Čo vybrať?

Veľké herné mašiny zaberať veľké miesta, spotrebujú dosť elektriny a stoja nemalé peniaze. Notebooky zase majú malý displej, nižší výkon a ich vysoká cena jedného z nás odradí.

Spojenie Mini PC so správnym monitorom, alebo rovno All-in-One počítač prinesie výkon tak akurát, a pritom ide o priestorovo a finančne úspornejšie riešenie.

Mini PC – Nenápadný part'ák

Mini počítač je malá, ale šikovná krabička, pri ktorej ľahko zabudnete, že ju máte. Na výber máte od základných modelov na

surfovanie po internete, písanie reportov a hranie kariet, až po solídne mini mašinky, ktoré zvládnu prácu s grafikou, no aj menej náročné hry. Či už sa rozhodnete pre výkonnejší Cubi 5 10M, alebo ľahší a tichší



Cubi N JSL, stále pôjde o počítač, ktorý na stole nezaberie viac ako 12 x 12 cm.

O čosi väčšie sú potom počítače PRO DP21. S veľkosťou 20 x 20 cm majú priestor nielen na silnejšie procesory, ale aj na väčšie úložisko, viac pamäte a ďalšie možnosti pripojenia.

Všetky verzie si môžete sami vylepšiť a pridať pamäte RAM, či disk. K tomu máte bezplatnú aktualizáciu na Windows 11 a možnosť montáže VESA, vďaka ktorej môžete svoj Mini PC bezpečne pripevniť na monitor.

All-in-One – všetko v jednom

Pokiaľ chcete svoj počítač vybaľiť, zapojiť a rovno pracovať, nie je čo riešiť. All-in-One šetrí miesto na stole a vďaka integrovaným komponentom v obrazovke nebudete bojovať so spleťou drôtov.

Napríklad model AM241P, ktorý disponuje veľkým IPS displejom s funkciami Anti-Flicker a Less Blue Light, kombinuje sýte farby, plynulý obraz a hlavne šetrí vaše oči. Ani váš chrbát a krk nebudú trpieť, vďaka ergonomicky nastaviteľnému stojanu, ktorým si obrazovku nastavíte do správnej výšky. Takže, či už pred obrazovkou sedíte celý deň, alebo len pár minút, o vaše zdravie bude postarané.

Na zvýšenie vašej produktivity práce je možné k počítaču pripojiť aj ďalší monitor. Ak máte nedostatočnú kapacitu úložiska, nie je problém disk vymeniť za väčší. Nedá sa zabudnúť aj na jednoduché nastavenie jasů, kontrastu a ďalších vlastností obrazovky, ktoré sa ovláda pomocou 5smerného navigačného joysticku na zadnej strane počítača.

Ďalším zaujímavým modelom je AM242TP, ktorého displej je navyše aj dotykový.



Okrem vyššie spomínaných vlastností prekvapí aj veľmi tichým chodom, vďaka chladiacemu systému Silent PRO. Model má tiež zabudovanú webkameru s voľne odnímateľným krytom, ktorý chráni vaše súkromie. Vďaka konštrukcii s možnosťou montáže VESA si môžete počítač prichytiť na MSI rameno, alebo zavesiť na stenu.

Navyše nemusíte nič ďalšie dokupovať. MSI All-in-One prichádza s web kamerou, klávesnicou a myšou priamo v balení.

Monitor – praktický a štýlový

Či na prácu, učenie, alebo voľnočasové aktivity, monitor musí sedieť. Aby zapadol do interiéru je jedna vec, no musí byť aj nastaviteľný a zamedziť tomu, že naše oči z celodenného sledovania obrazovky trpia.

Preto sú MSI monitory radu PRO vybavené technológiami eliminujúcimi blikanie obrazu a znižovaním vyžarovania modrého svetla, ktoré spôsobuje bolesti

hlavy z unavených očí a nekvalitný spánok. A ak navyše dychtíte po štýlovom a elegantnom monitore, nemali by ste zabudnúť na rad Modern – víťaza Red Dot Design Award 2021.

Jedným zo skvelých kandidátov je Modern MD271CP s veľkosťou panelu 27 palcov a zakrivením 1500R, pre optimálne pohodlie pri sledovaní aj pri svojej veľkej veľkosti. Vďaka zakriveniu sa totiž počet prípadov, kedy vaše oči musia znovu zaostriť, exponenciálne znižuje a tým šetrí vaše oči.

Tak ako All-in-One počítače, aj monitory radu Modern disponujú ergonomicky nastaviteľným stojanom a 5smerným navigačným joystickom pre nastavenie obrazovky. Zaujme aj svojím elegantným dizajnom, ktorý je možné mať v čiernom, alebo bielom variante.

Nebavia vás bežné čierne monitory? Čo tak skúsiť modrú? Monitor Modern MD241P v ultramarínovej modrej farbe vás nadchne nielen svojou eleganciou a štýlom, ale tiež už vyššie spomínanými funkciami a technológiami na ochranu vášho zraku.

Všetky monitory MSI majú široké spektrum možností, od typu panelu, až po nastaviteľný podstavec. Záleží iba na vašej predstave a výbere.

MSI už dávno nie je len spoločnosťou, čo vyrába počítače a komponenty na hranie hier, ale aj výkonným producentom kancelárskych produktov, ktoré sú optimálne, ako pre tvorcov digitálneho obsahu, tak pre firmy, či verejnosť. Ich pestrú ponuku produktov nájdete na [cz.msi.com](https://www.msi.com).



Štartuje nový školský rok... Akú máte doma „wifinu“?



Ani sa nenazdáme a deti sa už pomaly začínú vracat' z prázdnin späť do školy. A pretože aj pre školákov je dnes domáce pripojenie k internetu dôležitejšie ako inokedy, pozrime sa, čo všetko môžeme urobiť pre to, aby sme zvýšili úroveň a kvalitu konektivity v našich domácnostiach, a nenechali tak svojich potomkov v dobe kamennej.

Skutočne vám stačí základ?

Internet dnes patrí k základnej výbave našich domovov, napriek tomu často nevenujeme dostatočnú pozornosť tomu, akým spôsobom sa k nemu pripájame. A tak často vezmeme zavďak základným routerom, ktorý dostaneme od svojho poskytovateľa internetu (ISP alebo ak chcete operátora) a máme pocit, že sme pre seba a svoje ratolesti urobili maximum.

Lenže základ mnohokrát znamená v tomto prípade skutočne základ, takže od takéhoto riešenia nečakajme žiadne zázraky. Podobne nemôžeme čakať zázraky od „hi-tech“ routera, ktorý však bol na špičke pred desiatimi aj viacerými rokmi. Staršie Wi-Fi štandardy dnešným potrebám skrátka nedostačujú, a to ani vtedy, keď sú tieto potreby ešte relatívne skromné.

Internet jednoducho potrebujeme všade po dome či byte, aj v tých najodľahlejších kútoch. Čo sa týka detí, tie si zvykli na to, že časť ich výučby prebieha on-line, môžu sa cez internet učiť s kamarátmi, alebo je častokrát nástrojom ich domácich úloh. Lenže do detských izieb často signál z routera

zasahuje len slabo, a tak výučba prebieha v kuchyni alebo v obývačke, čo nemilo reflektujú ostatní členovia domácnosti.

Vyskúšajte meshový systém

Riešením v takýchto prípadoch môže byť nahradenie existujúceho routera meshovým systémom, vďaka ktorému sa bezdrôtová sieť dostane do všetkých kútov domácnosti. Meshový systém sa skladá z jednotlivých prístupových bodov, ktoré si predstavte ako malé „kocky“, ktoré šíria internetový signál. Výhodou je, že tieto jednotky sú všetky plnohodnotné, dokážu fungovať samostatne a v podstate ich je možné dopĺňať o ďalšie kusy, podľa toho, aký veľký priestor nimi chcete pokryť.

Veľkým plusom meshového systému je aj to, že vďaka nemu môžete vybudovať jednotnú sieť s jedným názvom a heslom pre celý pokrývaný priestor. Prechod pripojených smartfónov, tabletov alebo počítačov medzi jednotlivými krabičkami – podľa aktuálnej sily signálu – je plynulý a ani ho nespoznáte. Pri videohovoroch s rodinou, kamarátmi alebo napríklad učiteľmi môžete pokojne prechádzať po byte a nedôjde k výpadku komunikácie.

Na komplexné pokrytie priestoru väčšiny domov alebo bytov bohato dostačujú tri prístupové body, teda kocky. Práve toto riešenie je navyše aj cenovo dostupné, takže sa rozhodne nemusíte báť príliš vysokých nákladov na kúpu. A navyše ani na inštaláciu, pretože tu s pomocou

mobilnej aplikácie jednoducho zvládnete sami. A keď nie vy, tak váš IT kamarát alebo technicky zdatnejší potomok určite

Mesh od Mercusys: Istota za rozumnú cenu

Zariadenie so skvelým pomerom ceny a výkonu ponúka na slovenskom trhu a v tomto segmente aj značka Mercusys, ktorá si tu len za pár rokov stihla vybudovať veľmi slušnú pozíciu. Wi-Fi meshovú sieť pre celú domácnosť dokážete zaistiť napríklad s pomocou sady Mercusys Halo H30G, ktorá sa dá zohnať práve vo verzii obsahujúcej tri jednotky.

Dizajnové podarené riešenie vám zaistí bezdrôtovú sieť s maximálnou prenosovou rýchlosťou do 1,3 Gbit/s. Pokiaľ si to nedokážete predstaviť, potom vedzte, že s touto rýchlosťou zvládnete bez problémov aj viac videohovorov súčasne.

A ešte pritom môžete aj niečo st'ahovať. Vaším limitom zostane len rýchlosť samotného internetu od operátora. A ak by ste niektoré zariadenie z nejakého dôvodu nechceli pripojiť bezdrôtovo, sú v jednotkách aj porty pre káblové pripojenie.

Samozrejmosťou je možnosť ovládania a nastavenia cez aplikáciu Mercusys. To napokon umožňujú aj ďalšie sady série Halo. K tým pokročilejším patria modely Halo H70X alebo H80X, ktoré dokonca dokážu novší štandard Wi-Fi 6, a teda zvládajú vyššiu rýchlosť aj viacerých pripojených zariadení.

Canon rozširuje rad SELPHY o novú, štýlovú a kompaktnú fototlačiareň Canon SELPHY CP1500



Elegantný dizajn, rýchla tlač a všestranné možnosti pripojenia uľahčujú uchovanie rodinných spomienok

Spoločnosť Canon Europe uvedla na jesenný trh novú, štýlovú a kompaktnú fototlačiareň Canon SELPHY CP1500, ktorá vyniká rýchlosťou, kvalitou tlače na úrovni fotolaboratória, rôznorodosti formátov aj trvanlivosťou fotografií. Fotografiu veľkosti pohľadnice vytlačí už za 41 sekúnd, pričom vďaka špeciálnej povrchovej úprave s ochranou pred vodou, nečistotami a vyblednutím vydrží až 100 rokov.

Kompaktná fototlačiareň sa prispôsobí rodinnému životu: prostredníctvom aplikácie pre smartfóny SELPHY Photo Layout 3.0 (podporovaná v iOS, iPadOS a Android) je možné z fotografií vytvoriť koláže alebo pozvánky. Vie tlačiť aj drobné samolepky do scrapbookov alebo jednoducho tlačiť momentky z každodenného života a rodinných dovolení bez toho, aby bolo nutné ponáhľať sa k najbližšiemu fotolabu.

V aplikácii je možné fotografie ďalej upravovať – pridávať text, rámečky a vzorovaný filter, napríklad snehové vločky na vianočné pranie alebo malé odtlačky labiek cez fotografiu domáceho maznáčika. K jednotlivým fotografiám je možné pridať QR kód a propagovať tak portfólio, webové stránky alebo zdieľať celý fotoalbum.

Kompaktná fototlačiareň s rýchlou sublimačnou technológiou vytvorí výtlačky o veľkosti pohľadnice (10x15 cm) za krátkych 41 sekúnd. Na konci tlačového procesu je nanosená špeciálna povrchová úprava, ktorá chráni fotografiu pred vodou, nečistotami, vyblednutím farieb a odtlačkami prstov. Je teda možné si ich ihneď prezerať a dotýkať sa ich bez toho, aby hrozilo ich poškodenie.

Canon SELPHY CP1500 bude doplnená novým radom papiera SELPHY, od pohľadníc cez štvorcové formáty až po mini samolepky na štítkovanie.

Canon SELPHY CP1500 bude na trhu k dispozícii od jesene 2022. Ďalšie informácie tu: <https://www.canon.sk/printers/selphy-cp1500/>

Hlavné funkcie a vlastnosti fototlačiarne Canon SELPHY CP1500:

- K dispozícii v čiernej, bielej a ružovej farbe
- Výtlačky veľkosti pohľadnice už za 41 sekúnd
- Trvanlivé výtlačky so životnosťou až 100 rokov
- Termosublimačná technológia, 300 DPI, 16,7 milióna farieb
- Čítačka SD, SDHC a SDXC kariet, pripojenie USB-C



ASUS na výstave IFA 2022

VYSKÚŠALI SME SI NOVÝ SKLADATEĽNÝ ZENBOOK 17 FOLD OLED



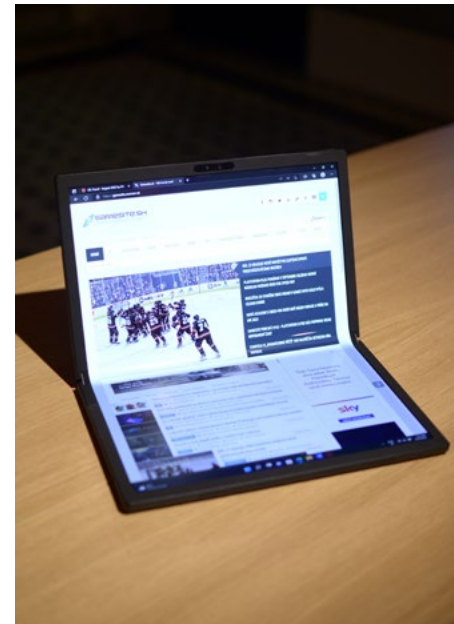
Poznáte ten pocit, keď sa na niečo naozaj dlho tešíte, no ono to nie a nie prísť? Či už je to nejaké podujatie, akcia, alebo v tomto prípade nový produkt. Hľadám sa viete vžiť do našej kože, ako sa stupňovali očakávania, keď sa každú chvíľu objavila nejaká novinka, maličkosť, prípadne pikoška o pripravovanom novom produkte z dielne Asus. Zariadenie s názvom Zenbook 17 Fold OLED bolo ohlásené už začiatkom roka, no trvalo naozaj krutých osem mesiacov, kým sa pod naše nedečkávané ruky aspoň na chvíľu dostal funkčný skladateľný notebook, ktorý nastavuje smerovanie budúcich zariadení určených pre náročných používateľov s obľubou multitaskingu.

Na osobné stretnutie s novým Zenbookom sme sa vybrali do Berlína, v ktorom momentálne prebieha výstava IFA. Tú obľubujú veľké spoločnosti ako miesta, kde môžu ukázať všetky svoje najnovšie a najlepšie produkty. O tomto (doposiaľ len koncepte) sme písali už pri jeho predstavení na januárovom festivale CES

a bližšie informácie sme dostali aj na virtuálnom brífingu o pár týždňov neskôr. Možnosť pozrieť si tento skladateľný notebook na vlastné oči a ohmatať vo vlastných rukách však prišla až teraz. A je nutné podotknúť, že stála za to.

Čím je vlastne Zenbook 17 Fold revolučný? Nie je to tým, že by bol v tomto segmente prvý, no ako prvý ponúka konečne použiteľnú veľkosť obrazovky, ktorá sa

po úplnom roztvorení môže popýšiť až 17,3-palcovým OLED panelom s rozlíšením 2,5K a pomerom strán 4:3. Po preložení sa potom zmení na dva 12,5-palcové displeje s pomerom strán 3:2. Displej ponúka certifikácie Pantone Validated a TÜV Rheinland pre ochranu očí a pokrýva 100% farebného priestoru DCI-P3. Zariadenie tiež podporuje Dolby Vision HDR a Dolby Atmos vďaka štyrom reproduktorm, ktoré ladí spoločnosť Harman Kardon.



Skvelá je aj plnohodnotná Bluetooth klávesnica ASUS ErgoSense s touchpadom, ktorá sa k zariadeniu pripája magneticky a pri jeho zatvorení v praxi eliminuje akékoľvek medzery, cez ktoré by sa k obrazovke a pántom mohli dostať nečistoty. Dôležitú úlohu pri vydarených zariadeniach však nezohráva iba dizajn a formát, ale aj hardvér. Nový Fold 17 OLED preto poháňa 12. generácia procesorov Intel Core i7 s desiatimi jadrami a grafickou kartou Intel Iris Xe. Vo výbave má aj dva USB-C Thunderbolt 4 porty s podporou rýchleho nabíjania 75 Wh batérie a pripojením k externým displejom, a tiež zabudovanú HD IR kameru s rozlíšením 5 megapixelov, ktorá je kompatibilná s funkciou Windows Hello.

Zenbook 17 Fold OLED bol vyvinutý v úzkej spolupráci so spoločnosťou Intel a ide o prvý 17,3-palcový skladateľný



OLED notebook na svete s vynovenou certifikáciou Intel Evo. ASUS a Intel vyvinuli toto zariadenie, aby posunuli inovácie v segmente skladateľných zariadení a spoluprácu s viacerými expertmi a partnermi na novú úroveň. Zástupcovia spoločnosti ASUS počas novinárskeho dňa hovorili o viacerých témach, ako sú technologické inovácie, dizajn, environmentálne aspekty a používateľský zážitok.

Nový Zenbook je navrhnutý tak, aby poskytoval funkcionality notebooku, stolného počítača a tabletu v jednom kompaktnom zariadení. Dizajn s logom ASUS monogramu na matnom sklenom povrchu a kryt zariadenia z tmavozelenej umelej kože sa naozaj podarili a zaujmú na prvý pohľad. Technickou a technologickou výzvou však bol hlavne vývoj robustného 180° pántu, ktorý ponúkne dlhú životnosť

(otestovaných až na 30-tisíc opakovaných zatvorení a otvorení zariadenia, čiže podľa slov zástupcov spoločnosti Asus minimálne 5 rokov denného používania), a správna hardvérová a softvérová implementácia gyroskopických senzorov pre dosiahnutie najlepšieho možného používateľského zážitku pri častých zmenách orientácie a formátu. Časté zmeny orientácie mohli mať dopad tiež na zvuk, no aj tu ukazuje Zenbook 17 Fold svoju premyslenosť, keďže vďaka reprodukcii zvuku zo štyroch zabudovaných reproduktorov a vďaka softvérovej mágii si používatelia užijú neustále stereo bez ohľadu na jeho orientáciu.

Asus Zenbook 17 Fold bude dostupný v najbližších mesiacoch a očakávaná cena na slovenskom trhu je okolo 3 500 eur.

Daniel Paulini



„Game night“ s priateľmi na veľkej ploche



Či už ste profesionálni alebo amatérski hráči videohier, určite si zamilujete hranie bowlingu alebo inej spoločnej zábavy s priateľmi na veľkej ploche. Pomocou projektorov si dokážete pripraviť „Game night“ veľkých rozmerov a svoje hráčske schopnosti tak viete naplno ukázať aj vašej partii. Táto technologická vychytávka nie je len pre milovníkov filmov, niektoré modely sú dokonca prispôbené na hranie videohier.

Napríklad projektory od spoločnosti Epson, ktoré zaručujú cenovo dostupnú zábavu, sú tiež navrhnuté na hranie hier, vďaka čomu dokážu byť naozaj praktickým zariadením pre mladých ľudí, ktorí si radi s priateľmi sadnú v obývačke a súťažia. S technologickým riešením od Epson si viete vytvoriť „Game night“ vo veľkom štýle a okrem hrania hier si užijť aj sledovanie filmov či športových prenosov na veľkej projekčnej ploche. Pripravili sme si pre vás zopár tipov a rád na čo presne sa treba zamerať pri kúpe projektoru.

Čo je dôležité pri výbere správneho herného projektoru?

Veľkosť projekčnej plochy je pri projektoroch zásadnou špecifikáciou, na ktorú je určite treba sa zamerať, pretože chcete mať čo najväčší a najlepší zážitok. Projektor Epson WH-TW7000 a EH-TW7100 majú až 500-palcovú veľkosť obrazu, a tak sa pred premietací plochu zmestí aj celá partia. Oba tieto projektory majú navyše vysoké rozlíšenie až 4K PRO-UHD a vysoký

kontrastný pomer – pri EH-TW7100 je to až 100 000 : 1, čo zabezpečí syté odtiene čiernej farby a jasne prekreslené detaily tieňov. Zameranie sa na životnosť projektoru tiež nie je na škodu, pretože ho nebudete musieť po pár rokoch vymieňať. Projektory od Epson majú vysoko spoľahlivé žiarovky a až 7-ročnú životnosť pri každodennom používaní. Ak teda pripravujete raz za čas príjemné večery s priateľmi, projektor vám vydrží naozaj dlhý čas bez potrebnej výmeny žiarovky.

Pre mladých ľudí sú jednoduché používanie a inštalácia kľúčovými vlastnosťami takejto technologickej hračky. Nechcete sa predsa počas vášho večierku zaseknúť pri skúmaní návodov a príprave. Projektory od Epson zaručia plynulý chod celého „Game night“. Navyše disponujú viacerými pokrokovými technológiami, ktoré zaisťujú jasný obraz aj pri hraní. Napríklad technológia 3LCD, ktorá prináša rovnako biely a farebný svetelný výkon. To znamená, že vás pri pozieraní nebude rušiť takzvaný „dúhový efekt“, ktorý sa vyznačuje rušivým blikaním. Pomocou Epson technológie 3LCD sa na

film, hru či futbalový zápas pozeráte s presnosťou. Dôležitou technológiou, ktorú majú oba herné projektory EH-TW7000 aj EH-TW7100 je prekládanie snímok („Frame Interpolation“), vďaka čomu je pohyb čo najplynulejší aj v prípade rýchlejších scén. Toto je dôležité najmä pri hraní hier, pretože vám tak naozaj nič neunikne.

Výhodou oproti iným značkám projektorov je, že Epson dokáže túto funkciu zapnúť a vypnúť aby sa v prípade pozerania filmov dodržal obraz tak, ako to režisér zamýšľal.

Poslednými veľmi dôležitými aspektami pri výbere projektoru sú možnosti zobrazovania obsahu a možnosti pripojenia. Benefitom spomínaných projektorov sú 2 HDMI porty na pripojenie zariadení a možnosť pripojiť sa cez Bluetooth napríklad s audio reproduktorom či bezdrôtovými slúchadlami pre ešte väčší zážitok zo sledovania. Okrem toho projektory od Epson dovolia zobrazovať obsah v 4K z hernej konzoly, set-top boxu, prehrávača Blu-ray, tabletu či iného zariadenia v 2D aj v 3D. Filmy tak môžete pozerieť aj z vášho obľúbeného streamovacieho zariadenia a mať z toho zážitok ako v kine. Hranie hier v 3D vás viac vtiahne do deja hry a o zábavu na celú noc je postarané.

Ako takýto „Game night“ pripraviť?

Čo vám okrem herného projektoru nemôže na večierku s kamarátmi chýbať? Nezabudnite si pripraviť zoznam vašich najobľúbenejších hier, či už je to cez hernú konzolu alebo sa pripojíte na zariadenie cez počítač. Ak pripravujete súťažný večer s výhrami, vytlačte si napríklad hárok s bodmi, aby ste mali všetkých výhry a prehry na jednom mieste. Teraz vám už len želáme príjemné hranie a 3..2..1.. START!



Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Remaster Tactics Ogre



Square Enix ohlásilo remaster, respektíve grafický remake legendárneho taktického RPG **Tactics Ogre: Let Us Cling Together**, ktoré pôvodne vyšlo na SNES a o niečo neskôr aj na SEGA Saturn a Sony PlayStation. Remaster bude mať názov Tactics Ogre Reborn a vyjde na PC, Nintendo Switch, PlayStation 4 a PlayStation 5 tento rok. Hra prinesie vylepšenú vizuál vyhladzujúci „kockovanú“ grafiku, nový a modernejší HUD, nové grafické efekty i určité zmeny v hrateľnosti. Asi najväčšou zmenou je levelovanie postáv jednotlivo a nie len hromadne podľa jednotiek, čo hráčov nútilo k prehnanému grindovaniu. Soundtrack bol nanovo reorchestrován pôvodným skladateľom Hitošim Sakimoto a remaster sa dočká aj plného dabingu, ktorý bude prítomný v angličtine i japončine.

Ohlásenie Dungeons 4



Oblíbená séria simulátora dungeonov **Dungeons** sa prekvapivo dočká nového dielu. Presne päť rokov od trojky vyjde Dungeons 4 na PC, Nintendo Switch, Xbox Series (vrátane Game Pass) a PlayStation 5. Hra bude pokračovať v stopách svojich predchodcov a prinesie prítiaživý simulátor zloducha v RPG hrách, ktorému idú po krku hrdinovia majúci rôzne povolania. Vašou úlohou – teda úloha zloducha – bude svoje cennosti skryť do tej najtajnejšej skrýše a porátať sa s dobrákmi, ktorí vám prišli lup vziať. Proste tradičný Dungeons. Podľa tvorcov má byť štvrtý diel väčším a obsiahlejším dobrodružstvom, než to bolo v prípade predchádzajúcej časti vydananej v roku 2018. Séria Dungeons vznikla v roku 2011 pod hlavičkou štúdia Realmforge Studios.

Remake KotOR žije



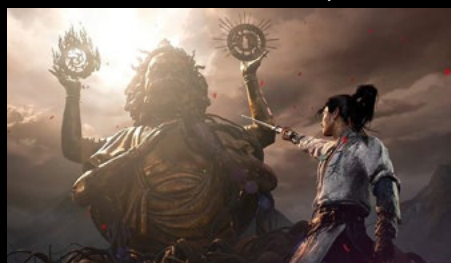
Star Wars: Knights of the Old Republic je jedným z najlepších a najobľúbenejších RPG všetkých čias. Nádherný príbeh, vynikajúco napísané postavy, úžasná hudba Jeremýho Soula (napr. Skyrim), taktický súbojový systém a hlboká RPG hrateľnosť. Jednoducho klasika po každej stránke. O remaku tejto hry sme vás už informovali. Malo ho na starosti štúdio Aspyr, no to ho nezvládalo a spoločnosť Embracer bola nútená vývoj remaku zastaviť. Podľa najnovších správ sa hra dočkala znovuzrodenia, pretože mal vývoj prebrať Saber Interactive. Saber nikdy nepatrilo medzi tie najvychytenejšie štúdiá a ani na svojom konte nemá veľké hity. Za zmienku stojí možno len TimeShift z roku 2007. Saber sa zameriaval predovšetkým na portovanie hier na iné platformy.

Nový Deus Ex?



Po tom, čo Square Enix predalo okrem iných značiek aj Deus Ex zdá sa hry zrejme dostali do tých správnych rúk. Spoločnosť Embracer totižto nechce značky len vlastniť, chce ich aj využiť v prospech hráčov v podobe nových hier, prípadne remasterov. Spolu s Deus Ex bol predaný aj celý tím Eidos Montréal, ktorý ma na svedomí všetky moderné hry Deus Ex. Tie začali svoju existenciu s vynikajúcim Human Revolution, a práve tí by mali podľa najnovších správ rozmyšľať o novej časti. Nečakajte ale skorý vývoj, tvorcovia musia najprv dokončiť rozpracovaného Tomb Raidera. Je síce škoda, že budeme musieť čakať minimálne takých 5 rokov, no na druhej strane sme radi, že Embracer podporuje nápady ich tvorcov a neodkladá ich len niekam do zásuvky, ako svojho času Square Enix.

Kde sa vetry stretávajú



Pri úvodnom videu Where Winds Meet mal človek až povznášajúci pocit podobný tomu pri pozeraní filmu Tiger a drak, no keď začala hrateľnosť, nadobudnutý pôvab zmizol a hra nabrala grády klasickej, miestami až tuctovej sekačky s extrémne rýchlym pohybom postáv pri súbojoch. Ako keby tvorcovia chceli naviazať na úspech Ghost of Tsushima, no potom sa rozhodli, že predsa len to skúsia s Bayonettou. Takto pôsobila ukážka novej akčnej historickej hry z prostredia Číny predstavenej na Gamescom. Hra bude open world a prinesie robustný systém povolání, pričom bude obsahovať mnohé zaujímavé detaily, napríklad možnosť ochorenia v nepriaznivom počasí. Where Winds Meet taktiež ponúkne možnosť stavať opevnenia a úplnú voľnosť v hraní. Hra vyjde len na PC.

Atlas Fallen



Atlas Fallen je fantasy so štipkou sci-fi odohrávajúce sa v polootvorenom, veľmi zaujímavom vyzerajúcom svete s potvorami rôzneho druhu, ktoré nám pôjdu po krku. Hra to bude rýchla, vďaka spôsobu pohybu po piesku kĺzaním. Bude tiež svižná, vďaka akrobatickým schopnostiam hrateľnej postavy. No a hlavná postava? Tou bude žena tmavšej pleti. Tiež vám pri vymenovaní týchto prvkov prišlo na um akčné RPG Forspoken od Square Enix? Tak nie ste sami. Štýlom, predvedením i dynamikou hra skutočne až nápadne pripomína Forspoken od Square Enix. Atlas Fallen má avšak jedno plus a tým je, že hlavná postava nebude prenášať nudné teenagerske hlášky ako zo strednej školy. Uvidíme, čo sa z Atlas Fallen vyklíuje časom. Hru vyvíja Deck13, ktorí ju plánujú vydať na PC a konzoly budúci rok.

Embracer znova na nákupoch



Švédská korporácia Embracer sa opäť vybrala nakúpiť a opäť len tak, akoby pomimo, nakúpila práva na Pána prsteňov. Ved' áno, komu z nás sa to ešte nestalo, že? To ako keby ste sa vybrali na maslo a kúpili mliekareň. Spoločnosť, ktorá sa preslávila v hernom svete nákupom značiek ako Deus Ex či Tomb Raider od Square Enix za smiešnych 300 000 dolárov si najnovšie okrem práv na Pána prsteňov zabezpečila aj práva na Hobita, Killing Floor, Maneater alebo aj Teardown či Red Orchestra. Embracer sa týmto definitívne zaradzuje medzi najväčších hráčov na poli videohier. Teraz príde tá zložitejšia časť, a to využitie značiek. Pán prsteňov by si rozhodne zaslúžil akčné RPG v štýle tretieho Zaklánača, či nový diel strategickej série The Battle for Middle-earth.

Hogwarts Legacy až v 2023



Skvelo vyzerajúca akčná adventúra **Hogwarts Legacy** napokon nevyjde v decembri tohto roka, ale až v roku 2023, konkrétne 10. februára na PC. Ako dôvod bola uvedená nutnosť dodatočného času na vylepšenie hry. Hogwarts Legacy tak teda minie prítiaživý dátum Vianoc, kde by hra rozhodne zapasovala. A to je škoda, lebo magické čaro Vianoc s magiou sveta Harryho Pottera šla vždy pekne dohromady. Hogwarts Legacy má priniesť komplexné dobrodružstvo odohrávané sa v Rockforte a priľahlých oblastiach. Budeme si môcť vytvoriť svojho čarodejníka, vybrať si na akú fakultu chceme chodiť, budeme sa zúčastňovať vyučovania, učiť sa kúzla, miešať elixíry a podobne. Jednoducho budeme právoplatnými študentami Rockfortu. Pre fanúšikov série to musí znieť ako sen.

Žiaden Blade od Ubisoftu



Internetom sa začali šíriť chýry o vývoji hry **Blade**. Spôsobila to totiž fotografia na instagrame zachytávajúca režiséra prichádzajúceho filmu Blade v štúdiu Ubisoftu pri tvorbe motion capture, ktorá jediná sama stačila niektorým jedincom na to, aby začali špekulovať o novej hre s upírobijom Bladeom. Ako už aj názov novinky napovedá, boli to len predčasné fámy, nakoľko Ubisoft poprel akékoľvek práce na takejto hre. Hra Blade teda nebude. A to je skutočne škoda, pretože hier s Bladeom nie je veľa. Teda len tri. Menovite Blade, Blade II a Blade: Trinity. Zakaždým šlo o nadupané akčné hry, ktorým ale chýbala kvalita známejších titulov. Až na Trinity, ktorá bola top-down podivnosť pre mobilné telefóny. Škoda, temná sekačka s upírmami na trhu citel'ne chýba.

Remake Alone in the Dark



Alone in the Dark mal byť navždy zapísaný do dejín hier, no osud mu neprial. To, čím sa preslávil Resident Evil, to dokázal Alone in the Dark už niekoľko rokov predtým. Aj napriek tomu, že od roku 1992 do 1994 vydal tri podarené tituly, séria zapadla prachom. Zatiaľ čo čas plynul a na PlayStation boli vydané prvé tri Resident Evil hry a k tomu taktiež Silent Hill, Alone in the Dark mlčalo, až kým nenadšiel rok 2001 a s ňou štvorka The New Nightmare. Hra nebola zlá, ale na najlepšie žánrovky nemala. Séria si prešla dvomi reštartami, no resuscitovať sa ju ani tak nepodarilo. Znova sa o to tentokrát pokúša THQ Nordic, ktoré prináša reimagináciu prvého dielu Alone in the Dark. Na výber budeme mať medzi hraním za dve postavy, s ktorými zažijeme dva rozdielne zážitky.

Lords of the Fallen 2? Ani nie



Lords of the Fallen vyšiel ešte v roku 2014. Bol malým, ale celkom výživným prídavkom do subžánru Souls. Nebola to zlá hra, len na tie najlepšie záseky nemala. Aj napriek tomu ale dokázala hráčov zaujať natoľko, že tvorcovia hneď začali rozmyšľať o pokračovaní, ktorého vývoj sa napokon pretiahol na neúnosnú dĺžku. Nie, hra nebola zrušená, ako by mohol naznačovať názov novinky. Hra bude, avšak nebude to pokračovanie. Tvorcovia sa nakoniec rozhodli pre kompletný reštart značky a tak sa ďalšia hra Lords of the Fallen nenazýva Lords of the Fallen 2 ale The Lords of the Fallen. Reštart značky bude päťkrát väčší ako pôvodná hra, ponúkne boje proti kolosálnym bossom, vysokú náročnosť ako sa na Souls hru patrí a skvelý grafiku, podporenú Unreal Engine 5.

Dune ako nové MMO



Ako úvodný titul tohtoročného Gamescom bol odprezentovaný vzrušujúci projekt v úžasnej „púštnej“ grafike a monumentálnym červom v hlavnej role. Nebolo teda pochyb, že to, čo vidíme, je ukážka z novej hry Dune. Gameplay sme síce nevideli, len CGI trailer, no i tak sa bolo na čo pozerieť. Ale ohlásenie žánru následne mnohých z nás schladilo. Hra Dune: Awakening bude survival open world MMO. Predsa len je Dune: Awakening vyvíjané štúdiom Funcom, ktoré je známe napríklad aj svojimi MMO Conan Exiles, Age of Conan či Anarchy Online a podobné zameranie ich novej hry sme mohli očakávať. Značka Dune si zaslúži starostlivosť a hru, ktorej vývoj je pokrytý ľudmi, ktorí vedia, čo robia. Funcom MMO robí určite vie. Dune: Awakening je len na začiatku vývoja bez dátumu vydania.

Warlock

ČO VÝSKUM NEODHALIL



Nedávno som čítal najnovšiu štúdiu ohľadom dopadu hrania na psychickú pohodu človeka, ktorej záverom je, že videohry vás št'astnejším rozhodne neurobia. Spomínaná štúdia pritom vyvracia podobne ladenú štúdiu z roku 2020, ktorá tvrdila úplný opak, avšak pracovala s oveľa menšou vzorkou respondentov. Realizátorom tej najnovšej štúdie je Oxfordský internetový inštitút, ktorý sa zameriaval na sledovanie krivky spokojnosti, či nábehu pocitu št'astia počas hrania interaktívneho softvéru a využil na to vzorku 39tisíc jedincov. Výsledkom sa stalo konštatovanie, že v skutočnosti existuje len veľmi malá korelácia so spokojnosťou nadobudnutou počas hrania videohier a vedci neobjavili žiadny relevantný dôkaz, ktorý by jasne potvrdzoval,

ako z vás hranie hier môže spraviť reálne št'astnejšieho a spokojnejšieho človeka. Štúdia bola realizovaná v spolupráci s takzvanou veľkou trojkou v rámci spoločností venujúcich sa vývoju a predaju počítačových hier, čiže Microsoftom, Nintendom a firmou SONY. Sledované vzorky počas šiestich týždňov hrali hry ako Animal Crossing: New Horizons, Apex Legends, Eve Online, Forza Horizon 4, Gran Turismo Sport a The Crew 2. Štúdia uvádza, že ak hráči v čase výskumu hrali na základe vlastného podnetu a nie preto, že by museli, tak sa cítili o čosi lepšie. Samotná odchýlka v št'asti bola však tak minimálna, že ak by to malo mať výraznejší dopad na ľudskú psychiku, museli by s hrou stráviť niekoľko násobne viac času. A tu by som to rád osobne celé ukončil

a vrátil sa aj po vašom ctenom boku do roku 1995, kedy sa na platformách SEGA Genesis a Super Nintendo objavila akčná plošinovka Warlock. Ešte dnes si spomínam na tie chvíle v jej spoločnosti a som na 100 percent presvedčený o tom, že som sa počas hrania tohto titulu cítil neskutočne št'astný.

Hru v SNES verzii som mal požičanú od priateľa s tým, že ju stihnem prejsť behom víkendu a následne mu ju opäť nepoškodenú vrátim. Dodnes si citelne vybavujem jej pochmúrnu a, voči zvyšku v tom čase vydávanej hernej produkcie, odlišnú atmosféru. Titul vyšiel ako adaptácia toho času už šesť rokov starej filmovej predlohy a držal sa pôvodnej príbehovej idey. Raz za tisíc rokov sa slnko a mesiac postavili do jednej



línie. Keď sa tak stane, diabol pošle svojho jediného syna na Zem a jeho úlohou je zhromaždiť šesticu vzácných rún. Ak sa mu to podarí, nadobudne schopnosť zničiť samotnú planétu.

V tomto momente prichádzate na scénu, ako druid, vašou úlohou je cestovať v čase a zabrániť synovi diabla v objavení spomínaných rún. Dejová linka u hry z éry 16bit sa už v základe môže podceňovať, ale ako ste už určite vypožarovali aj z našich starších retro článkov, tam, kde je dostatočná snaha, nájde sa aj vôľa priniesť nezabudnuteľné scenáristické zážitky. Nanešťastie, projekt Warlock medzi túto sortu príbehom hnaných hier nepatrí a všetko to podstatné si stihne odbiť už behom úvodného intra. Napriek tomu som bol ako decko priam fascinovaný predstavou, že som čarodej schopný odvrátiť zánik Zeme a mám schopnosti na to, aby som sa postavil najväčšiemu zlu, aké kedy na našu planétu zavítalo.

Strohý boj

Veľkým problémom, s ktorým som sa musel počas trojhodinového dobrodružstva v koži čarodejníka vysporiadať, bol toporný a nie zrovna dobre zrealizovaný systém boja. Vo vašej výbave je špeciálna lietajúca guľa, obiehajúca okolo ústrednej postavy, s ktorou musíte zlikvidovať drvivú väčšinu všetkých menších príšer, ktoré sa vám postaví do cesty. Zásadnou chybou je, že počas manipulácie s týmto orbom nemôžete súčasne pohybovať postavou a tak sa vždy

musíte zastaviť a načasovať stret gule s protivníkom tak, aby vás nestihol zasiahnuť, to všetko skôr, než dokončíte útok. Či už bolo zámerom vývojárov pri tvorbe spomínanej gule navodiť pocit, že ovládať mágiu nie je zrovna niečo jednoduché, alebo nie, celkovej hrateľnosti to vo finále vôbec neprospelo.

Našťastie má však druid vo výbave aj dostatočne širokú zásobu ničivých zaklínadiel, ktorých počet sa znižuje s každou smrťou v teréne – ak sa vám bude dariť odolávať príšerám a dokážete sa vyhnúť smrti, váš arzenál sa vám odmení a dá vám výhodu v neskoršej fáze. A teraz k tomu vôbec najlepšiemu, čo Warlock dokáže ponúknuť. Už vyššie som, aj v súvislosti s nie zrovna presvedčivou Oxfordskou štúdiou, spomínal jedinečnú a špecifickú atmosféru hry od štúdia Realtime Associates. Jednotlivé scenérie sú pestrou ukážkou temných lokalít a strašidelných lesov, kde na vás číhajú rôzne sorty nepriateľov (golemovia, kostlivci, vrany, atď.). V istom bode som sa ako začínajúci hráč skutočne bál a cítil som, že to, čo sledujem, by som nikdy na vlastnej koži nechcel reálne zažiť. A bolo v tom ešte trochu viac tajomna. Hra nemala vlastne žiadne HUD rozhranie a jej detailná pixelart grafika, na tú dobu samozrejme, na mňa pôsobila nesmierne sugestívne. Ďalším aspektom sa stal vysoký stupeň náročnosti, ktorý ma nútil postupovať pomaly a plánovať každú jednu likvidáciu s predstihom.

Kritika sa v čase vydania akčnej 2D značky Warlock krútila okolo



polovičných známkach, najviac boli projektu vyčítané nedomyslené prvky akcie a toporné ovládanie.

S tým môžem osobne plne súhlasiť aj dnes, avšak ako uvádzam vyššie, veľkým prínosom sa tu stáva jedinečná a osobitá atmosféra plná strašidelných motívov, na ktorú som nezabudol ani po takmer troch dekádach. Rovnako tak si cením vyšší stupeň náročnosti, ktorý inak trojhodinovú hraciu dobu dokázal výraznejšie navýšiť a to s patričným efektom zadost'učinenia. Dnes už by ste si s takouto hrou samozrejme sotva pochutili, ale v mojom vnútri stále drieme ten ťažko opísateľný pocit, aký som počas hrania Warlocku prežíval. A presne ten vám len sotva zmapuje akákoľvek moderne pojatá štúdia, ktorú ale samozrejme nechcem priamo spochybňovať.

Verdikt

Nezabudnuteľný čarodejnicky priemer.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner: Akcia	Výrobca: Realtime Assoc.	Zapožičal: Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Jedinečná atmosféra	- Ovládanie	
+ Čiastočne príbeh	- Manipulácia s orbom	
+ Zvuk	- Chýba viac	
+ Náročnosť	možností interakcie	
+ Kúzla		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Syberia: The World Before

PRÍBEHOVO KRÁSNE, HERNE ROZPAČITÉ



Čo pre vás znamená Syberia? Pre niekoho to je možno dojemný príbeh o mladej žene pracujúcej pre veľký právnický korporát, ktorá v neznámom svete objavila svoju nezávislosť. Pre iného to môže byť nenáročná relaxačná séria, pri ktorej si oddýchne po ťažkom pracovnom dni bez toho, že by sa musel pred monitorom nejako príliš mozgovu namáhať. Niektorí možno v Syberii vidia ten správny (tak dlho hľadaný) životný impulz – prípadne ho mali priamo pred sebou, no báli sa ho využiť. Pomôže im zbaviť sa okovov reality a vrhnúť sa strmhľav do nejakého dobrodružstva. Ani jedna odpoveď nie je nesprávna.

To, čo cítite pri hraní Syberii, to je totiž skutočné a vaše vlastné. Naučí vás, že nemusíte mať strhujúce cut-scény aby vás hra dokázala dojať, stačí len jeden denník, ktorý vám slovami dokonale sprostredkuje dramatický príbeh. Ten sa odohrá len vo vašich predstavách. Syberia vám dokáže, že adventúra nepotrebuje nezmyselné kombinácie predmetov:

stačí umne nadizajnovaná puzzle tak, aby ste sa mohli spol'ahnúť len na svoj dôvtip a nie štastie. Na základe toho dáte dohromady po hodinách skúšania veľký liatinový kotol a ventilátor, aby ste vytvorili obyčajnú miešačku.

Ono sa to doslova zdá ako sen, ako prototyp dokonalej adventúry. A tou Syberia je, že?

Nie.

Prepáčte mi to mierne zavádzanie, no neboli to klamstvá. Syberia je vskutku naozaj séria, ktorá ponúka presne to, čo som vypísal hore. Problémom avšak je, že to bohužiaľ nikdy nedokázala dodať v jednej hre. Jednotku ťahal dopredu jednoduchý príbeh spolu s nádherným zázemím, tradíciou a silnými charaktermi, no herne bola veľmi priamočiara. Dvojka pridala na hlavolamoch, radikálne ubrala na rozvoji charakterov, trojka priniesla pomerne slabý príbeh, avšak po hernej stránke predstavila jednu z

najlepších puzzle v sérii. Štvorka na tom nie je inak. Tá exceluje v jednom z najdojemnejších a najcitlivejších podaných príbehov, aké som kedy v hrách videl, no herne to je, predovšetkým v začiatkovej polovici, len taká vata.

Na to, aby ste pochopili a úplne precítili príbeh The World Before, musíte zažiť predchádzajúce hry. Po označení určitej položky v menu síce máte možnosť dozvedieť sa, čo sa hlavnej hrdinke Kate Walker prihodilo predtým, ale sledovať len prostý sumár problémom, ktorým čelila, nebude mať nikdy taký istý efekt, ako keď si týmito prekážkami sami prejdete.

Často odkazuje na minulosť, postavy i udalosti, ktoré sa už stali. Bola by škoda, aby ste sa ochudobnili o maximálny zážitok, ktorý sa vám dostane, len ak si predtým zahráte predchádzajúce diely. Mimochodom, názov hry trochu mylí. Syberia: The World before pôsobí, ako by malo ísť o prvotinu, ale v



skutočnosti ide o priame pokračovanie, čiže vhodnejší by bol podľa mňa názov Syberia 4: The World Before.

Hra nachádza hlavnú hrdinku v ruských sol'ných baniach rok po tom, čo ju tam odvliekli zločinci na konci tretieho dielu. Preč je jej upravený vzhľad, je špinavá, má iný účes a zdá sa, že aj inú sexuálnu orientáciu.

V jednotke mala snúbenca, ktorého ľúbila, no tu je pre zmenu až po uši zamilovaná do spoluväzenkyne Katyuši. Byť rok len s jedným človekom v malej miestnosti pravdepodobne môže ovplyvniť vaše citové rozpoloženie, nakoľko máte len jeden druhého, na ktorého sa môžete spol'ahnúť – vskutku neviem, nie som psychológ – ale z celkového hľadiska hry to bola úplne zbytočná zmena. Hra s touto tematikou následne vôbec nepracuje, nerozvíja ju a okamžite to vyfučí do prázdna.

Teda nie tak celkom úplne hneď. Na konci úvodnej kapitoly totiž zažijete rozhodne ten najhlúpejší dôvod v hrách všeobecne, prečo vôbec postava začne robiť to, čo robí. Dvojica sa nejakým spôsobom dostane k únikovej ceste preč z baní a natrafí na opustený vagón, kde nájdu okrem iného aj 50 rokov starú mal'bu ženy, ktorá sa podľa Katyushi na Kate dost' podobá. Na základe toho sa ju, logicky, a teraz sa radšej niečoho chyt'ťe, rozhodnú nájsť.

Ved' čo by aj iné robili, všakže. Utekajú po ročnom trýznení s vidinou tak vytúženej slobody a namiesto toho, aby skutočne utiekli, začnú debatovať o tom, či sa tá žena na mal'be na Kate fakt podobá a jediné, čo ich zrazu zaujíma je len to, kto je tá žena. Čerešničku na torte tomu dodáva tragická smrť Katyushi a jej prosba, aby ju skutočne našla. Kate

jej povie, že ju ľúbi a sľúbi, že bude po nej pátrať. Až potom to celé vyfučí.

Benoît Sokal, jeho vízie a príbehy ma vždy dokázali nadchnúť, ale taký absurdný úvod do deja som od neho nečakal. Až som sa musel pozastaviť nad tým, či nebol začiatok do hry dodaný až po jeho tragickej smrti. Neskôr to na mňa pôsobilo dojmom, ako keby si tvorcovia neboli istí svojim nápadom, nakoľko niekoľko postáv, ktoré Kate po úteku do Európy stretne, začne z ničoho nič tvrdiť, že sa na spomínanú mal'bu podobá. Úplne cudzí ľudia (na ktorých názore, povedzme si pravdu, absolútne nezáleží) sú zrazu ohromení, že je tam taká podobnosť. Pýtal som sa sám seba, čo je na tom také zvláštne. To sa už ľudia nemôžu podobat'? Alebo čo ak je to na obraze namal'ovaná skutočne Kate? Prečo by sa vôbec k tomu mal niekto bez opýtania vyjadrovať? Nechápem. Ako keby si týmito tvorcovia chceli potvrdiť, respektíve ospravedlniť, že ich zápletká má logiku. Ved' predsa aj pár iných postáv sa vyjadrilo, že mal'ba ženy sa dost' podobá, tak je úplne prirodzené, že Kate

sa ju snaží nájsť, no nie? No nie... je to hlúpe a predovšetkým nepravdepodobné.

Našťastie úvod skončí rýchlo a všetko, čo sa stane potom, je už len vycibrené rozprávanie príbehu s excelentnou poetikou dvoch časových rovín, reality a času, kedy sa Európou prehnala vlna rasizmu, nenávisť a vypuknutej novej svetovej vojny. Je to čas, ktorý u nás poznáme ako 2. svetová vojna, avšak tvorcovia pracujú s ich vlastnými termínmi. Obzvlášť pasáže priamo zobrazujúce život neznámej ženy na mal'be sú dych vyrážajúce umelecké obrazy patriace medzi to úplne najlepšie, čo sa kedy v hrách objavilo. Melancholické zachytenie nie vždy šťastného osudu tejto hrdinky s gaštanovými vlasmi vo vás často vyvolá emócie skl'účenosti a dojatia. Všadeprítomné chladné teplo jesene nazerajúcej spoza zožltnutých listov padajúcich na zem vás obohatiť povznášajúcim pocitom, že práve prežívate ten najkrajší príbeh všetkých čias.

Ak si odmyslím veľmi nepresvedčivý úvod, tak je Syberia: The World Before o putovaní ženy znovu hľadácej samú seba. Ide však skutočne iba o sľub, ktorý dala svojej novej láske? Alebo je v tom hľadaní cudzej osoby len jej vlastná neschopnosť priznať si, že rozhodnutie cestovať s Hansom Voralbergom na konci prvého dielu nebolo práve to najšťastnejšie. Spôsobila tým nielen rozpad svojho predchádzajúceho vzťahu, odvrátenie sa od svojej rodiny a priateľov, ale aj veľké finančné problémy právnickej firmy, pre ktorú pracovala. Ja si myslím, že odpoveď je možné nájsť práve v tejto časti, predovšetkým na jej úplnom konci.

Celú túto nádhernú obrazotvornosť perfektne dopĺňa doslova nadpozemský soundtrack z pera Inona Zura. Jeho clivé





melódie dodávajú dojemným momentom, ktorých príbeh prinesie neúrekom, ešte dodatočnú dávku emócií naviac. Č

i už budete objavovať' zákutia mestečka Vaghen v predvojnovom období alebo jeho modernej verzii v roku 2005, zakaždým sa budete cítiť' ako v ružovom sne vytvorenom z bezkonkurenčnej architektúry prostredia, nesúcim jesenný poter košatých zubatých tieňov stromov.

Čo sa optimizmu týka, ten už u mňa nie je na takej vysokej úrovni, keď' sa očkom pozriem na hratel'nosť'. Hra upustila od svojich tradičných adventúrnych koreňov a tu už pôsobí skôr ako interaktívnejšia hra od Quantic Dream. Narážam týmto na hratel'nosť' pozostávajúcu z kontextového ovládania, ktoré simuluje činnosti reálneho sveta pohybom myšou, respektíve ovládačom.

Otočiť' kl'účikom tu znamená urobiť' kruhový pohyb zariadením ovládajúcim hru a podobne. Oproti trojke je ich ale našť'astie o niečo menej a hlavne aspoň fungujú (nie sú frustrujúce tak, ako predtým). Osobne nie som vôbec fanúšikom takéhoto typu, nakoľ'ko to hratel'nosti nepridáva podľ'a mňa nič. Posunutie vozíka si napríklad žiada držanie tlačidla



je vystavaná celá séria. Práve táto pasáž je taktiež tou, kedy si budete môcť' prvýkrát prepínať' medzi dvomi postavami naraz, medzi Kate v roku 2005 a záhadnou ženou z obrazu.

To, čo sa dozviete v minulosti budete zrazu vedieť' aplikovať' v prítomnosti a riešiť' tak rébusy. Je tu ale jeden problém. Ono to vôbec nedáva zmysel. Z pohľ'adu hráča je to samozrejme fajn. Niekde sa niečo naučíte a na druhom mieste to využijete. Avšak z hľ'adiska príbehu to, že Kate vie zrazu ako vyriešiť' hlavolam, pretože ja ako hráč som videl, ako sa nejaký objekt ovláda pred 50 rokmi, predsa nemôže mať' žiadne racionálne vysvetlenie.

Prečo si môžem prepínať' medzi postavami len na určitých miestach, keď' vám to hra dovolí? Dôvodom samozrejme je, že inak by nemala žiadne opodstatnenie.

Ak by sme si hneď' vedeli pozrieť', ako v určitých pasážach tajomná žena reagovala a čo robila, nebol by dôvod na hľ'adanie jej osoby. Vedeli by sme už o nej všetko. Podľ'a „pravidiel' z námestia Vagheny by to predsa Kate vedela hneď', len čo by som to ja, ako hráč spozoroval. Takto ale adventúra

stráca na uniformite, vízii a celistvosti. Keď' sa to tvorcovi hodí, tak to do hry implementujú, avšak vtedy, ak už hrozí, že táto mechanika naruší celkový zmysel rozprávania príbehu, tak možnosť' pred vami skryjú. Je to samozrejme logické rozhodnutie, ťažko namietat', ale pôsobilo to na mňa nekompaktne.

Príbehové cut-scény tu bývajú dlhé a niekedy až nekonečné, ale to v podstate neadí, nakoľ'ko sa prezentujú krásnym vizuálom, sú skvelo nadabované a citlivo nasnímané. Avšak aj to len naznačuje, že si ako hlavné vývojári zvolili príbeh. Adventúry, ako žáner, stavajú aj na silnom príbehu, čiže rozhodnutiu rozumiem. K tomu len na záver poviem, že z času na čas som sa predsa len pristihol pri tom, že sa už neviem dočkať', kedy budem znova ovládať' postavu.

Čo mi prišlo nepochopiteľ'né bol diár, do ktorého vám hra zapisovala úlohy. Skutočne dnešní hráči potrebujú mať' vypísané úlohy už aj v priamočiarej lineárnej klikanej adventúre? Našť'astie sa dajú všetky ukazovatele a notifikácie vypnúť', čiže si hráči túžiaci po čo najklasickejšom zážitku týmto môžu prísť' na to svoje. K dispozícii máte takmer vždy po ruke aj denník nehl'adiac na to, za akú postavu práve hráte. Zatiaľ' čo si žena z obrazu píše pocity do denníka sama a zapisuje si tam dojmy aj z udalostí, ktorých ste neboli svedkami, v prípade Kate čítate denník vyšetrovateľ'a, ktorý po vás pátra. Troška zvláštne rozhodnutie, nakoľ'ko ten vyšetrovateľ' tam len vypisuje to, čo ste spravili priamo s Kate. Asi má ísť' o nejakú formu logu pre prípad, že by ste dlhší čas nehrali a chceli sa dostať' do obrazu. Denník neznámej ženy je ale určite zaujímavejší.

Núti ma to zamyslieť' sa nad tým, prečo sú nitky príbehu venované



vyšetrovateľ'om v tejto sérii vždy otáznej kvality. Vo štvorke síce dej našť'astie nekazí, ba naopak, zbytočne ho nekúskuje, ale aj tak to nie je úplne to pravé orechové.

Avšak stále lepšie než ako v Syberia 2, kde prestrihové scény do New Yorku tak veľ'mi narúšali poetiku zasneženej Sibíri a vytrhávali z celkovej atmosféry. V Syberia 3 sa vyšetrovateľ' správal ako to najnaivnejšie a najneschopnejšie nemehlo – ak by ste ho vystrihli z príbehu, o nič by hra neprišla.

Po dost' chabo vyzerajúcej trojke je The World Before ako z iného sveta. Grafika je na prvý pohľ'ad krásna. Prostredia obsahujú množstvo predmetov, nasvietenie scén vyzerá realisticky, paleta farieb je zvolená s citom.

Problém avšak nastáva, keď' sa kamera prvýkrát priblíži k objektom a pokazí dovtedajší pozitívny dojem. Vtedy zistíte, že textúry sú vo veľ'mi nízkom rozlíšení, objekty nemajú dostatočnú geometriu a celé to vyznieva neupravené. Hra teda

klame telom. Ilúzia by avšak mohla byť' neskazená, ak by tvorcovia objekty, ktoré budete skúmať' z blízka, obliekli do detailných textúr. Ved' ak viem, že hráč bude na nejaký objekt pozerat' zblízka, tak ho teda na to aj patrične pripravím.

Séria dáva zabudnúť' na tragický tretí diel a so štvrtou časťou znova prináša kvalitné dobrodružstvo zamerané predovšetkým na silný, dojemný príbeh a vykreslenie postáv. Hratel'nosť' síce zastáva druhé husle, ale aj napriek tomu sa tu dokážu objaviť' zaujímavé rébusy, predovšetkým v druhej polovici, kde dokonca tvoria to najlepšie z celej série.

Svojim pomerom k príbehu mi The World Before veľ'kou mierou pripomína prvý diel. Škoda len tej slabšej hratel'nosti v úvodných hodinách a otravného kontextového ovládania, to by som už asi aj hovoril o tej najlepšej Syberii. Tým nakoniec stále ostáva druhý diel. Nad hodnotením som veľ'mi dlho rozmýšľ'al a napokon si uvedomil, že ak by bolo možné, dal by som tri a pol hviezdy.

Vzhľ'adom na to, že ma hra príbehom dokázala dostať' do kolien, som sa nakoniec namiesto troch predsa len priklonil k štyrom.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
point-and-click	Microïds	Hype
PLUSY A MÍNUSY:		
+ silný a dojemný príbeh	- prvá polovica herne zaostáva	
+ puzzle, predovšetkým v druhej polovici	- kontextové ovládanie	
+ fenomenálna hudba Inona Zura	- v detailoch grafiky hra zlyháva	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Marvel's Spider-Man

OBDOBIE VYDÁVANIA PERFEKTNÝCH SONY EXKLUZIVÍT NA PC POKRAČUJE



K pôvodnej exkluzivite Marvel's Spider-Man na PlayStation 4 sa mi viaže úsmevná historka, keď ma jeden kamarát presviedčal, že „toto si nikdy inde nezahrám“ a preto je to jeden z dôvodov, aby som si konečne túto konzolu zaobstaral. Kto by vtedy povedal, že na PC príde éra, keď exkluzivít od Sony budeme hrať za rok hneď niekoľko. A fakt, že za to stoja, potvrdzuje aj Marvel's Spider-Man, pretože ide o naozaj výnimočný titul.

Otvorený svet ako má byť! Menší, zapamätateľný a plný obsahu

Nemyslím si, že sa nájde veľa z vás, ktorých by existencia Marvel's Spider-Man obišla. Asi všetci viete, že na PlayStation 4 išlo o jednu z najlepších hier roka a nie je to tak dávno, čo sa na PlayStation 5 objavil remaster. Ak ste však PC-čkári ako ja a nemáte radi akýkoľvek náznak

spoileru, pohodlne sa usad'te a nebojte sa, nič dôležité vám nevyzradím.

Zaujímavým rozhodnutím je nezasadiť príbeh Spider-Mana z hry do žiadneho z už známych svetov. Na jednej strane tak mohli scenáristi a vývojári experimentovať a vytvoriť niečo originálne, no na druhej strane museli domyslieť úplne všetko nanovo a nemohli si pomáhať už existujúcimi komiksami či udalosťami z nich.

Verzia Petra Parkera od Insomniac Games, mimochodom zo sveta označovaného ako Earth-1048, je dospeljšia, no neprišla o svoj ikonický humor.

Trefné poznámky sprevádzajú v podstate všetko dianie v hre, hoci, samozrejme, nechýba množstvo vážnych momentov. Vzťah s Mary Jane, ktorá nemôže chýbať, je komplikovaný, no nejde už iba o stredoškolskú romancu. Interakcie so všetkými ostatnými postavami

sú dobre napísané a to aj keď ich väčšinou poznáme inak. John Jonah Jameson je tu taktiež perfektný.

Herný svet je úchvatný a takmer okamžite vás pohltí. Moje srdce plesalo blahom, keď som zistil, že pri jeho veľkosti nejde o prehnaných dvesto kilometrov štvorcových a vývojári sa nechcú naháňať za čo najväčšími rozmermi. Už od začiatku pochopili, že kvalita je viac ako kvantita a tak sa, našťastie, nebudete premávať po mŕtvom svete plnom nezáživných pseudoaktivít, ako je to vo väčšine moderných hier s otvoreným svetom. Keď už spomínam pohyb po meste – klobúk dole pred spracovaním mechanizmov vystrel'ovania pavučín,

hojdania sa a animácií celého procesu pohybu. Mnohé tituly sa už v minulosti pokúšali priniesť podobné mechanizmy, no až tvorcom z Insomniac Games sa to podarilo naozaj na výbornú. Prekvapením pre mňa bol aj fakt, že ma bavilo zbierať



collectables a plniť všetky aktivity. Určitú rolu v tom hrá práve skvelý systém pohybu po meste a takéto činnosti vždy bavia viac, keď ich je pomenej.

Okrem príbehových misií na vás čaká aj množstvo bočných úloh a spomínaných krátkych aktivít. Ich rozmanitosť nie je nejako výrazná, no nie je ich tak veľa, aby dokázali nudiť a privodiť ten nepríjemný pocit, že robíte dookola to isté. Ich súčasťou sú aj rôzne minihry, ktoré sa skladajú napríklad zo spájania jednoduchých tvarov či ukladania políčok s elektrickým vedením, aby ste spojili dva body.

Nič svetoborné, ale v malom rozsahu poteší akákoľvek snaha o spríjemnenie a odlíšenie od bežnej hrateľnosti. Navyše, za každú splnenú úlohu alebo aktivitu získate tokeny, ktoré následne môžete investovať do nových kostýmov, prípadne do vylepšení jednotlivých gadgetov.

Súbojový systém je v jadre podobný tomu z Arkham série a z hier Shadow of Mordor a Shadow of War. Vďaka otvorenejšiemu prostrediu je však možné oveľa viac využívať rôzne Spideyho schopnosti a zariadenia, pričom na tretej zo štyroch obtiažnosti mi súboje občas



Technickým problémom sa recenzentská verzia nevyhla

Napriek tomu, že Marvel's Spider-Man je titul starý skoro štyri roky, vyzerá úchvatne. Details textúr najmä na samotnom pavúčom mužovi (zmenený model Petra v remasteri mi nijak neprekáža, keďže pôvodnú verziu som nehral) sú až neuveriteľné a spracovanie Manhattanu patrí medzi to najlepšie vo svojom žánri.

Z hry jednoducho dýcha atmosféra a je veľa mi ťažké sa od nej odtrhnúť. Pôsobivo vyzerajú aj efekty svetla, najmä v rozličných fázach dňa, a tieň každého objektu a postavy.

Jednoducho, na kúskoch z dielne Sony vždy cítiť, kam išiel vyšší rozpočet. Zmysel pre detaily a pre priblíženie úplných maličkostí k realite je takmer bezkonkurenčný. Odporúčam však vypnúť absolútne otrasnú chromatickú aberáciu, ktorá spôsobuje, že mnohé svetlá začnú byť doslova „kockaté“. Navyše, ide o efekt, ktorý spolu s rozmazaním pohybu (motion blur) vypínam automaticky. Verte mi, zážitok budete mať vždy lepší. Okrem dvoch spomínaných efektov v nastaveniach nie je núdza o





bohaté možnosti. Nechýba dokonca ani posúvnik na zmenu zorného poľa.

Vysoká vizuálna kvalita si ale pýta svoju daň. Dohl'adná vzdialenosť je dosť nízka a ak sa na ňu sústreďíte, vidíte, ako sa pred vašimi očami postupne načítavajú textúry. Horšie je postupné načítavanie textúr vyššej kvality. Určite to poznáte napríklad zo starších Unreal Engine hier, kde bolo viditeľné, že textúra nižšej kvality bola použitá v podstate ako placeholder a postupne sa kvalita zvyšovala až na vami nastavenú úroveň. Nuž a týmto neduhom trpí aj Spider-Man. Otázkou je, či ide o problém v samotnom Insomniac engine, na ktorom, mimochodom, bežal aj Sunset Overdrive, alebo je to bug, ktorý sa dá jednoducho opraviť.

A to najdôležitejšie na záver. Predchádzajúce PC porty exkluzívité od Sony neprišli do rúk hráčov bez problémov. Marvel's Spider-Man, aspoň v recenzentskej verzii, nemôžem zaradiť medzi tie najvyladenejšie. Počas recenzovania hra mala tendenciu padať a v prípade klávesovej skratky Alt+Tab



išlo o garantovaný crash na plochu. Niekoľkokrát sa mi stalo, že titul prestal načítavať niektoré textúry vo vyššej kvalite a až do vypnutia tak v ňom zostali ich „low-res“ verzie, ktoré sa majú zobrazovať iba pri vyššej vzdialenosti. Bez problémov neboli ani cut-scény, keď sa pustil zvuk, ale chýbal obraz. Nasledovalo krátke seknutie, akoby sa animácia načítavala a až po pár sekundách sa všetko správne rozbehlo. Verím, že tieto chyby budú vyriešené v day one update.

Že by nemalo ísť o problém v mojej zostave, potvrdzujú aj odporúčané hardvérové nároky, ktoré s i7-12770K a RTX 3070Ti zd'aleka prevyšujem.

Napriek výkonu mojej mašiny framerate tiež nebol úplne poslušný a v podstate od frekvencie monitora, teda od 144 snímok za sekundu, dokázal padať aj k 60. To sa však dialo len pri všetkých nastaveniach na maximum s najvyššou kvalitou ray tracingu. Ten je, mimochodom, ešte kvalitnejší než na PS5 a veru je sa na čo pozerieť. Okrem toho nechýba aj niekoľko exkluzívnych technológií,



ako sú napr. NVIDIA DLSS a DLAA, ale aj podpora ultraširokých displejov.

Audio stránka je na tom podobne ako vizuál. Kvalitatívne nemám čo vyčítať ako dabingu, tak ani hudbe. Soundtrack sa síce nezarád medzi moje obľúbené, ale je plnohodnotnou časťou atmosféry. A rovnako, ako som chválil prítomnosť češtiny v Days Gone, tak urobím aj tentokrát a nielen preto, že je slušná. V našich končinách lokalizácia jednoducho stále dáva možnosť titulu dostať sa k čo najširšiemu publiku. Takže napriek mojej preferencii vyberať si pôvodné znenie som za preklady vždy rád.

Verdikt

Napriek pomalšiemu rozbehu je Marvel's Spider-Man parádna akčná jazda, ktorú sa bez okolov dá označiť za filmový zážitok a popri filmoch, ktoré Marvel poslednú dobu dáva von, ide o to najlepšie, čo z tohto sveta môžete chytiť do rúk. Vizuálne úchvatný titul plný aktivít a výborných súbojov síce mierne podkopáva niekoľko technických problémov, ale nejde o nič nevyriešiteľné a zásadné. Som veľmi rád, že sa Spider-Man dostal na PC a pokiaľ vás doteraz obchádzal, určite mu dajte šancu.

Juraj Vlha

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Insomnia, Nixes	Sony
PLUSY A MÍNUSY:		
+ skvelé audiovizuálne spracovanie	- pomalší rozbeh hlavnej príbehovej línie	
+ výborná atmosféra a spracovanie známych postáv zo sveta Spider-Mana	- technické problémy a pár menších bugov	
HODNOTENIE:		★★★★★

RECENZIA PS5

The Last of Us Remake

OČAKÁVANIA NAPLNILO, ALE NEPREKONALO



Po každej stránke pôsobivý technologický posun špatí kontroverzná cena a absencia pokročilých gameplay mechaník z The Last of Us: Part II.

The Last of Us: Part I dosahuje po vzore originálu všetkých kvalít, vďaka ktorým si túto drsnú post-apokalyptickú sériu zamilovali milióny hráčov po celom svete, a pridáva navrch poriadnu nálož vylepšení rôzneho druhu. Najväčšou premenou si prešli modely postáv, ktoré sú po novom výzorom aj animáciami takmer ako živé, a zvýšila sa tiež uveriteľnosť a panoramatickosť prostredia, ktoré teraz pre zmenu viac reaguje na vašu interakciu. Lepšie je aj ozvučenie s podporou priestorového zvuku či umelá inteligencia nepriateľov, ktorú si viete po novom separátne nastaviť podľa toho, či preferujete akčné súboje alebo tiché eliminácie.

Vizuálne je nová verzia TLoU porovnateľná s pokračovaním spred dvoch rokov a ktovie – hlbšia analýza by možno ukázala, že ho miestami a v niektorých ohľadoch aj prekonáva. Bohužiaľ, minimálne pokiaľ ide o klúčové herné mechaniky, „Part II“ stále zostáva tým modernejším súrodencom. Štúdio Naughty Dog síce v „Part I“ razantne vylepšilo výzor a správanie postáv, no kontaktné súboje Joela sú stále pomerne priamočiare a ťažkopádne, podobné tým, aké naposledy predvádzal v remasteri z roku 2014. Na prísloví o starom psovi a nových trikoch zjavne teda niečo bude.

Zatiaľ čo Ellie sa v TLoU: Part II dokázala uhýbať nepriateľom v reálnom čase, v Part I takáto plynulosť a dynamika chýba. Opäť platí, že zablokovať a vrátiť úder je možné len rýchlym stlačením trojuholníka na ovládači. Pohyby, rovnako ako všetky animácie, sa však javia byť

taktiež zmodernizované, no bez „side-by-side“ komparácie ide len o domnienky. Ako celok je však hra aj napriek pôvodným mechanikám pomerne svieža a plynulá, a to je v konečnom dôsledku to, na čom záleží.

Vernosť predlohe, pokiaľ ide o gameplay, však zrejme aj tak ešte dlho bude dvojsečnou zbraňou. Zatiaľ čo časť hráčskej základne takýto krok ocení, druhá bude zrejme reptáť, že bez takýchto zásahov ide len o veľmi drahý „balíček textúr“.

Práve celková hrateľnosť sa preto stala hlavným stredobodom záujmu pre mnohých hráčov, keďže pred vydaním hry Sony primárne vydávalo zozrihy ukazujúce skôr vizuálny pokrok než praktickú stránku. Niežeby išlo o nejaké zahmlievanie. Vydavateľ dopredu avizoval väčšinu zmien, ktoré fanúšikovia v remakeu

uvidia, a na verejnosť uniklo aj zopár „menej viditeľných“. Patrí sem napríklad prítomnosť dvoch vykresľovacích režimov (dynamické 4K/60 fps verzus natívne 4K/40 fps) s možnosťou povoliť na televízoroch podporujúcich VRR odomknuté snímkovanie, ktoré prišlo na konzolu PS5 vo forme aktualizácie pomerne nedávno.

Jedným z najväčších technologických úspechov The Last of Us: Part I je tak aj to, že s „fejkovým“ 4K (prípadne 2K) môžete na niektorých miestach dosiahnuť až 120 fps. Bez ohľadu na to, či uprednostníte vernejší alebo rýchlejší režim, hra vyzerá skvelo a aj pri 40 fps/4K (s VRR potenciálne viac) je dojmovo pomerne plynulá.

Ako remake teda tento titul exceluje, no 80-eurová cena plnej hry vytláča jeho očividné kvality v prospech hnevu a frustrácie.

Vylepšení je síce veľa, no nie všetky si pri bežnom hraní hned všimnete

Štúdio Naughty Dog od začiatku avizovalo, že nepôjde len o „remaster“, ale rozsiahlu technologickú prerábku hraničiacu s remakeom, avšak bez dodatočného nového obsahu. Výnimku tvorí len začlenenie DLC Left Behind do herného menu základnej hry. V jadre sa tak toho na pohľad veľa nezmenilo, hoci všetko ostatné autori prekopali a vylepšili, vrátane umelej inteligencie, ktorá môže byť na nových, vyšších stupňoch obtiažnosti vcelku desivá.

Otázne je, do akej miery sú bežní hráči schopní tieto zmeny postrehnúť a oceniť bez toho, že by prepínali v reálnom čase medzi remakeom (2022) a remasterom (2014). Niektoré zásahy do hry sú viditeľné viac, niektoré menej, a podobne ako pri zbieraní trofejí, aj tu si viaceré zrejme bez vynaloženia istej snahy nevšimnete.



Simulácia padania dažďových kvapiek na ovládači DualSense? Ani neviem, že to tam bolo. Možno som venoval pozornosť niečomu inému, možno išlo pre mňa, čisto subjektívne, o nedostatočný vnem – tak či onak, pri mnohých na papieri super-duper pôsobiacich fičurok prax ukáže, že v „reálnej prevádzke“ to až také terno nie je. Ale to platí pri mnohých nových technológiách; zatiaľ čo niektorí hráči sú na takúto podnety citlivejší, iní ich možno až tak neprecítia.

Pri remaku prvého The Last of Us, ktorý štúdio Naughty Dog konzistentne s druhým dielom (TLoU: Part II) pomenovalo „The Last of Us: Part I“, je tento fakt dôležitý a spozoroval som ho aj na sebe. Áno, oproti prvým dvom verziám, ba aj sequelu, je hra je plná výrazných vylepšení, ktorými sa Sony pri marketingovej propagácii vôbec netajilo. Ba naopak, išlo predsa o hlavný ťahák, ktorý má titul predat' za nemalé peniaze, a tak vyšlo niekoľko trailerov, ktoré vzletne opisovali, čo všetko je v remaku nové. A že toho je, tak prečo sa nepochváliť. Štúdio Naughty Dog odvieďlo skvelú prácu. Na rozum sa však

tlačí otázka, či sa nájdú hráči, ktorí budú skutočne v kríkoch hľadať pridaný hmyz alebo takí, ktorí sa zháčia, keď uvidia, ako uveriteľne sa niektorej postave tisnú slzy do očí. Na papieri sú tieto novinky pôsobivé, a v hre, koniec koncov, tiež, ale skôr len pod pomyselnou lupou.

Výsledok je ohromujúci, pokiaľ ide o technologický pokrok medzi pôvodnou a najnovšou verziou, a úžasný, pokiaľ ho porovnáme s remakeom z roku 2014 pre PS4. Stačí si pozrieť niektorý z oficiálnych trailerov či hociktoré porovnávacie video. Modely postáv nie sú len vylepšené, ale v prípade niektorých postáv, ako napríklad Tess, sú rozdiely v tvári a mimike obrovské. Vďaka implementovanému foto režimu si hocikedy viete Joela priblížiť takmer až na kožu a rátať mu jednotlivé chlpy vo fúzoch, podliatiny, nedokonalosti na pokožke či vrásky.

Lokality, ktorými v hre prechádzate, boli vždy veľmi panoramatické a nabité atmosférou, no teraz sa takmer na každom kroku priam pýta otvoriť si spomínaný foto režim a vytvoriť dychberúci, priam až filmový screenshot.

Dva režimy kvality obrazu a odomknuté snímkovanie

Hra vyzerá a aj sa skvelo hrá bez ohľadu na to, či uprednostníte režim natívneho 4K a cieľových 40 fps alebo dynamické 4K so 60 fps. V konečnom dôsledku tak rozhodne zrejme to, ako veľmi chcete zažiť The Last of Us pri vyššej obnovovacej frekvencii, čo je vlastne aj „defaultná“ voľba nastavenia.

Marketing v sľuboch neklamal a v mnohých ohľadoch je hra akoby znovustvorená, nielen vylepšená. Svojím spôsobom je Part I naozaj re-kreáciou prvého dielu, The Last of Us na steroidoch, ktoré napína svaly a na fotkách pôsobí priam



božsky. V prípade definitívnej verzie The Last of Us pre PlayStation 5 neexistujú nejasnosti – je to jedna výborná, skvelá hra. Ak by išlo o úplnú novinku, ak by už mnohí z nás neprešli príbehom aspoň raz, išlo by o hru desaťročia.

The Last of Us: Part I však napriek všetkým superlatívom, ktoré si právom zaslúži, čerpá do veľkej miery z „wau efektu“. Nijakým spôsobom to neznižuje výsledný produkt, no iné je, keď si porovnáte pridané vylepšenia s „pôvodnou“ hrou (myslím tým remaster pre PS4, preto tie úvodzovky), a iné, keď hru skrátka... hráte. Je to, samozrejme, stále veľký zážitok, no vždy bude pôsobiťšie, keď porovnáte technologický skok, ako keď ho máte „len vidieť“ v hre, bez toho, že by vám niekto strkal pred oči pôvodný vizuál so slovami, že „aha, pozri sa, o koľko lepšie to vyzerá!“

Nie všetko skrátka počas prechádzania hrou oceníte, pretože, povedzme si úprimne, máme tu 21. storočie a skvelo vyzerajúcich hier je ako maku. Hráči, najmä mladšia generácia, sú už na realisticky pôsobiacu grafiku zvyknutí. Nie pre každého teda pôjde o akýsi „šok“ z toho, ako skvelo hra vyzerá, a netreba sa úplne nechať uniesť distribútorom starostlivo vybraným záberom, na ktorých pôsobí vizuál ako z iného sveta. Skvelým príkladom je napríklad plafón budovy bostonskej „radnice“, ktorý autori úplne prerobili.

Hoci je výsledok dizajnovu naozaj skvelý, nebyť toho, že som vopred vedel o tejto novinke, asi by som si ani neuvedomil, že niečo také tu predtým nebolo. Počas hry sa skrátka sústreďte na iné veci, nie vždy na detaily, ako napríklad architektúru.

Ak však chcete tip, ako The Last of Us: Part I hrať, ochotne vám poradím jedno: chod'te na to pomaly. Kochajte sa, nasávajte atmosféru. Neponáhľajte sa. Radšej si z

celého zážitku spravte maratón ako šprint, pretože nevychutnávať si adekvátne technický pokrok je v tomto prípade niečo hraničiace s trestným činom.

Nehovoriac o tom, že ten drsný, emociálny a dokonalo podaný príbeh je hlúposť uponáhľat' akýmsi hnaním sa vpred.

Naughty dog išiel na istotu a s príbehom nehýbal

The Last of Us sa, koniec koncov, zapísalo do siene slávy, našich spomienok a srdcí najmä vďaka intenzívnemu príbehu a výbornej post-apokalyptickej atmosfére. Vo svete, kde ľudstvo podľahlo parazitickej, spórovitej nákaze napádajúcej mozog, ktorá ľudí najprv mení na agresívne tvory a neskôr z hostiteľa vytvorí zmutované monštrum, sa hráč vžíva do kože pašeráka Joela.

Drsný a cynický muž si na pozadí neustáleho boja o prežitie postupne vytvára vzťah so svojou zvereňkynou Ellie, ktorú musí „doručiť“ partizánskemu hnutiu nazývaného Svetlušky, pretože práve v 14-ročnej tinedžerke sa ukrýva



nádej na vakcínu proti pandemickej nákaze tzv. kordycepsov.

Príbeh ani obsah sa nijako nezmenili, nič neubudlo a ani nič nepribudlo. Na otázku, či je to dobré alebo zlé, jasná odpoveď asi neexistuje. Ak však niečo funguje, netreba to meniť, a hoci by fanúšikovia nejaké bonusové misie či pasáže nepochybne ocenili, kto vie, čo by to spravilo s dynamikou hry a inými nosnými prvkami. Určite by to však ľahšie ospravedlnilo 80-eurovú cenovku, ktorá mnohým hráčom leží v krku.

Hoci nové scény či dialógy nepribudli, vylepšená hratelnosť je po vizuálnej stránke druhou najvýraznejšou novinkou a opäť niečím totálne transparentným, čím sa Sony oháňalo vo viacerých vyhláseniach a prezentáciách hry. Ťažko povedať, či je lepšie si vopred pozrieť všetky tie porovnávacie a analyzujúce trailery, aby ste vedeli, ktoré „cool“ veci si máte všimnúť, alebo je lepšie ísť na to s čo najmenšími vedomosťami. Na toto naozaj jednoznačnú odpoveď nemám.

Bezprecedentné nastavenia týkajúce sa prístupnosti hry väčšiemu spektru hráčov taktiež otvárajú dvere aj pre ľudí, ktorí si napríklad pre zhoršený zrak či sluch väčšinu videohier vychutnať nemôžu. Úplne zdravý človek tieto pridané možnosti nedokáže naplno oceniť, no skutočnosť, že prítomný je napríklad prevod textu na hovorené slovo, môže pre niektorých fanúšikov znamenať priepastný rozdiel smerom k lepšiemu.

V súčasnosti neexistuje hra, ktorá by bola pre hráčov so zdravotnými limitáciami prístupnejšia – TLoU: Part I je revolučným titulom skrátka už len tým, koľko možností v tomto ohľade ponúka. Od tých najmenších, ako napríklad zafarbenie či zväčšenie titulkov a prispôsobenie si užívateľského



rozhrania, až po implementáciu pomerne unikátnych technológií využívaných napríklad vo filmoch.

Chcete striel'ačku alebo survival? Vy rozhodujete

Ďalším obrovským pokrokom je možnosť do veľkej miery si prispôbiť zážitok vlastným preferenciám, napríklad vďaka rozšíreným možnostiam výberu obtiažnosti. Kedykoľvek máte možnosť upraviť si jednotlivé herné prvky, napríklad náročnosť zdolania nepriateľov v boji alebo to, do akej miery sú pozorní.

Hráči, ktorých veľmi nebaví „stealth“ a preferujú skôr prestrelky, si môžu nezávisle od ostatných parametrov nastaviť ťažšie (alebo ľahšie) súboje a tiež množstvo surovín, ktoré sú v hernom svete k dispozícii.

Pre fajnšmekrov zakrádania sa a tichej eliminácie bude zase možno optimálnejšie, ak zvýšia obozretnosť súperov pre ten skutočný adrenalinový a realistický zážitok. Joel ako supermanský pištoľník predsa len nemusí byť po chuti každému a vďaka novým možnostiam si viete vyšperkovať svoje playthrough k dokonalosti.

Prispôsobiteľné je aj samotné používateľské rozhranie (Heads-UP displej = HUD), takže možností, ako presne hrať hru, je naozaj množstvo. Nie vždy možno na detailoch záležať, ale o tom aj The Last of Us: Part I do veľkej miery je – posunúť niečo už tak skvelé na ešte vyššiu úroveň, ešte viac hru priblížiť fanúšikom tým, že im dáte do rúk možnosť určiť si, za akých podmienok ju budú konzumovať.

Kolečko noviniek uzatvára podpora haptickej odozvy na ovládači DualSense, čo hráči ocenia najmä v adrenalinových súbojoch nablízko s brokovnicou. Ide

opäť o pridanú hodnotu, ktorá znásobuje celkový „feeling“, hoci poväčšine je výrazný len v určitých momentoch.

The Last of Us: Part I je teda, presne podľa očakávaní, najlepšou možnou verziou tejto hry. Nie je nič, v čom by boli predchádzajúce dve verzie lepšie. Pokiaľ niekto ešte The Last of Us nebral a má doma PlayStation 5, bolo by hlúpe „vyčerpať“ si tento zážitok hraním inej než najnovšej verzie. Vskutku závidím každému, kto si príbehom Joela a Ellie ešte neprešiel a čaká ho takýto krst v kombinácii so všetkými vymoženosťami PS5 vrátane podpory pomerne vyspelej umelej inteligencie nepriateľov. Možnosť nastaviť si samostatne obtiažnosť jednotlivých elementov je, spolu s týmito, markantným pokrokom. Ak túžite po ultimátnom zážitku, nebojte sa poriadne navýšiť obtiažnosť a z akčnej adventúry sa razom stane poriadny „survival“.

Námietky na cenu sú oprávnené

Vydavateľ Sony (SIE) predáva The Last of Us: Part I za 80 eur (90 eur pri zbytočnej



Deluxe edícií), čo je po novom bežná cena nových PlayStation exkluzív. O tom, že hry na platformu PS5 počas pandémie slušne zdraželi, sa baviť asi nemusíme, no pri najnovšom remaku The Last of Us leží problém niekde inde.

Logicky je rozdiel zaplatiť 80 eur za, povedzme, pokračovanie série God of War, pretože pôjde o úplne novú hru s novými, ešte nevyrábaným príbehom, novými postavami, mechanikami, level dizajnom, soundtrackom a tak ďalej. Platiť však takúto „pálku“ za deväť rokov starú, byť fenomenálne vylepšenú hru, mi osobne nepríde zo strany Sony ako najlepší krok.

Nikto sa neháda, že upgrade nie je markantný a že nejde len o akýsi „kozmetický náter“, pretože Part I je naozaj z hľadiska technického stavu naozajstým skokom vpred, no predsa len – a to hovorím naozaj subjektívne – nie je okej, aby hráči platili takúto sumu bez akéhokoľvek dodatočného obsahu.

Či chceme alebo nie, adekvátne cenové ohodnotenie hry s ohľadom na to, čo ponúka, je dôležitý faktor pri rozhodovaní sa, či a kedy si ju zahráme. Argumentovať tým, že cena v budúcnosti klesne, ale kvalita zostane, je to isté, ako nevnímať si v nejakej hre bugy a odôvodniť to tak, že ich v budúcnosti beztak opravia.

Ak raz cena The Last of Us: Part I klesne na úroveň zodpovedajúcu tomu, že aj napriek všetkým vylepšeniam a superlatívom ide stále o znovuvydanie hry z roku 2013, potom nemám naporúdzi jediné krivé slovo.

Aj s pridaním DLC „Left Behind“ mi však momentálne príde 80-eurová cenovka ako nehoráznosť. Ak by Sony zvažilo stretnúť sa s hráčmi na polceste a napríklad poskytnúť zľavu pre tých, ktorí majú zakúpený remaster z roku



2014, situácia by bola iná, no žiadna taká marketingová stratégia neexistuje.

Sony sa pri vydaní tvári, akoby išlo o niečo úplne nové, a ponuka 90-eurovej „Deluxe“ edície, ktorá v tomto prípade naozaj neponúka takmer nič nové (a to, čo áno, je priamym zásahom do gameplayu), je v mojich očiach pre značku hry, ale aj jej autorského štúdia Naughty Dog, trochu dehonestujúce. Pripomína to totiž „cashgrab“ praktiky iných nemenovaných vydavateľov, čo sa k The Last of Us – etalónu kvalitnej príbehovej hry, ktorú v očiach mnohých hráčov z trónu dodnes nezosadila žiadna konkurencia – jednoducho nehodí.

Už to, že Sony pýta za vylepšené verzie svojich PS4 exkluzív po prechode na PS5 peniaze, zatiaľ čo Microsoft je pri Xboxe ako dobrý samaritán, je vcelku slušná rana pre renomé modrého tábora. V tomto smere si japonský gigant pri vydaní The Last of Us: Part I skutočne nepomáha.

Tol'ko k subjektívnemu názoru. Pokiaľ ide o nejaký triezvejší, objektívnejší pohľad, treba uznať jednu vec: to, čo je pre niekoho veľá, môže byť pre iného primeraná čiastka. Nepochybujem preto, že aj tu sa nájde množstvo hráčov, ktorí ochotne zaplatia vyššiu cenu za to, aby si mohli



vychutnať jednu z najlepších videohier všetkých čias v doposiaľ nepoznanej kvalite. To, či sa to oplatí, je v konečnom dôsledku na každom jednotlivcovi.

Ja som bol spočiatku pri hraní nadšený a uveličený, no keď ste už pôvodnú hru niekoľkokrát prešli a poznáte jej príbeh, vizuálne čaro postupne čiastočne vyprchá a bez zvedavosti, ktorá vás poháňa ďalej, opadne aj nadšenie. Je to prirodzené a nedá sa tomu podľa mňa zabrániť. Pri rozhodovaní sa, či si tento remake zadovážiť, preto treba posúdiť aj tento aspekt. The Last of Us je pre mňa jednou z TOP hier, o tom žiadna, no ako som

už uviedol vyššie, je to predovšetkým príbeh a vývoj postáv, čo katapultovalo túto značku na výslnie. Technologické vymoženosti, byť obrovské, budú v tomto prípade vždy až na druhom mieste.

TLoU: Part I je preto – skôr než pre majiteľov novej generácie konzoly PlayStation – hrou určenou pre priaznivcov PC platformy, ktorí budú mať vôbec po prvýkrát v histórii možnosť vstúpiť do tohto úchvatného, ale aj desivého post-apokalyptického sveta. Nateraz však môžeme len hádať, v akom technickom stave bude PC verzia, a kedy sa jej vôbec dočkáme.

Ak však bude kvalitatívne podobná tejto, PC hráčov čaká udalosť desaťročia. Radšej si už teraz odkladajte dovolenku

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: adventúra	Výrobca: Naughty Dog	Zapožičal: Sony
PLUSY A MÍNUSY:		
+ návrat jedného z najlepších herných príbehov všetkých čias	- kontroverzná cena - pôvodné gameplay mechaniky zostali bez zmeny	
+ výrazný technologický pokrok vo všetkých smeroch		
HODNOTENIE:		
★★★★★		

Stray

SKRÁTKA PURRFEKTNÉ.



Stray je jednou z tých hier, pri ktorých zvedavo zdvihnete obočie a očakávate buď úplný prepadák, alebo absolútny hit. V tomto prípade štúdiu BlueTwelve experiment vyšiel.

Podobne ako staršia dobrodružná hra Outer Wilds, ktorú taktiež vydávala spoločnosť Annapurna Interactive, aj Stray – príbeh mačky v post-apokalyptickom svete bez ľudí – je výrazne založený na atmosfére.

Z hľadiska gameplay hra totiž ničím nevyníka a vaša interakcia sa obmedzuje na preskúmavanie menších lokalít a skákanie po rímsach v snahe dostať sa z bodu A do bodu B. Príbeh je lineárny a za dva herné večery (tzn. do 10 hodín) ho máte bez problémov zvládnuť.

Fádne mechaniky, ktoré po chvíľke omrzia (hoci možno nie milovníkov mačiek), našťastie spestrujú občasné

radosti. V úvode hry sa ocitnete osamote a po chvíľke sa dostávate do tzv. „Mŕtveho mesta“, v ktorom žijú už len roboti. To jediné – spolu s opustenými domami – ostalo po ľudskej rase. Bývalí plechoví spoločníci sa odrazu stali pánmi od vonkajšieho sveta uzavretej metropole, a je na vašich chľapatých pleciach, aby ste pomocou štyroch tichých labiek našli spôsob, ako ukončiť desiatky, ba možno až stovky rokov dlhú izoláciu.

Unikátnejší, než si myslíte

K tým radostiam, ktoré som spomínal, určite patria vedľajšie aktivity. Tie "väčšie" predstavujú vedľajšie misie, ktoré môžete splniť, a za ktoré môžete dostať napríklad fešný odznak na váš mačací postroj. V tom budete väčšinu času nosiť svojho robotického partáka s názvom B-12 (slovná hračka autorov z BlueTwelve), ktorý vám bude pripomínať, čo je vašou aktuálnou

úlohou, posvieti vám na cestu, preloží nápisy na stenách či ceduliach a najmä vám posluží ako tlmočník pri komunikácii s robotmi, ktorí majú vlastný "jazyk".

Bez neho, ako miestami v hre zistíte, ste úplne stratení

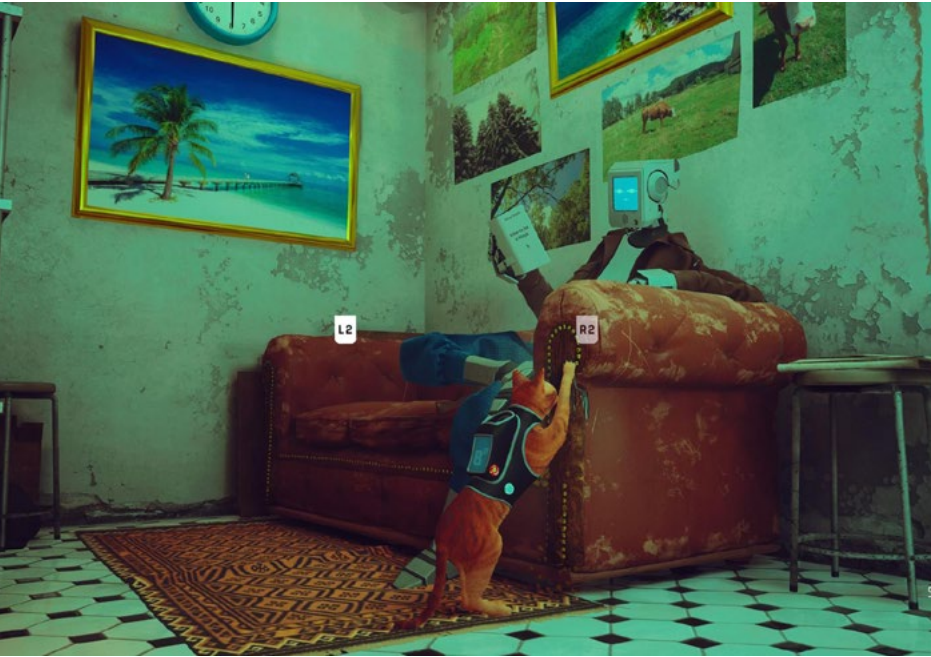
Dron B-12 je súčasne vašim mostíkom k hernému lóru, ktorý je na takúto krátku a relatívne skromnú hru celkom zaujímavý. Vo forme tzv. "collectibles" budete môcť nachádzať a odomykať spomienky, v rámci ktorých si váš robotický "buddy" bude spomínať na časy strávené s jeho stvoriteľom, keď ešte ľudia vládli Zemi.

Tu sa už dostávame k onej atmosfére, ktorá bola – aspoň pre mňa – tým najzaujímavejším zážitkom. Jasné, skákať po strechách, mňaukať, obtierať sa o nohy, škrabať gauče či zhadzovať veci z políciek a stola je síce zábavné (do istej miery), ale aj to rýchlo omrzí.

Naopak, prechádzať sa ulicami, kde jestvujú len v retro štýle pôsobiaci roboti s obrazovkami namiesto tváří, zanedbaní, v ľudských šatách a parodujúci svojich dávných pánov, neomrzelo nikdy. Každý robot v hre, alebo teda aspoň väčšina, má svoje meno, osobnosť a vykonáva určitú činnosť. Pravda, veľa vám toho nepovedia, zvyčajne len jednu, dve či tri vety, ak teda nejde o postup hlavným príbehom, a tiež vám okomentujú (hoci genericky) predmety z vášho inventára, ktoré im ukážete. Vedia však takto poradiť.

Je však pozoruhodné týchto ocelových panákov sledovať, ako sa snažia napodobňovať svojich predchodcov. Roboti majú bary, chodia do práce, hrajú na hudobné nástroje alebo sa tvária, že im je zima a chcú od vás deku. Táto mierne groteskná, post-apokalyptická scenéria, kombinovaná s ulicami zamorenými malými, všežravými príšerami, dáva v mojich očiach Strayu jeho identitu.

V konečnom dôsledku je totiž jedno, či hráte za mačku, potkana, psa alebo papagája, lebo o to až tak nejde (prekvapivo). Naopak, tiesnivá, ba až zúfalá atmosféra robotov, zamknutých v meste, ktoré malo kedysi chrániť obyvateľov pred pustatinou planétou, je výborná. Nejde o žiadnu mechanickú revoltu, vzburu strojov a prevzatie moci, ako to zvyčajne v sci-fi býva. Títo roboti sú smutní z toho, že ľudia už neexistujú, sú bez nádeje a vízie na lepšiu budúcnosť. Asi tak, ako by boli ľudské bytosti na ich mieste, keby sa ocitli... osamote.



Pod všetkými tými chlpmi sa nachádza solídne sci-fi

Tento element ešte viac prehľbujú pasáže, v rámci ktorých sa musíte dostať do neobývaných častí Mŕtveho mesta, ktoré však nie sú tak celkom pusté. Tieto ulice plné čudného, mimozemsky pôsobiaceho „slizu“, obývajú tzv. zurkovia, malé príšerky tak trochu podobné Headcrabom zo série Half-Life. Vytvorili ich kedysi dávno ľudia, aby žrali náš odpad, s ktorým sme si nevedeli rady, no baktéria, ktorá mala plniť tento účel, akosi zmutovala a výsledkom sú práve panorámy ako z Votrelca.

Zurkovia vás budú naháňať, až pokiaľ im buď neutečiete, nedocielite, že spadnú

niekam dole, odkiaľ už nepredstavujú nebezpečenstvo, alebo pokiaľ ich nezničíte. Poväčšina budete pred nimi utekať, snažiť sa im vyhnúť v rámci jednoduchých logických „puzzle“ a najadrenalinovejšie pasáže hry sa nesú práve v duchu obrovských hord malých zurkov, ktorým sa musíte vyhýbať, preskakovať prekážky a dostať sa čo najrýchlejšie do bezpečia.

Stray je pomerne malá hra, ktorá však toho má veľa čo povedať, nehovoriac o výborných, cyberpunkom a neónmi inšpirovaných vizuáloch. Hoci tu nestretnete jediného človeka a nebudete počuť jediné nadabované slovo, ľudskosť a posolstvo pre našu súčasnú generáciu je veľmi silné. Keď som hru po prejení vypísal, cítil som emócie, a najmä som si uvedomil, aký som rád, že na svete nie som sám.

A keď vo vás hra dokáže zanechať takéto silné pocity, viete, že nepotrebuje mať ani 50 hodín rozsahu, ani hviezdne obsadenie a ani nič iné, než to, čo hra už má a ponúka.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
adventúra	BlueTwelve Studio	Sony
PLUSY A MÍNUSY:		
+ unikátny zážitok	- občas "neposedná" kamera	
+ mačkofilné a vtipné trofeje (achievements)	- pre absenciu mapy sa miestami môžete cítiť stratené (alebo zatúlane?)	
+ audiovizuálne pôsobivé		
HODNOTENIE:		
★★★★★		

Two Point Campus

MIESTO, KDE SA STRETNÚ HARRY POTTER, GORDON RAMSAY, LADY GAGA A JAMES BOND



Pred štyrmi rokmi sme liečili bláznivé choroby, dnes budeme vyučovať bláznivých študentov. Vitajte na najšialenejšej univerzite na svete.

Keď sme sa v roku 2018 dočkali podareného nástupcu kultového tycoonu Theme Hospital s názvom Two Point Hospital (odteraz iba Hospital), bol som príjemne prekvapený. Predsa len, pri novodobých následníkoch legendárnych titulov je to často hop alebo trop – a v tomto prípade to bol hop, hoci sa našlo zopár zakopnutí. S potešením vám však oznamujem, že Two Point Campus (toto si zas skrátime na Campus), čo je vlastne nepriame pokračovanie zasadené do prostredia univerzity, dopadol rovnako dobre.

Doktori, prosím, vráťte sa do nemocnice

Campus je vynikajúca novinka, ktorá v sebe spája chytľavú a relaxujúcu hrateľnosť, sympaticky vyzerajúcu

grafiku a špecifický britský humor. Tentokrát sa nestaráme o nemocnicu, ale o už spomínanú univerzitu a všetko s ňou spojené. O študentov, ich výsledky a potreby, o učiteľov, čistotu a vybavenosť tried... Samozrejme, ide o zjednodušený model americkej vysokej školy, keďže opäť máme dočinenie s odľahčeným tycoonom, nečakajte dlhé minúty študovania excelovských tabuliek – v každom prípade však nejde o plytký zážitok. Novinka od veteránov z Two Point Studios sa aj tentokrát berie s rezervou, ak chcete, vie poskytnúť slušnú výzvu.

Hneď na úvod sa môžete rozhodnúť, či si pustíte kariérny mód, ktorý vás oboznámi so základmi a potom aj pokročilými mechanizmami, alebo sa vrhnete rovno do sandboxu. V ňom si môžete nastaviť rôzne podmienky, pričom kreatívnych ľudí, ktorí si hru zaobstarali s cieľom nestresujúceho oddychu, určite poteší možnosť začať s obrovským množstvom peňazí a fakt,

že tentoraz je tu viac predmetov aj dekorácií, ako skrásliť okolie nemocnice. Odporúčam začať kariérou, aspoň teda pár mapami, kde vám tvorcovia vysvetlia aj tie najväčšie zmeny oproti Hospital. Áno, hry sú si dosť podobné, ale myslím, že takýto tutoriál pomôže aj ostrieľaným budovateľom nemocníc. K dispozícii je 12 levelov zasadených do celkom odlišných prostredí, pričom vašim cieľom je získať v každom z nich aspoň jednu z troch hviezdíček tým, že splníte predom dané úlohy.

Budovateľský sen

Začiatky sú v drvivej väčšine prípadov rovnaké a rýchlo si nájdete svoju rutinu. Najskôr si vyberiete kurz, ktorý budete v škole vyučovať, potom nastavíte, koľko máte prijať študentov. Nasleduje budovateľská časť a základy, ktoré sú nutné vždy. Prednášková miestnosť je potrebná pre každý odbor, keďže profesori v nej vysvetľujú teóriu. Jednotlivé kurzy zároveň majú



viacero špecifických miestností, hoci na začiatku budete musieť postaviť väčšinou iba jednu – tie ďalšie prídu až v ďalších ročníkoch. Zabudnúť nesmiete ani na internátnu miestnosť, kde študenti zložia hlavy, aby načerpali energiu, a zároveň sa prezlečú do mundúrov potrebných na jednotlivé kurzy. A potom je tu klasika, ako sú toalety, miestnosť pre zamestnancov, ošetrovňa, knižnica a podobne. Nemusíte sa báť, že by sa z toho stala otrava. Ak si pustíte sandbox, určite budete chcieť popustiť uzdu svojej fantázie, v tom prípade sa na budovateľskú fázu budete tešiť hádam najviac. Možnosť je tu naozaj neúrekom – k dispozícii máte kopu rôznych dekoratívnych predmetov ako obrazy, koberce, kvetiny, či ďalšie veci, ktoré sú špecifické pre danú miestnosť. V kariérnom móde, kde je to aj o efektívite niektorých miestností (čím má miestnosť viac bonusov, tým sa v nej napr. študenti rýchlejšie naučia), zas môžete použiť funkciu tzv. šablón – uložte si, ako by mala miestnosť vyzerat', a potom ju viete načítať v hociakej mape. Danú miestnosť navyše môžete kopírovať aj bez toho, aby ste z nej vytvorili template. Pamätám si, že do Hospital to vývojári pridali až po pár patchoch a dovtedy to bola maličká otrava, tu to ale nehrozí.

Zmenou oproti Hospital je aj to, že zatiaľ čo pacientov ste vyliečili a mohli ste na nich zabudnúť, o študentov sa musíte starať o čosi viac. Predsa len, budete ich mať na krku trochu dlhšie ako pár minút. A čím sa budú mať lepšie, tým budú mať lepšie výsledky, vy dostanete viac peňazí a splníte úlohy. Jednoduché ako facka. Preto im zvelebujete internátne izby, rozvíjate kluby, do ktorých sa môžu pridat', budujete priestory, kde si môžu usporiadať párty na odreagovanie, či plníte rôzne požiadavky. Študenti

Originalita na druhú

Už som spomenul, že Campus sa neberie až tak vážne. Jasné, musíte si dávať pozor na financie, sledovať, ako sa vaši zverenci učia, trénovať a najímať lepších učiteľov, asistentov a údržbárov, a rozumne upgradovať vašu univerzitu. Ale potom si uvedomíte, čo všetko sa vlastne u vás vyučuje a pochopíte. Vo vašej škole môžete vychovávať nových Jamesov Bondov (alebo Jasonov Bournov, ten vraj dnes letí viac), zo študentov sa

majú aj rôznorodé osobnosti a hoci som túto novinku spočiatku kvitoval, pri väčšom počte ľudí som to už ani nevnímal. Nemyslím si, že by to malo väčší dopad na hrateľnosť a je naozaj ťažké všímať si, čo sa nepáči Petrovi a s kým chodí Andrea, keď tam máte ďalších 100 študentov a desiaty z nich majú nedostatočné známky. Celkovo tých noviniek nie je veľa a sú skôr kozmetického rázu. Keďže prostredie je odlišné, veľmi mi to neprekáža, som však zvedavý, s čím prídu autori v novej hre. Do tretice už takto zhovievavý byť nemusím.

Najväčšie problémy

Za najväčší neduh hry ale považujem umelú inteligenciu, prevažne študentov. U učiteľov je to vcelku okej, väčšinou robia, čo majú, ale žiaci... s nimi je to občas ťažké. Občas ignorujú hygienu a nespρχujú sa, pričom potom sú z toho smutní a potrebujú psychickú podporu. A namiesto toho, aby sa konečne vybrali do sprchy, radšej budú deprimovaní sedieť na lavičke a čakať, kedy sa dostanú na rad v pastoračnom centre. Medzi ich ďalšie špeciality patrí ignorovanie predmetov, ktoré potrebujú na štúdium. Ak pre nich máte štyri teče na tréningovanie lukostrelby, často sa iba zoradia pri prvých dvoch a zbytočne tak čakajú, hoci si už dávno mohli cibrit' svoje zručnosti a zlepšiť známky. Áno, niektorí študenti sú hlúpi, ale až takto?

Pre niekoho môže byť problémom aj občasný stereotyp, najmä čo sa týka kariéry. Napríklad prvé desiatky minút môžu byť z väčšej časti iba o čakaní na to, kým sa splnia úlohy. To sa mi stalo viackrát. Uvedomil som si, že moja univerzita je nastavená tak dobre, že v podstate funguje sama a ja len-sem tam skontrolujem, či niekto niečo nechce, či



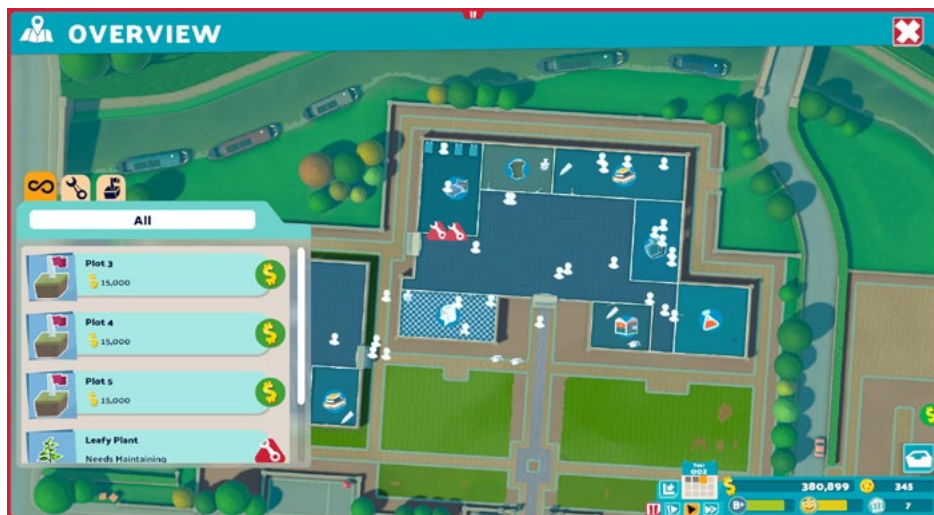


by som nemal nejakému zlému žiakovi odporučiť doučovanie a či môžem poslať na tréning ďalšieho zamestnanca. Samozrejme, čím viac máte študentov, tým väčší pozor si musíte dávať pozor na to, či všetko funguje, ako má, a či na to vlastne máte peniaze.

Je to taká dvojsečná zbraň, preto si treba nájsť taký počet študentov, ktorý vám bude vyhovovať, prípadne vám poskytnú vyrovnaný pomer zábava/výzva.

Aby som však bol férový, musím dodať, že keď už nastúpila chvíľka stereotypu, o chvíľu ju vystriedal koniec školského roka, ja som si vybral nejaký nový kurz a znovu som sa do toho ponoril naplno – a potom som si uvedomil, že mi ten občasný relaxujúci stereotyp aj vyhovuje. Pretože hoci Campus v niektorých úrovniach ponúka slušnú výzvu, vždy je to viac o tom, aby ste si to užili, než aby sa trápiť.

Tri hviezdičky nemusíte získať všade. Apropo, keď už som spomenul financie. S tými sa tiež nebudete veľa trápiť, pretože si viete vziať pôžičku, pričom tá väčšinou vyriešila moje problémy.



Prekrásna štylizácia

Hádam najväčšie čaro titulu tkvie v jeho grafickej štylizácii. Ak ste hrali Hospital, budete tu ako doma, všetko je opäť poriadne farebné (hoci vie byť aj temné), animácie sú vtipné, roztomilé a je ich naozaj veľa, a vy máte po zapnutí pocit, že sa jednoducho musíte začať usmievať. Prispieva k tomu aj svojský humor, ktorým disponoval už predchádzajúci diel. Z ampliónov tak počujete hlas

upozorňujúci študentov, aby sa nezabudli sprchovať, pričom do toho hrá rádio, ktorého moderátor má špecificky vtipný spôsob rozprávania príbehov. Trochu zamrzí iba hudba, ktorá je síce príjemná, ale rýchlo sa začne opakovať. Technická stránka u mňa problémom nebola, hoci na fórach sa ozývajú ľudia, ktorí majú problémy, najmä na konzolách.

Two Point Campus je v konečnom dôsledku výborná hra s malými chybami krásy. Žiadna z nich však nie je dostatočne veľká na to, aby hráčom zabránila vychutnať si to. Hoci sa mi predsa len o trochu viac páčilo nemocničné zasadenie v predchádzajúcom diele,

univerzita a jej šialené kurzy rytierstva, čarodejníctva či špiónstva majú čosi do seba. Ak si hru budete dávkovať a nestrávite pri nej hodiny denne, vystačí vám na dlhé týždne relaxujúcej zábavy.

Záver

Je to jednoduché. Bavia vás tycoon? Považujete Two Point Hospital za vynikajúcu hru? Nemáte čo hrať? Ak ste pozitívne odpovedali aspoň na dve otázky, Two Point Campus vás určite nesklame. A ak máte GamePass, pozitívna odpoveď stačí jedna.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Stratégia	Two Point Studios	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Návyková hrateľnosť	- Umelá inteligencia občas nerobí, čo má	
+ Štylizácia a humor	- Hra niekedy sklzne do stereotypu	
+ Rôzne kurzy a možnosti s nimi spojené	- Noviniek mohlo byť trochu viac	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		



PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk



ĎAKUJEME PROGAMINGSHOP A MP3

LET'S PLAY LET'S GO BE SMART

SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA A JEDNODUCHŠÍ ŽIVOT



PLAY GO SMART

LIVE EASY PLAY HARD

Lenovo predstavuje ThinkCentre novej generácie

Nový stolný počítač AIO, poháňaný najnovšími procesormi Intel Core série H 12. generácie s diskretnou grafikou Intel Arc A370M a operačným systémom Windows 11, obsahuje, okrem iného, technológie založené na umelej inteligencii, vrátane detekcie ľudskej prítomnosti, adaptívneho stmievania obrazovky, potlačenia šumu a funkcie AI Meeting Manager.

ThinkCentre neo 50a 24 ponúka živý 23,8-palcový Full-HD displej s certifikáciou TÜV Rheinland Low Blue Light so širokým pozorovacím uhlom, ktorý je dostupný s možnosťou dotykového ovládania.

Je zabalený do štýlového a minimalistického dizajnu v teraz vo farbe s materiálovou úpravou značky, ktorý dotvára moderný vzhľad. Ochrana ThinkShield sa spoločne so zabezpečením na báze

FTPM, ochranou na úrovni systému BIOS a zabezpečením portov stará o bezpečnosť celého systému.

V rámci udržateľnosti sú obaly vytvorené použitím plastov z oceánov. Zvolený bol aj ekologicky šetrnejší dizajn využívajúci recyklovaný materiál a suroviny bez obsahu farieb.

Dostatočný výpočtový výkon, grafika na profesionálnej úrovni s kapacitou pamäte až 16 GB sa postarajú aj o tie najnáročnejšie úlohy a veľké úložné možnosti zaisťujú dostatok miesta pre vaše dáta.

Wi-Fi 6 maximalizuje šírku pásma v preťažených sieťach pre bezproblémovú spoluprácu v cloude. Detekcia ľudskej prítomnosti poháňaná umelou inteligenciou umožňuje bezdotykové prihlásenie pre jednoduché používanie a flexibilitu

pre viacerých užívateľov. Zároveň dokáže inteligentne stlmiť displej, keď používateľ odvráti zrak, čím znižuje spotrebu energie. Adaptívna obrazovka sníma okolité svetlo a podľa potreby stlmí alebo rozjasní displej.

Obsahuje audio od spoločnosti Harman a výsuvnú webovú kameru. Je tiež vybavený funkciou AI Meeting Manager, ktorá ponúka prekladač v reálnom čase, prevod hlasu na text, titulky, editor poznámok zo schôdzky a hlasovú interakciu Amazon Alexa pre futuristický zážitok. Funkcia Lenovo Smart Appearance vylepšuje rysy tváre a rozostreje pozadie pre videokonferencie na profesionálnej úrovni.

ThinkCentre neo 50a 24 obsahuje modul Firmware Trusted Platform Module 2.0 (FTPM 2.0), ktorý šifruje údaje a pridáva ďalšiu vrstvu ochrany.

Ochrana na úrovni systému BIOS zabraňuje neoprávnenému prístupu manuálne alebo prostredníctvom zariadenia USB.

Detekcia ľudskej prítomnosti zase rozpoznáva používateľa pomocou biometrických algoritmov s podporou umelej inteligencie. Výsuvná kamera sa otvára iba vtedy, keď ju potrebujete, a zabraňuje tak nechcenému narušeniu súkromia.

Stolný počítač neo 50a 24 je navrhnutý tak, aby nielen zlepšil užívateľský zážitok a znížil svoj dopad na životné prostredie vďaka použitiu materiálov zo zodpovedných zdrojov, ale aj znížil spotrebu energie.

Certifikácia ENERGY STAR 8.0 zaisťuje maximálnu efektívnosť pre nižšiu spotrebu energie a po celú dobu životnosti výrobku spĺňa prísne normy pre získanie certifikácie EPEAT Silver.

Ceny a dostupnosť: ThinkCentre neo 50a 24 bude k dispozícii v októbri 2022 s cenou 990 EUR.



Herný WD_BLACK P40 GAME DRIVE



Vytvorený pre hráčov, ktorí hľadajú prenosné úložisko, ktoré ponúka výkon aj štýl.

Externý herný SSD disk WD_Black P40 Game Drive má rozhranie USB 3.2 Gen2x2 a horúce rýchlosti čítania až 2 000 MB/s. Disk je doplnený RGB podsvietením s ovládaním (len Windows). Ovládací panel WD_BLACK Dashboard (k dispozícii k stiahnutiu) poskytuje plné ovládanie LED displeja a môže byť synchronizovaný s mnohými existujúcimi RGB ekosystémami pre nastavenie, ktoré môže byť personalizované podľa hráčovho obľúbeného štýlu. Štíhly, kompaktný a odolný dizajn disku predurčuje WD_Black P40 aj pre hranie hier na cestách. Disk WD_Black P40 Game Drive je dostupný v kapacitách 500 GB, 1 TB a 2 TB prostredníctvom vybraných predajcov, resellerov a systémových integrátorov a taktiež v internetovom obchode Western Digital Store. Ceny začínajú na 129 EUR (500 GB).

Mikrofónom Hyperx DuoCast



Nový USB mikrofón DuoCast spĺňa požiadavky profesionálnych aj začínajúcich streamerov, či už používajú PC, PS5, PS4 alebo Mac.

Podporuje zvuk vo vysokom rozlíšení s 24-bitovou hĺbkou a vzorkovacou frekvenciou až 96 kHz, takže snímanie hlasu je vysoko kvalitné a krištáľovo čisté. Na skutočne dokonalé zachytenie zvuku využíva mikrofón aj zabudovaný pop filter. HyperX DuoCast má nízko profilový držiak s tlmičom (shock mount), ľahké nastavenie citlivosti a užívateľovi dáva na výber z dvoch voliteľných režimov nahrávania – kardioidným a všesmerovým. Praktické sú funkcie rýchleho stlmenia poklepaním na mikrofón a LED indikácia stavu vysielania. Mikrofón ponúka aj prúžok RGB podsvietenia, ktoré je možné nastaviť pomocou softvéru HyperX NGENUITY.

Canon inovuje rad tlačiarň i-SENSYS



Farebná multifunkčná MF750 a špecializovaná monofunkčná farebná tlačiareň LBP673Cdw sú vybavené novými technológiami v kompaktnom dizajne.

Vďaka najnovším funkciám v oblasti zabezpečenia, produktivity a konektivity otvárajú novinky prístup na rastúci trh malých a stredných firiem. Táto modernizácia je súčasťou trvalého

záväzku spoločnosti Canon Europe obnovovať rad i-SENSYS.

S rýchlosťou tlače dosahujúcou až 33 strán za minútu a rýchlosťou skenovania až 100 obrázkov za minútu posúva tento nový rad tlačiarní MF750 produktivitu na vyššiu úroveň. Zariadenie si tiež poradí so širokou škálou médií, takže sa skvele hodí pre tých, ktorí denne pracujú s rôzne

veľkými dokumentmi, ako sú účtenky a štítky. Vďaka jednoduchému nastaveniu krok za krokom a zjednodušenému procesu Wi-Fi môžu používatelia model bez obáv zapojiť a používať bez predchádzajúcich znalostí IT.

Natívne pripojenie ku cloudovým službám Dropbox, Google Drive a OneDrive zjednodušuje každodenné pracovné úlohy tým, že umožňuje tlač a skenovanie priamo z cloudového úložiska a zároveň centralizuje správu tlače vďaka podpore Microsoft Universal Print.

Zariadenia sa môžu tiež pochváliť špičkovými bezpečnostnými funkciami, vrátane funkcie tlače zabezpečenej PIN kódom, ktorá obmedzuje prístup k citlivým dokumentom alebo funkcie overenia pri spustení, ktoré zaisťuje, aby zariadenie zostalo chránené pred zneužitím. Nové modely majú tiež menšie rozmery a hmotnosť, čím sa znižuje spotreba CO2 pri preprave. V kombinácii s obalmi vyrobenými podľa zásad udržateľnosti to umožňuje partnerom preukázateľne prispieť k ponuke udržateľnejších produktov.

SPC Gear SR300F V2 GY SPG171

KRESLO PRE TÝCH PRAVÝCH HRÁČOV



Hráčska stolička, alebo lepšie povedané hrácke kreslo, je vec, ktorú riešim neustále dokola. Mal som už niekoľko veľmi lacných, aj takú tú super drahú, no ani jedna nebola nezničiteľná a po čase proste niečo ruplo, takže bola potrebná výmena. Tentokrát som sa rozhodol vyskúšať kreslo strednej triedy, čiže ani drahé, ani úplne lacné, no hlavne – hrácke.

SPC Gear SR300F V2 GY SPG171 je kreslo pre hráčov, čo je presne to, čo potrebujem. Jeho konštrukcia sľubuje dostatočnú pevnosť, ale aj pohodlie, pretože je anatomicky tvarované a má veľmi solídne možnosti ergonomie, resp. polohovania.

Od hernej stoličky čakám, že poskytne pevnú oporu pre chrbát, pohodlie pre zadok a tú správnu oporu pre lakte. Samozrejme, v kresle chcem nielen sedieť, ale aj oddychovať a preto si chcem večer pri hraní,

či pozeraní filmov/seriálov, sklopiť operadlo a uložiť sa do tej správnej relaxačnej polohy. Táto možnosť nechýba ani pri tom testovanom a leží sa v ňom ako v bavlnke.

Ide o mierne inovovaný veľmi populárny model SR350, kde písmeno F v modelovom označení znamená, že kreslo má látkový pot'ah. Úmyselne som nevolil kožu, pretože pri tejto cene by som dostal akurát tak tú umelú „EKO-kožu“ a s ňou nemám najlepšie skúsenosti.

Látka má navyše jednu veľkú výhodu a tou je, že je priedušná. V letných horúčavách, no aj v zime, keď mi izbu vykuruje výkonný hrácky počítač, sa proste nechcem potiť do nepriedušnej kože. Látkový povrch je oveľa príjemnejší a teda v tomto prípade musím pochváliť výrobcu, ktorý zvolil jemnú a na dotyk mimoriadne príjemnú textíliu, ktorú dizajnovu dopĺňajú semišové prvky. Spolu

to perfektne ladí a aj vyzerá, ale o tom sa môžete presvedčiť sami na fotografiách.

Kreslo je dodávané s malým vankúšikom pod hlavu, ktorý sa prichytí pomocou trojice popruhov a vytvorí veľmi dobrú oporu pre váš krk, alebo hlavu – podľa toho, čo preferujete. Druhý dodávaný vankúš je určený pre oporu chrbtice v spodnej časti chrbta, no osobne mi nesadol a preto ho ani nepoužívam.

Sedadlo má šírku 56 cm a hĺbku 48 cm. Operadlo je vysoké 93 cm, takže poskytuje solídnu oporu pre celé telo. Vnútorňá konštrukcia sedadla a operadla sú vystužené kovom. Pre moju postavu je toto kreslo priam ideálne. Nie je stavané pre priveľmi obézných, avšak, keďže má nosnosť do 120 kg, priemerného človeka unesie úplne bez problémov, aj keby mal miernu nadváhu. Vyššia nosnosť je



dôležitá aj keď máte menej kíľ, pretože hráči v takomto kresle trávajú viac času v rôznych polohách a ničím výnimočným nie je poskakovanie, alebo pohupovanie sa v zápale hry, takže je naozaj dôležité, aby bolo kreslo čo najpevnejšie – teda, ak má vydržať čo najdlhšie. Rezerva sa skrátka hodí.

Samotné kreslo váži bez pol kila 20 kg. Dodáva sa v úplne bežnom balení – v krabici, v rozloženom stave. Jeho



montáž je veľmi jednoduchá. V podstate sa v ničom nelíši od iných podobných kresiel, či kancelárskych stoličiek.

Montáž zvládne asi každý – je to pekne popísané v manuáli, všetko je samostatne zabalené, aby sa nič nestratilo a celý proces zaberie len pár minút a trochu skrútkovania. Podstavec má 5 ramien s kolieskami, ktoré stačí „nadvaknúť“. Kolieska sa dobre pohybujú aj na tvrdšom koberci, takže nepotrebujete dokupovať tie tuhé plastové podložky.

Samotná opierka svojím tvarom pripomína kreslo pretekárskeho auta, no tento vzhľad ponúka väčšina „hráčskych“ kresiel na trhu. Príjemnou vlastnosťou je už spomínaná možnosť sklopiť operadlo až do uhla 170°, čím sa dostane kreslo takmer do vodorovnej polohy, v ktorej sa

výborne relaxuje (najmä v noci). Uhol sa nastavuje a fixuje pomocou páky na boku, ktorá dotvára prirodzený dizajn kresla.

Opierky na ruky sú výškovo nastaviteľné. Ich nosník je kovový a pevne priskrutkovaný k sedadlu. Samotné opierky sú potiahnuté plastom s veľmi jemným čalúnením pre príjemnejší kontakt s pokožkou rúk. Na dotyk je to trochu tvrdšie, ale osobne mi to vyhovuje o trochu viac ako mäkké vankúšiky.

Nosný piest sedadla je úplne bežný – je výškovo nastaviteľný, má mechanizmus na reguláciu tuhosti a nechýba ani „hojdacia“ poistka.

Záverčné hodnotenie

Kreslo SPC Gear SR300F V2 GY SPG171 ponúka solídny posed pre dlhé herné seansy alebo celodenné pracovné vysedávanie pred počítačom. Dizajn je vec subjektívna, no mne osobne sa kreslo veľmi páči a vy si urobte názor aspoň z fotografií. Konštrukčne je kreslo veľmi rozumne dizajnované s určitým náznakom ergonomie. Veľkým plus je látkový pot'ah z odolnej priedušnej tkaniny, na ktorej sa nebudete zbytočne potiť a naopak, v chladnejších dňoch vás príjemne zahreje. Celkovo ide o solídne hrácke kreslo, ktoré by podľa všetkého mohlo vydržať aj trochu dlhšie.

Marek Pročka

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: SPC GEAR	Cena s DPH: 235€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ solídna pevná konštrukcia	- nič
+ príjemný dizajn	
+ možnosti nastavovania	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

DeepCool LS720 360mm AIO

EXTRÉMNY VÝKON NA ÚKOR VYŠŠEJ HLUČNOSTI



Spoločnosť DeepCool je na poli počítačového hardvéru stálicou, ktorú hráčom asi ani netreba predstavovať, hoci v redakcii sme doposiaľ nemali veľkú možnosť otestovať ich hardvér. Tomu je však koniec, pretože po recenzii vcelku podareného zdroja DeepCool DQ850-M-V2L, na ktorý sa pozrel kolega, sa k nám dostal nadmieru zaujímavo vyzerajúci kúsok slubujúci uchladiť aj tie najvýkonnejšie procesory. DeepCool LS720 360mm AIO je vodné chladenie z prémiového LS radu, ktorý bol predstavený len nedávno. Ako tento chladič obstál v konkurencii a ponúka aj niečo navyše? To si, samozrejme, prečítate v recenzii nižšie.

Vodné chladenie nie je pre DeepCool žiadnou neznámou. Toto meno je na trhu už od roku 1996 a v slovenských obchodoch nájdete desiatky počítačových komponentov s touto značkou. Aj staršie chladiče od DeepCool podľa používateľských

recenzií ponúkajú nadmieru šikovný dizajn, kvalitné prevedenie a veľmi dobré schopnosti chladenia, no zákazníci si vždy pýtajú niečo nové, lepšie, krajšie. DeepCool síce nepriniesol odpoveď na niektoré konkurenčné kúsky, ktoré disponujú LCD panelmi zabudovanými do hlavy chladiča, ale nový dizajn so zakomponovaním „nekonečného zrkadla“ určite ulahodí nejednému oku.



Obal a jeho obsah

Balenie tohoto produktu ponúka celkom minimalistický dizajn. Hlavná kartónová krabica je zabalená do bieleho rukáva z hrubšieho papiera, na ktorom sa nachádza ako vyobrazenie samotného chladiča, tak aj základné informácie ako rozmery radiátora či podporované procesory. Inak pri balení netreba strácať čas a je lepšie

hneď sa vrhnúť do odhaľovania toho, čo v sebe ukrýva. Kombinácia radiátora, hadičiek a pumpy je bezpečne uložená v kolíske z recyklovaného kartónu.

Okrem toho tu nájdeme manuál, brožúrku s právnymi informáciami a krabičku so skrútkami a držiakmi pre obe procesorové platformy. Samozrejmosťou je trojica FC120 aRGB PWM ventilátorov, vďaka ktorým sa rozšíri nielen hlava chladiča, ale aj radiátor.

Prvé dojmy a spracovanie

Prevedenie chladiča je na prvý pohľad kvalitné a premyslené. Hadice s dĺžkou až 41 cm sú mierne hrubšie oproti lacnejším riešeniam chladenia, no stále sa dajú dobre ohýbať a hlavne sú aj kvalitne opletené.

Radiátor ponúka funkčnú dĺžku 360 mm (celkovo až 402 mm, na čo bude treba myslieť pri výbere správnej počítačovej skrinky), hrúbku 27 mm a šírku 120 mm, čo v spojení so vcelku hustým rebrovaním pomôže s rýchlym odovzďavaním naakumulovaného tepla.

Pumpa sa ukrýva v štvorcovej hlave chladiča, ktorá ponúka vrchný kryt s „nekonečným zrkadlom“ a vymeniteľným stredovým štítkom. Vďaka nemu si môžu majitelia nadizajnovovať vlastné logo, pokiaľ sa neuspokojia s logom spoločnosti DeepCool. Celkovo nemám dizajnu čo vytknúť, hoci nejde o žiadneho priekopníka.

Parametre a (absencia) softvéru

DeepCool tento chladič osadil novou pumpou štvrtej generácie a môže sa pochváliť trojfázovým DC motorom s maximálnymi otáčkami až 3100 RPM. Čím sa pri nej už toľko chváliť netreba je fakt, že je napájaná 3-pinovým konektorom a neponúka tak PWM ovládanie.

Trojica DeepCool FC120 ventilátorov, ktoré sú dodávané s týmto chladičom, poteší tzv. fluid dynamic ložiskami, optimalizáciou pre statický tlak, polopriehľadnými bielymi lopatkami, rozsahom rýchlostí 500–2250 RPM a PWM ovládaním. Softvér, resp. jeho absencia nie je až tak veľkým prekvapením, keďže na zariadení



sa nachádzajú iba adresovateľné RGB diódy a tie môžete ovládať cez takmer akýkoľvek softvér od výrobcu matičných dosiek, na ktorých bude LS720 osadený. A prečo ponúkať ďalší softvér, ktorý môže byť nestabilný alebo nedotiahnutý, keď si tú námahu už dal niekto iný?

Testovanie a namerané hodnoty

DeepCool LS720 360mm AIO bol otestovaný s termálnou pastou priamo z výroby. Výsledky sú prezentované ako ΔT (Delta T), teda teplota CPU mínus izbová teplota, aby bolo možné porovnávať výsledky meraní aj v teplejších mesiacoch. Hlučnosť bola meraná jeden meter od uzatvorenej skrinky.

Zhrnutie

DeepCool LS720 360mm AIO je po stránke chladenia absolútne monštrum. Pri maximálnom výkone pumpy a ventilátorov ako monštrum aj znie, pre náročných používateľov a hráčov však trochu vyššia hlučnosť môže byť akceptovateľná cena za naozaj výkonné chladenie. Dizajnovovo je LS720 tiež vcelku podarený, potešia možnosti vlastného prispôsobenia a jednoduchosť ovládania. Mierne sklame DC prevedenie pumpy bez podpory PWM a trochu vyššia cena, ale celkovo si tento chladič zaslúži pozornosť hráčov aj náročnejších profesionálov.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Fractal Design	Cena s DPH: 140€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Úctyhodný výkon	- Vyššia hlučnosť
+ Kvalitné prevedenie	- Prémiová cena
+ Minimalistický dizajn	- DC pumpa bez PWM
+ Prispôbitel'nosť	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

ROG Flow X16

NAPLNIL NAŠE OČAKÁVANIA?



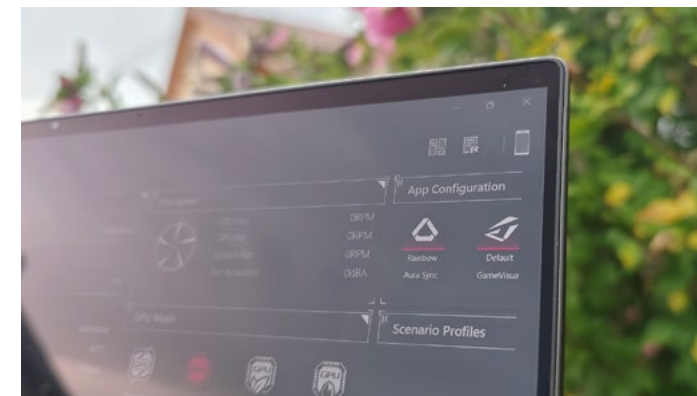
Nedávno sme vám prostredníctvom našej preview sekcie referovali o prvotných dojmach z akéhosi nepriameho nástupcu ROG modelu X13, ktorý nám ASUS zaslal, toho času len v inžinierskej verzii – teraz by mal nasledovať onen povestný zvuk harfy známy z televíznej tvorby, ktorý má symbolizovať posun v čase, tentoraz smerom do budúcnosti. Dnes už sú to však týždne od momentu, čo som ja osobne dostal šancu naplno preveriť kvality ostrého kusu identického zariadenia a v konfigurácii GV601R sa mu takzvané pozrieť na zubok. Vždy, keď čerpáte informácie z preview vzorky a nemáte možnosť pozrieť sa, takzvané pod povrch a aplikovať náročné procesy overovania kvality, varíte vlastne z vody, respektíve zo skúseností v rámci predošlých modelov identického výrobcu. Technologický žurnalista tak v tomto prípade ide vlastne s kožou na trh a dúfa, že jeho predikcia sa vo finále ukáže byť tou správnou a

výsledný dojem z oboch článkov si nebude nijako protirečiť. Klamal by som vám, ak by som tvrdil, že sa mi za tie roky onen scenár postupnosti nezosypal na hlavu ako domček z karát. Ja osobne som sa musel vo finále nakoniec tak trochu ospravedlňovať, avšak všetko zlé je na niečo dobré a čitateľ má tak možnosť si aspoň porovnať prvotné nadšenia s tvrdou realitou dlhodobej praxe. Ako to ale skutočne dopadlo s vyššie spomínaným modelom Flow X16, tak na to sa pozrieme v nasledujúcom texte.

Uspokojivá webová kamera s IR

Neubráním sa čiastočnému porovnávaniu s unikátnym trinásťpalcovým a najvýkonnejším herným tabletom Flow Z13, ostatne ten spadá do jednej Flow rodiny pochádzajúcej z republiky pre hráčov. Už takto v úvode preto poviem, že

šestnásťpalcový prenosný laptop X16 je rozhodne z tých menej kompaktnějších než napríklad onen tablet – logické. Cez to všetko ho nebudete mať problém napratať do bežného kancelárskeho/herného ruksaku. Jeho váha končí jemne za hranicou dvoch kilogramov a sám sa koncepčne prezentuje v konvertibilnom 2v1 dizajne aj s plne dotykovou obrazovkou a možnosťou pripojenia externej grafickej karty. Výrobca sa u mnou testovaného modelu rozhodol v rámci výkonu a spracovania nijako nešetriť, čo si ešte bližšie rozoberieme. Začnime tradične od konštrukčného spracovania a dizajnu. V rozmeroch 355 x 21,9 x 243 mm môžeme obdivovať už zavedený Flow výzor bez akýchkoľvek extravagantných prvkov. ASUS tu siahol po kombinácii plastu a hliníka s tým, že tie najcitlivejšie partie tela notebooku sú pochopiteľne obalené do kovu a znesú aj drsnejší spôsob manipulácie. Tmavá a matná farba, hrubšia povrchová textúra, obrovský track-pad a



očarujúci miniLED panel s tenkými rámkami a pomerom strán 16:10. Toto všetko vám ako prvé udrie do očí akonáhle si produkt zbežne prejdete od hlavy po päty, čiže od jeho webovej kamery až po spodné partie končiace tenkými stabilizačnými nožičkami. V rámci konštrukcie musím rozhodne oceniť už spomenutú vrúbkovanú textúru povrchu, ktorá zabraňuje zbieraniu šmúh a rovnako tak odtlačkov prstov. Pánty spájajúce obrazovku so zvyškom zariadenia sú dostatočne pevné a počas preklopenia nevýdávajú zvuky ako tehotný hroch. Po preklopení do režimu tabletu vynikne už spomínané tenké rámovanie a akonáhle notebook spárujete s gamepadom a usadíte ho na stôl v tvare obráteného písmena V, môžete ho začať využívať ako plne prenosné herné zariadenie.

Dostatok portov?

ROG Flow X16 má porty rozosiate po oboch stranách. Na tej ľavej sa nachádza gumová krytka chrániaca vstup pre externú grafickú kartu (ROG xGM port), kombinovaný 3,5 mm audio Jack, HDMI (2.0b) a USB-C (3.2) s podporou DisplayPortu. Na opačnej strane potom máme pomerne nešťastný a tenký spínač pre zapnutie/vypnutie, cennú čítačku microSD kariet (výborné výsledky testu čítania/zapisovania) a duo USB-A (3.2). Toľko k tomu, čo užívateľ reálne vidí. Okrem spomenutých portov zvláda predmetný herný notebook aj pripojenie cez Wi-Fi 6E a Bluetooth (5.2), čiže presne to, čo momentálne moderný

konzument právom žiada a potrebuje, snáď až na absenciu fyzického vstupu pre LAN kábel. Ale čo žiada predovšetkým? Vysoký výkon a spol'ahlivú prevádzku. ASUS sa pri tvorbe Flow X16 rozhodol ponúknuť niekoľko variantov konfigurácií, z čoho mne sa na stole ocitol akýsi vrchol v zmysle výbavy. Ako inak by ste nazvali integráciu najnovšieho procesoru AMD Ryzen 9 (6900HS) po boku GeForce RTX 3070Ti s 32 GB RAM? Pri pohľade na takúto stroju človek nemá ani chuť uvažovať nad tým, načo je vlastne už vyššie spomínaný xGM port. Tak či onak, ASUS do recenzovaného modelu okrem vysokého výkonu integroval aj výborné chladenie

tvorené trojicou ventilátorov, ktoré zvládajú svoju prácu na výbornú a to aj pri hraní najnáročnejších videohier súčasnosti – plus mínus nejaký ten kompromis vychádzajúci z podstaty herných notebookov. Hluk z ventilátorov nie je nijako rušivý ani pri maximálnych otáčkach, môžete si pri ňom užívať svoj oblúbený interaktívny softvér. Odvod vzduchu kumuluje tie najvyššie teploty mimo oblastí, kde máte bežne položené ruky a všetko sa situuje v hornej časti prístroja. Počas testovania som vybral niekoľko starších aj novších herných projektov, pričom ani v jednom prípade som nemal prečo nadávať na nedostatočné cifry okolo FPS, rovnako tak celkového rozlíšenia. Vďaka predinštalovanému softvéru MyAsus Armory Crate môžete pri akýchkoľvek problémoch identifikovať, čo sa s vašim notebookom aktuálne deje a pomocou regulácie RGB osvetlenia si špecifikovať svoje ideálne diskotekové osvetlenie.

Na hry aj prácu

Presuňme sa teraz k hodnoteniu šestnásťpalcového miniLED displeja Nebula HDR 1000 podporujúceho plné dotykové rozhranie. Taiwanský výrobca sa v danej konfigurácii rozhodol vybrať QHD rozlíšenie





(2560 x 1600 px) a vysokú obnovovaciu frekvenciu 165 Hz – mimochodom, výrobca nezabudol na podporu dotykového pera, avšak to by ste v balení hľadáli len márne. Panel s vysokým jasom 1 100 nits zvláda pokryť takmer kompletne sRGB (99,8%), AdobeRGB (85,1%) a DCI-P3 (98,9%). Dost' však bolo číslovania. Môj dojem z obrazu prezentovaného cez spomínaný displej bol viac než pozitívny a už som si zvykol, že ASUS do svojich prémiových herných strojov vkladá len tie najlepšie zobrazovacie technológie, takže všetko ladí do posledného detailu. Rozdiel medzi miniLED a OLED som v tomto prevedení nedokázal vôbec rozoznať, špeciálna čierna farba mi prišla takmer identická ako pri OLED technológii. Na hranie hier alebo sledovanie televíznej zábavy je preto panel nového Flow X16 ako stvorený. Lahnúť si len tak večer do postele, premeniť notebook na tablet a pustiť si akúkoľvek vašu obľúbenú VOD platformu, to je moment, kedy mnou velebený obraz doceníte najviac. A ako dlho vám takáto idyla vydrží bez toho, aby ste hardvér museli napichnúť do elektrickej siete? ROG Flow X16 má vo svojom pomerne tenkom šasi integrovanú 90Wh batériu, ktorú môžete



nabíjať pomocou priloženého zdroja s 240W. V rámci bežného kancelárskeho používania s občasným pustením videa cez prehliadač vydrží notebook niečo málo cez šesť hodín (stredné nastavenie jasu). Akonáhle ho však, takzvané zapriahnete, či už pri hraní hier alebo postprodukcii videí a fotografií, energia z batérie sa začne krátiť oveľa rýchlejšie (dve až tri hodiny). Nabíjať môžete aj prostredníctvom USB-C, cez to všetko, že na ľavej strane šasi sa nachádza vstup pre už spomenutý zdroj.

Klávesnica potešila

Trocha netradične som si na záver nechal hodnotenie klávesnice (nezaškodí to sem-tam premiešať). Testovaná vzorka ponúka nízko profilové spínače usadené do šiestich radov s nepatrne menšími rozmermi 15 na 15 mm. Tlačidlá kladú minimálny, ale cez to všetko hmatovo vnímateľný odpor, čo nebráni správne použitiu pri hraní ani pri práci. Pomocou notebooku som vytvoril niekoľko obsiahlych textov, vlastne vrátane tohto, a to všetko s vysokou kadenciou pri minimálnom počte chýb. Podsvietenie s plnou podporou RGB škály farieb môžete nastavovať v

troch úrovniach intenzity a presvetlenie klávesov nepôsobí nerovnomerne alebo nesúrodne – v minulosti som sa s týmto menším problémom počas testov u ASUSu stretol viackrát. Tesne pod medzerou môžete nájsť obrovský (13 x 8,5 cm) track-pad so skleneným povrchom, ktorý pracuje ako chirurg na metamfetamíne – bez akýchkoľvek výpadkov.

Spoločnosti ASUS, respektíve jej hernej divízii ROG, sa opäť podarilo zabodovať. ROG Flow X16 je plnohodnotným prienikom medzi herným a pracovným strojom, to všetko s minimom kompromisov. Prístroj sa zvláda schladit' aj pri maximálnom výkone a súčasne produkuje nižšiu hladinu hluku, než by ste očakávali.

Medzi jeho hlavné prednosti spadá očarujúca obrazovka schopná uspokojiť aj náročné herné publikum, vysoký výkon, dizajn, konštrukčné spracovanie aj kvalitná klávesnica/track-pad. Webová kamera s IR funkciou sa dôstojne stará o bezpečnosť, aj keď v tejto cenovej relácii by nezaškodila aj čítačka odtlačkov prstov a rozhodne by som uvítal integráciu ethernetového portu.

Verdikt

Komplexný konvertibilný herný notebook s vysokým výkonom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	2 500€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Chýba čítačka odtlačkov
+ miniLED	- Absentuje LAN port
+ Výkon	
+ 16:10	
+ Klávesnica	
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA HARDWARE

MSI Modern MD241P Ultramarine

IDEÁLNA VOĽBA DO KAŽDEJ KANCELÁRIE



Monitory si počas dlhých desaťročí prešli nespochybniteľným vývojom. Napriek tomu, že sa väčšina pozornosti technologického sveta sústreďuje na tie herné, svoje miesto na výslň si neraz nájdu aj iné kategórie. Nie vždy to je totiž len o hodnote MHz a čo najnižšej odozve. MSI tak rozšírilo radu monitorov „Modern“ o ďalší zaujímavý kúsok a k nám sa dostal víťaz ceny Red Dot za rok 2021 – MD241P Ultramarine.

Napriek tomu, že sme v redakcii očakávali príchod monitora značky MSI, tak sme mu pred dorúčením nevenovali veľkú pozornosť. Keď ale konečne prišiel, prvý dojem bol fantastický. Taký úžasný dizajnový kúsok na poli monitorov sme už naozaj nejakú tú dobu nevideli. Mimoriadne elegantná námornícka modrá farba, decentné tvary monitoru s tenkými rámcami vhodné aj na dva – tri monitory vedľa seba, či široké možnosti mechanického nastavenia monitoru. Hneď sme pochopili, prečo monitor minulý rok získal cenu Red Dot, ktorá sa odovzdáva sa dizajn tých najrôznejších technologických produktov.

Takisto nám bolo zrejmé, že sa nebude jednať o žiadne herné delo, ale skôr o kancelársky monitor a nemýlili sme sa. MSI Modern MD241P je 23,8 palcový Full HD monitor s IPS panelom a pomerom

strán 16:9. Obnovovacia frekvencia 75 Hz a odozva 5ms ho jednoznačne radia do už vyššie spomínanej kategórie kancelárskych monitorov. Produkt disponuje dvoma 1W reproduktormi a spolu s nimi aj slúchadlovým výstupom. Okrem toho v ňom pochopiteľne nájdeme aj HDMI 1.4 port a USB-C, ktoré poslúžia ako display port alebo v krajnom prípade ako nabíjačka.

Najväčší prínos ale jednoznačne predstavujú možnosti nastavenia. Na mysl máme samozrejme veci ako sklon, výška, otočenie, pivot a podobne. Výška je podľa oficiálnych podkladov nastaviteľná od 0 do 11 cm. V realite to ale vyzerá tak, že spodná hrana obrazovky je od stojanu vo výške od 5 do 16 cm. Podstava stojanu má 1 cm, takže v závislosti od úrovne stola je to od 6 do 17 cm. Pivot je od -90° do 90°, teda či už pracujete v IT, alebo máte akýkoľvek iný dôvod otáčať monitor na výšku, tak tu túto možnosť máte. Sklon je možné nastaviť od -5° do 20°, čo môže pomôcť ľuďom, ktorí z času na čas radi pracujú po stojačky. Poslednou možnosťou je otáčanie do strán a to je možné v uhloch od -30° do 30°.

Netreba ale zabúdať ani na „Anti-flicker“ technológiu či „Eye care+“. Spoločne zabezpečujú stabilný výstupný prúd a blokujú a pohlcujú modré svetlo. Pomáhajú tak proti únave očí, ich suchosti a pravdepodobnosti, že budete v budúcnosti



potrebovať okuliare. Sedenie pred PC je tak maximálne pohodlné a v rámci možností aj bezpečné. MSI navyše má aj svoju „Display Kit“ aplikáciu, pomocou ktorej si viete prispôbiť naozaj širokú škálu nastavení, možností a ešte viac si tak zjednodušíť prácu. Jediným negatívnym aspektom, s ktorým sme sa pri testovaní stretli, boli reproduktory. Samozrejme sme od toho nečakali žiadnu vysokú audio kvalitu, ale treba povedať, že aj pri najvyššej hlasitosti hrajú reproduktory naozaj potichu.

Verdikt: Skvelý dizajn, skvelé možnosti, skvelá cena. Nijak inak sa tento monitor ani opísať nedá. Za prijateľnú sumu totiž dostanete všetko, čo v kancelárii budete potrebovať a navyše v absolútne luxusnom dizajne s úplne zasluženým ocenením Red Dot.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	180€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ špičkový dizajn	- slabé reproduktory
+ kvalitné spracovanie	
+ možnosti nastavenia	
+ „Anti-flicker“ a „Eye Care+“ technológie	
HODNOTENIE:	★★★★★

Lenovo Yoga 9i 14IAP7 Oatmeal

BRILIANT MEDZI NOTEBOOKMI



Rad konvertibilných notebookov a tabletov Yoga má u značky Lenovo dlhú tradíciu. Je tu s nami od roku 2012. Po hardwarovej stránke vždy predstavoval to najlepšie, čo bolo aktuálne dostupné. Inak to nie je ani u recenzovaného modelu.

Vzhl'ad

Jedným slovom – prémiový. Telo z hliníka, zaoblené rohy, čisté línie, také malé umelecké dielo. Yoga má kompaktné rozmery 318 × 15,25 × 230 mm, úzky rámček displeja, v ktorého hornej časti sa nachádzajú 2 MPx Full HD a infra kamera pre prihlásenie do Windows, ktorým asistujú dva mikrofóny. Zaujímavosťou je kryt prednej kamery pre paranoikov a konšpirátorov, na ktorého zasunutie slúži naozaj miniatúrny mechanizmus.

Na ľavej strane nájdete dve USB-C s podporou rýchleho Thunderbolt-u 4, Display Portu pre pripojenie monitoru (pomocou

USB-C Display Port redukcie) a USB 3.2 Gen 2 funkčnosťou. Jedno z nich má navyše stavovú diódu pre indikáciu nabíjania. Pravej strane dominuje USB-C Gen 3.2 port, doplnený o 3,5 mm audio jack. Aj osamotený USB-A port má podporu s rýchlosťou USB 3.2 Gen 2. Pri tejto konfigurácii portov je zrejme, akému rozhraniu patrí budúcnosť.

S hmotnosťou 1,4 kg patrí k tomu ľahšiemu, i adaptér je relatívne kompaktný, preto s mobilitou nebol problém. Otváranie a otáčanie je pohodlné, intuitívne, všetko do seba zapadá. Zvuk zabezpečuje 360-stupňový reproduktor od Bowers & Wilkins, integrovaný v pänte displeja, s pekným a efektným dizajnovým prvkom perforácie. Ten poskytuje rovnaký zážitok i pri používaní v móde tabletu.

Podsvietená klávesnica si od nás zaslúžila ocenenie „najlepšia klávesnica na akej sme kedy písali“. Bola ako prispôsobená špeciálne pre nás. Nízke tlačidlá, ku

ktorým sme prevažne skeptickí, tentokrát poskytli skvelé písanie a odozvu. Rozmiestnenie klávesov umožňovalo rýchle a presné písanie. Keďže ide o 14" model, nenájdete tu numerickú klávesnicu, ale vpravo sa našlo miesto pre funkčné klávesy. Užitočný je najmä kláves pre zmenu šetriaceho režimu napájania.

Pozornosť si zaslúžila aj čítačka odtlačkov prstov, ktorá sa nachádza v pravom dolnom rohu a vyzerá ako ďalšie tlačidlo klávesnice. Mimochodom, mala takmer 100%-nú úspešnosť. Zaujímavosťou je, že notebook sa automaticky preberie zo spiacieho módu v momente, keď si predeň sadnete. Jednoduché, no veľmi efektívne a praktické.

Parametre

Yoga 9i 14IAP7 predstavuje to najlepšie, čo si za peniaze dnes môžete kúpiť. Použitý je najnovší rad procesora Intel EVO Core i7-1260P Alder Lake – 12-jadrový, s 18

MB cache a frekvenciami 3,40 až 4,70 GHz. Procesor obsahuje integrovanú grafickú kartu Intel Iris Xe, ktorá zvláda aj aktuálne hry a dosahuje väčšinou okolo 40 FPS pri rozlíšení 1080p, čo je na pracovný notebook dobrý výsledok.

Kapacita operačnej pamäte je 16 GB najmodernejšej DDR5 s frekvenciou 5200 MHz. Ukladanie dát zabezpečuje ultrarýchly M.2 NVMe disk 4. generácie od Samsungu – PM9A1. Nameraná rýchlosť čítania a zápisu cez program CrystalDiskMark 8 nebola ďaleko od teoretického maxima, ktoré predstavuje 7100 MB/s pri zápise a 5000 MB/s pri čítaní. Práca a inštalácia boli otázkou niekoľkých sekúnd.

Špecifikom je zobudzanie zo stavu hibernácie, ktoré je kratšie ako jedna sekunda. Počas testovania sme ho ani raz nevypli, stačilo ho zavrieť a on automaticky prešiel do spiacieho a neskôr hibernačného módu.

Notebook spĺňa požiadavky štandardu Intel EVO. Toto označenie môže zariadenie získať iba ak prebudenie z hibernácie trvá menej ako jednu sekundu, má minimálne 9-hodinový výdrž batérie pri Full HD rozlíšení, podporuje rýchle nabíjanie – 30 minút nabíjania pre 4 hodiny práce na notebooku a podporuje Intel WiFi 6E a rozhrania Thunderbolt 4.

Predinštalovaný je operačný systém Microsoft Windows 11 Professional, Lenovo Vantage, užitočný program od výrobcu, vďaka ktorému máte jednoduchý prístup k množstvu nastavení a informácií o zariadeniach, produktivite a bezpečnosti. Tiež tu nájdete možnosť aktualizovať systém, či technickú podporu produktu. Rovnako notebook obsahuje skúšobnú verziu komplexnej ochrany McAfee a skúšobnú verziu kancelárskeho balíka Microsoft Office 2019.

Súčasťou príslušenstva k tomuto modelu je puzdro Lenovo Yoga 14-inch Sleeve, ktoré pôsobí luxusne a stylus Lenovo Precision Pen 2 čiernej farby, napájaný plochými batériami. Podporuje 4096 úrovní tlaku, s výdržou až 100 hodín. Použiť ho môžete na písanie poznámok, kreslenie, fantázie a medzi nekladú. Keďže nemáme umelecké sklony, jeho schopnosti sme otestovali pri písaní poznámok. Ocenili sme ho najmä v móde tabletu.

Displej

Dotykový 14-palcový OLED s rozlíšením 2880 × 1800 pixelov, 90 Hz obnovovacou frekvenciou, svietivosťou 400 nitov a podporou HDR10 a Dolby Vision patrí k



tomu najlepšiemu, čo sme mali možnosť testovať. Čokoľvek na ňom spustíte, vyzerá to perfektne. Či už je to Windows, obrázky, alebo v ideálnom prípade video. Podsvietenie displeja bolo rovnomerné, bez viditeľných nedostatkov. Vernosť farieb a jas zodpovedali tomu, čo sa očakáva od označenia OLED. Jedine na OLED displeji je čierna naozaj čiernou a to vďaka pixelom, ktoré samé produkujú svetlo. Absentuje tam podsvietenie ako u bežných LED displejov a čierna je čiernou pretože pixel je vypnutý.

Dolby Vision a Atmos

Notebook ako jeden z mála podporuje formát Dolby Vision, ktorý podľa nás predstavuje aktuálny vrchol technológií pre zlepšenie obrazu. V skratke ide o to, že v prehrávanom filme sú uložené informácie o parametroch – svietivosť, jas, kontrast pre každú snímku zvlášť.

Bizarná sa nám zdala nutnosť zakúpiť si HEVC kodek za 99 centov, aby sme mali možnosť prehrávať filmy s Dolby Vision. Táto investícia sa nám vrátila vo forme nádherného obrazu, kontrastu tmy a svetla, a tiež podania farieb.

Dolby Atmos je u dnešných zariadení už štandardom, použité reproduktory v tomto zariadení bez problémov nahradia i samostatné reproduktory. Samozrejmosťou je prispôbenie zvuku aktuálnemu výstupu, možnosť nastavenia prostredia a ekvalizér.

Streamovacie služby

Na Dolby Vision a Atmos plynule nadväzujú streamovacie služby, ktoré sú stále viac rozšírené ako dominantná forma zábavy. Preto sa na ne pozerieme bližšie. Začneme hudbou a podcastmi. Spotify, Apple Music, TIDAL fungovali bez problémov, kvalita zvuku zo vstavaných reproduktorov bola nad očakávania dobrá. I pri vyššej hlasitosti bola počúvateľná, čo platilo aj pre filmy a seriály. Čím sa dostávame k video platformám. Najlepší dojem zanechala aplikácia Netflix s natívnou podporou 2K

rozlíšenia, Dolby Vision a Dolby Atmos. Disney+ ponúkol vo svojej aplikácii iba Full HD rozlíšenie, „obyčajné“ HDR a Dolby Digital 5.1 zvuk, kvalita videa bola dobrá.

HBO Max svoju aplikáciu pre Microsoft Windows nemá, preto sme sa museli uspokojiť iba s Full HD obrazom priemernej kvality. Veľká škoda nevyužitého potenciálu u Disney+ a HBO Max, najmä ak Netflix ukázal, že ak je vôľa, je i cesta.

Nabíjanie a výdrž batérie

Yoga zvládla s prehľadom jeden celý pracovný deň, t.j. viac ako 9 hodín práce s balíkom Microsoft Office, čítaním webu, sledovaním videí na YouTube a počúvaním muziky. A to všetko v režime maximálneho výkonu. Pri prepnutí na šetriaci mód, to bolo ešte o 3 hodiny viac. Zariadenie podporuje technológiu Rapid Charge, vďaka ktorej po 15 minútach nabíjania získate 2 hodiny používania.

Záver

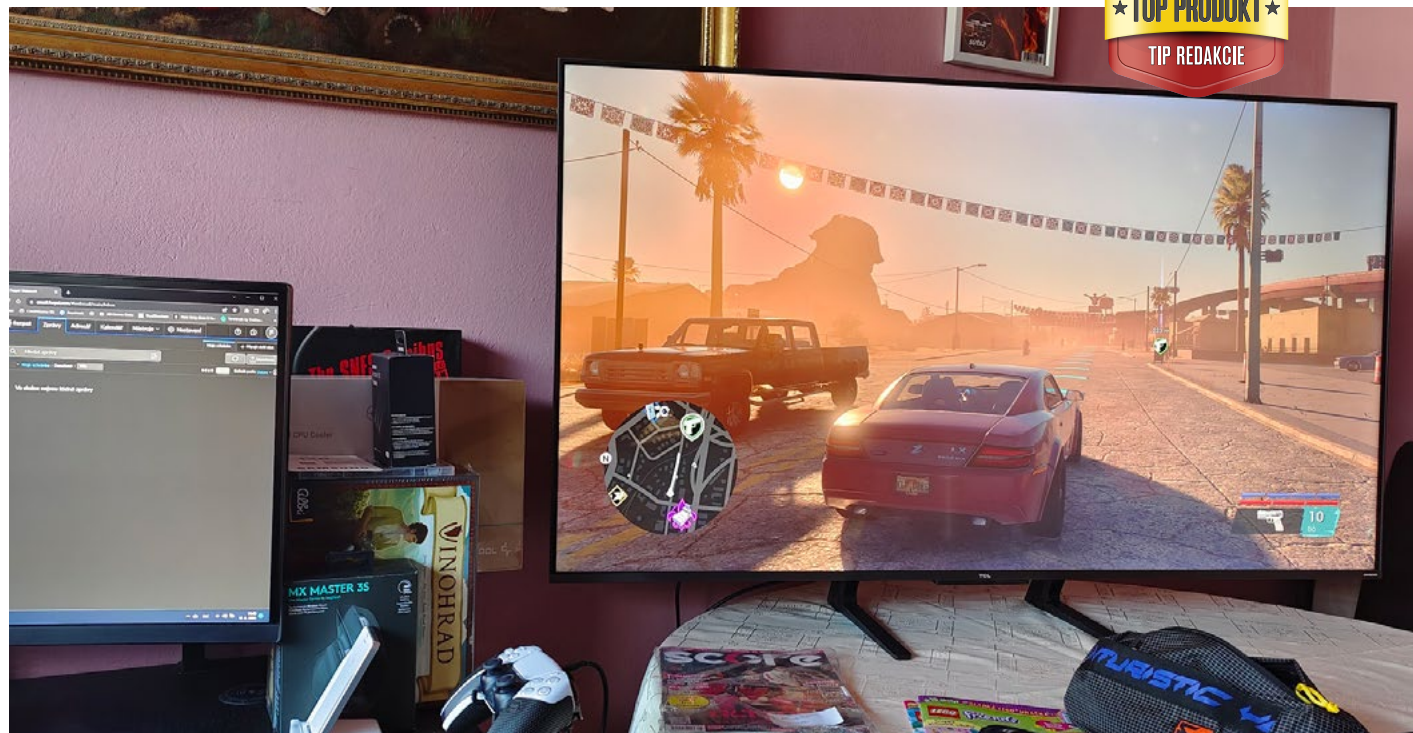
Našou úlohou je podrobiť zariadenie testu a kritike, avšak pri tomto modeli je ťažké byť kritický, keďže je takmer dokonalý. Jediné, čo schladilo naše nadšenie, je cena. Avšak, ak je váš rozpočet bez limitu, tak Lenovo Yoga 9i 14IAP7 je ideálnym partnerom na prácu i zábavu. OLED displej, podpora Dolby Vision, zvuk Dolby Atmos. Čas strávený s týmto konvertibilným notebookom bola jedna nekončiaca radosť.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 1 839€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ OLED displej	- cena
+ podpora Dolby Vision	
+ klávesnica	
+ konvertibilita	
+ procesor Intel EVO	
HODNOTENIE:	★★★★★

TCL C735

OD PLAGIÁTOV AŽ NA VÝSLNIE



Čínska spoločnosť TCL Technology si za svoju viac než štyri dekády trvajúcu existenciu stihla prejsť skutočne zaujímavým procesom a časy, kedy vo svojej prvej továrni lepili nálepky na nie zrovna licencované tonery do tlačiarň, sú už dnes dávno len rozmazanou spomienkou. Táto konkrétna firma je totižto dnes tretím najväčším producentom televízorov na svete a jej portfólio produktov obsahuje zariadenia určené pre lacnú, strednú, no aj prémiovú triedu. Mne osobne sa už v rukách ocitlo zopár panelov tejto značky, ktoré si mimochodom TCL vyrábajú sami vo svojich továrňach po celom svete, avšak dnes sa spoločne porozprávame o zariadení spĺňajúcom u nás dobre známu frázu o rozumnom pomere medzi cenou a výkonom. 4K televízor TCL C735 nám do redakcie dorazil v 55 palcovej veľkosti a ja osobne som mal možnosť ho testovať viac než mesiac. Nasledujúce riadky budú venované práve tejto skúsenosti.

Výrobca má daným modelom pokrytých celkovo šesť veľkostí, kde všetko začína na 43 palcoch a končí na šialených 98

palcoch – to už je snáď jedna celá stena bytu. Spomínaná 55 palcová verzia vás aktuálne bude stáť necelých 800 eur. Čo všetko za túto sumu dostanete? Až na samotný rám obrazovky, ktorý je lemovaný kovovou lištou a párom vystužených nôh, je zvyšok šasi plne v réžii plastu. Obrazovka v našej verzii sama o sebe vážila len niečo málo cez 10 kilogramov a

preto nebol žiadny problém ju nainštalovať bez pomoci niekoho ďalšieho. Základnú tvoria, ako už spomínam vyššie, dve oporné nožičky umiestnené v strednej časti panelu, ktoré môžete, ale aj nemusíte prekryť plastovou doskou – obrazovku dokážete dať do dvoch rovín v prípade, ak by ste pod ňu chceli usadiť soundbar. Po inštalácii som s panelom zámere



násilím kýval v snahe otestovať stabilitu oporných nôh a musím povedať, že v tomto smere sa panel bránil viac než statočne a nie je preto šanca, aby sa vám prevrhol. Rámiky okolo obrazovky sú tenké a televízor preto pôsobí moderným dojmom, či už je zapnutý alebo nie.

Google TV

V balení na vás čaká hneď duo diaľkových ovládačov. Ten väčší by som osobne označil za akúsi retro spomienku na staré zlaté a zbytočne prekombinované schémy ovládania a naopak, ten druhý pasoval za ideálneho partnera pre súčasnú dobu plnú funkčného minimalizmu.

Práve onen menší ovládač ponúka všetko to podstatné v rámci skratiek na streamovacie služby a jeho prepojenie s TV sa realizuje prostredníctvom Bluetooth technológie. Dobré sa drží v ruke a počas testu som s ním nemal najmenší problém – v hornej časti sa nachádza zabudovaný mikrofón, prostredníctvom ktorého je možné televízny prijímač obsluhovať aj pomocou hlasu. Ak by som si mohol dovoliť jednu menšiu poznámku, tak v nočných hodinách by sa hodilo mať ovládač podsvietený. QLED TCL C735

má v sebe štvorjadrový procesor ARM Corte-A73, grafický čip Mali-G52 MP a 3 GB operačnú pamäť. Po výkonnostnej stránke je daná kolekcia čipov dostačujúca nielen na bežné používanie, odozva na moje príkazy bola rýchla a bez akejkol'vek nepríjemnej latencie.

Počas prvého spustenia vás zariadenie bude inštruovať v nastavení všetkého dôležitého a kto chce, môže sa behom pár jednoduchých krokov pripojiť k službám Google TV, ktoré sa dnes už stávajú akýmsi zlatým štandardom, alebo ostat' v základnom režime.

Pod'me sa teraz spoločne pozrieť na ponuku fyzických vstupov, ktoré sa, až na kábel určený na zapojenie do elektrickej siete, všetky nachádzajú na pravej zadnej strane. Užívateľ má k dispozícii trio HDMI vstupov, z čoho jeden port je HDMI 2.1 a ten spolu s druhým v poradí podporuje dôležité herné funkcie ako VRR, ALLM a eARC. Ďalej je možnosť zaplniť optický vstup, ethernetový port (RJ45), 3,5 mm audio vstup a jeden USB 2.0 port. Televízor podľa očakávania ponúka aj Wi-Fi a už spomínaný Bluetooth. Predmetný model som testoval pripojením oboch next-gen konzol, čiže PlayStation 5 a Xbox Series X,

z čoho aktivácia VRR a ďalších funkcií bola otázkou niekoľkých povolení v rámci menu. Tu si tiež dovoľím jednu menšiu poznámku.

Počas hrania na PS5 sa mi pri jednom konkrétnom titule, ktorý podporuje vyššie spomenuté snímkovanie, stávalo, že obraz sa sám od seba odpájal vždy po spustení hry a musel som z hlavného HDMI 2.1 prepnúť na druhý vstup v poradí – nedokázal som prísť na dôvod tohto technického výpadku, avšak keďže išlo o v tom čase ešte oficiálne nevydanú hru, ktorá následne klasicky dostala niekoľko opravných balíčkov, nechcem daný problém zval'ovať vyložené na testovaný televízor.

A ako je na tom to najdôležitejšie, čiže kvalita obrazu? 4K televízor TCL C735 je vybavený panelom s Quantum Dot technológiou a natívnou obnovovacou frekvenciou 144 Hz. Zvláda zobraziť viac než jednu miliardu farieb a drží si nemenný kontrast 4300:1. Z bežného pohľadu je obrazovka schopná ponúknuť dostatočne živý a na oko príjemný obraz, bez trhania a s uspokojivou základnou kalibráciou. Máme tu tradične niekoľko režimov obrazu, ktoré si užívateľ môže aktivovať na základe ním sledovaného obsahu, alebo nechať všetko na automatike.

Vhodný na videohry

Za predpokladu, že aktuálne pátrate po vhodnom zobrazovacom zariadení do vašej obývačky, kde sa okrem sledovania filmov a seriálov, či prípadne športových prenosov, často hravate aj hry, práve TCL C735 by v rámci strednej triedy mohol byť tou správnou voľbou. Jedna vec sú papierové predpoklady, o ktorých píšem vyššie (VRR, 144 Hz, ALLM atď.), avšak v praxi sa často ukáže, že za danými skratkami už nič viac nie je a ide tak len o lákadlo výrobcu. TCL C735 však po prepojení so súčasnými hernými konzolami, pokojne si tam môžete pridať aj Nintendo Switch v dokovacom režime, preukázal dostatočne vysoké schopnosti, ktorými sa môže dostať





rovno do srdiečka milovníkov interaktívnej zábavy. Najväčšou Achillovou päťou, a to má čiastočne spojitost' aj s herným modusom, je v tomto prípade HDR.

Ak si potrpíte na špičkové HDR, odporúčam stanovenie vyššieho rozpočtu a skôr nákup prémiovejšieho televízoru. Panel v praxi nezvláda vytlačiť zo seba dostatok jednotiek svetivosti tak, aby efekt HDR mal nejaké vyššie opodstatnenie a počas hrania som s ním preto vôbec nerátal a rovno ho vypol.

Pri aktivácii funkcie dynamického mapovania tónov sa systém aspoň, aj na základe identifikácie dát, stará o vykreslenie bielych detailov v rámci nejakej optimalizácie a ide mu to pomerne

služne. Panel samozrejme podporuje Dolby Vision, HDR10+, HDR10 a HLG.

Na samotný záver recenzie som si, možno trochu netradične, nechal celkovú kvalitu zvuku. Na pravej dolnej hrane televízora by ste našli nápis Onkyo, odkazujúci na známu japonskú spoločnosť špecializujúcu sa na výrobu rôznych audio zariadení. Napriek tomu je však zvukový výkon, poháňaný duom 10 W reproduktorov, skôr v úzadí za kvalitou obrazu ako takého, čím však nechcem povedať, že by vás v rámci strednej triedy mal vyložené sklamať. Dnes ešte nie je trendom, aby sa televízie mimo prémiového segmentu pýšili vstavaným soundbarom a preto, ak si chcete užiť poriadnu hudobnú/zvukovú kulisu, buď siiahnite po prepojení s

domácim kinom, alebo zainvestujete práve do iného externého audio zariadenia.

4K QLED TV od TCL s kódovým označením C735 ma počas mesačného testovania skutočne potešil a v rámci jeho cenovej relácie ide o relevantný kus hardvéru. Panel ponúka vysokú kvalitu obrazu určeného nielen pre hernú, ale aj pre bežnú filmovú produkciu a Google rozhranie zvláda naplniť požiadavky súčasnej modernej domácnosti. Menej atraktívna je už potom prezentácia HDR ako takého, čo sa však v danej triede dalo tak nejako očakávať. V prípade, že sa rozhodnete zainvestovať práve do vyššie hodnoteného modelu, dozaista sa týmto krokom „nestrelíte“ do nohy, skôr naopak.

Verdikt

TCL prináša na scénu ďalší rozumne poskladaný televízor, ktorý dokáže uspokojiť bežných spotrebiteľov ako aj náročnejších hráčov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
TCL	800€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Pomer cena vs výkon	- HDR
+ Ideálny na hranie	
+ Výborný obraz	
+ Google funkcie	
+ Dizajn	
HODNOTENIE:	★★★★☆



Mercusys MR70X

ANARCHIA



Súčasn^é fungovanie modernej spoločnosti je doslova závislé na internete a na veciach s ním spojených. Akokoľ'vek si to možno neuvedomujeme, tak deliaca čiara medzi totálnou anarchiou a dobre fungujúcimi spoločenskými normami, nie je až tak hrubá. Jednou z jej významných súčastí je práve internet. Ten z vás, kto pozná kultový seriál The IT Crowd už určite dobre vie, tak ako Jen Barberová, čo to ten internet vlastne je, takže teraz prejdem rovno k meritu veci. Správne fungovanie domácej internetovej siete stojí a padá na zariadení zvanom router. V minulosti sa jeho prednosti sústredili výhradne na pár dôležitých funkcionalít, avšak popri vývoji nových technológií a rovnako tak náraste koncepčného využitia routeru samotného, sa nároky konzumentov na daný hardvér znásobovali a znásobujú sa d'alej. Preto je dnes jeho správna selekcia to najlepšie, čo môžete spraviť pre seba a

svoju rodinu, pretože v opačnom prípade môže vo vašej domácnosti zavládnuť totálna anarchia. V nasledujúcom článku si povieme moje súhrnné dojmy z cenovo dostupného routeru čínskej značky Mercusys, ktorý sa už navonok tvári ako tá správna voľ'ba. Je tomu však skutočne tak?

Router ponúka prístupový bod

Čo to konkrétne v tomto prípade znamená, ak hovorím niečo o cenovej dostupnosti? Dvoj pásmový router Mercusys MR70X sa na našom území predáva za sumu šesťdesiat eur s tým, že jeho najhlavnejšou prednosťou je podpora Wi-Fi 6. Prvé, čo vás už pri zobrazení krabice do rúk zarazí, je celková váha balenia. Samotný router váži tristo päťdesiat gramov a jeho rozmery sú priaznivé aj pre menšie úložné miesta (41,7 x 208,8 x 171,6 mm). Po rozbalení kompletne ekologickej krabice z papiera na

vás vypadne stručný manuál nasledovaný napájacím adaptérom (tu ten kábel mohol byť predsa len o niečo dlhší), ethernetovým LAN káblom a samotnou jednotkou MR70X. Posúdiť dizajnovú stránku by bolo trochu ošemetné, keďže si osobne viem vymyslieť hneď niekoľko spodobnení na tvar daného routeru, kde polovica z nich môže byť vyložene lichotivá a druhá naopak trochu hanlivá. Skutočnosťou však je, že šasi je kompletne plastové a extrémne ľahké, čo rozhodne nepôsobí nejakým prémiovým dojmom – o to tu však evidentne nikomu ani nešlo, ostatne router môžete zastrčiť za kvetináč plný páchnucích ruží, čo ste ešte nestihli vyhodiť od poslednej oslavy narodenín, a každému je do jeho výzoru viete čo... Mne osobne však testovaná vzorka pripomínala orezanú futbalovú loptu v čiernom prevedení, z ktorej trčia štyri nanukové paličky opatrené technológiou Beamforming (tvarovanie lúčov s cieľom

zlepšiť signál). Antény sú samozrejme polohovateľné (180 stupňov) a môžete si ich nasmerovať podľa vlastného uváženia. V prednej časti sa nachádza malá a vyložene nenápadná LED dióda, ktorej účel je každému jasný. Zadnú hranu ďalej, okrem vstupu pre adaptér a resetovacie tlačidlo, tvorí jeden WAN a tri LAN porty s vlastnou svetelnou indikáciou o stave. Pri modernom routery by som možno očakával USB port, každopádne výrobca v tomto prípade evidentne a jasne cieľil na nenáročných zákazníkov, ktorí od daného zariadenia očakávajú to najhlavnejšie, čiže odvrátenie anarchie.

Bez chrupaviek

Pod'me sa stručne pozrieť na proces prvého spustenia. Router som zapojil do elektrickej siete a následne do jeho tela nezabudol zasunúť optický kábel (klamem vás, zabudol a urobil som to až po pár nadávkach o niekoľko minút neskôr). Následne som to nadávanie trochu zintenzívnil až do momentu, než som si so sklopenou hlavou prečítal manuál a zistil, že na rozbehnutie funkčnosti musím nabehnúť na konkrétne špecifické webové rozhranie, kde sa zadávajú a súčasne menia prístupové údaje – ak neovládáte anglický alebo čínsky jazyk, tak vás určite poteší lokalizácia do toho nášho, po rumunských haluškách páchnuceho, slovenského. Aj keď sa to tu účelovo snažím trochu nafukovať, faktom je, že celý proces nastavovania prebehol bez jediného problému – aj zato dávam strojom testovanej vzorky palec hore. A čo všetko si môžete nastaviť? Máme tu špecifické prispôsobenie Wi-Fi, rodičovskú kontrolu, priradenie IPv6 a tak ďalej...

Zabezpečenie WPA3

Pokiaľ by sme sa mali rozprávať o výkone, tak táto, pár stoviek gramov vážiaci



plastová krabica, zvládne v tomto ohľade toho skutočne viac, než dosť. Mercusys MR70X je dvoj pásmový router s podporou štandardu AX1800, čo mu umožňuje vytlačiť prenosovú rýchlosť na hranicu 1,8 GB/s. Pásmo 5 GHz tlačí rýchlosťou 1 201 MB/s a naopak 2,4 GHz s rýchlosťou 574 MD/s.

Počas testu som predmetný router napichal, ako dermatológ starnúcu filmovú hviezdu, a okrem pripojenia s konzolou a notebookom, som nezabudol súčasne zatážiť jeho antény zapojeným tabletom, telefónom a televíznym prijímačom. Aj keď som bol trochu limitovaný kvalitou internetu v redakcii, všetky spárované zariadenia boli súčasne schopné čerpať dáta vo vysokej rýchlosti a to bez straty kvality a bez otravného sekania.

V tomto prípade musím spomenúť funkciu rozumného uprednostňovania toho pripojeného hardvéru, ktorý v daný moment potrebuje čo najvyšší výkon. Preto ak patríte medzi náruživých hráčov/streamerov a potrebujete si domov zadovážiť spolahlivý router ideálny na hranie/streamovanie, určite vám MR70X

odporúčam. Počas online hrania dokázala testovaná vzorka uprednostniť pripojenú PlayStation 5 aj Xbox Series X tak, aby mi dokázala poskytnúť čo najstabilnejšie internetové zázemie s vysokou rýchlosťou.

Nechýba ani aplikácia

Po ruke vám, budúcim majiteľom tohto zaujímavého routeru, bude aj špecifická aplikácia priamo od spoločnosti Mercusys. Vďaka nej môžete v reálnom čase sledovať tok dát a jednotlivé rýchlosti.

Súčasne je vám ponúknutá hlbšia správa rodičovej kontroly, kam zaradíme blokovanie nežiadúcich alebo vami vybraných domén a výrazov. Interakciu môžete dokonca vykonávať prostredníctvom tradičných hlasových asistentov, čo nás už, ostatne tak ako zvyšok vyššie opisovaných funkcií, dostáva do čiastočne prémiovej triedy. Čínsky Mercusys sa pri tvorbe daného routeru skutočne nebál a ponúkol ideálny pomer medzi cenou a výkonom. Jeho MR70X je funkciami a spolahlivosťou plne zrovnateľný s oveľa drahšou konkurenciou, čo je asi tá najideálnejšia záverečná bodka.

Verdikt

Spolahlivý router, ktorý toho zvládne viac, než si myslíte.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Mercusys	Cena s DPH: 60€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Cena vs výkon	- Absentuje USB
+ Wi-Fi 6	- Dizajn nemusí
+ Aplikácia	sa páčiť každému
+ Spolahlivosť	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Huawei Mate XS2

OHYBNÝ SMARTFÓN INAK



Hoci značka Huawei v mobilnom segmente stále zápasí s dopadom amerických sankcií, nejakým spôsobom sa jej darí na trh uvádzať nové zariadenia, ktoré napriek všetkým problémom posúvajú technológie smerom dopredu. V tejto recenzii sme sa pozreli na ďalšie z nich.

Balenie

Smartfón Huawei Mate XS2 prišiel zabalený vo veľkej čiernej krabici so zlatým písmom, z čoho je jasné, že ide o luxusný a drahý produkt. Už z výroby má na displeji nalepenú kvalitnú fóliu a v balení nájdeme aj zaujímavý originálny kryt, ktorý chráni zadnú, teda menšiu časť displeja, boky a čiastočne sa dá vyklápať, aby dovolil otvoriť telefón. Zaujímavé a praktické riešenie. Slušná ochrana

telefónu je tak zabezpečená hned' po rozbalení, čo pri takto drahom zariadení vnímame ako veľké plus. V balení sa nachádza aj 66W adaptér a USB-C kábel, samozrejmosťou je používateľský manuál.

Dizajn a ergonómia

Dizajn produktu je úplne odlišný od toho, čo poznáme zo sveta ohybných telefónov. Aktuálne ide zrejme o jediný smartfón, ktorý má ohybný displej na vonkajšej strane. Takéto riešenie má viacero výhod, ale aj záporov. Asi prvá príde na myseľ otázka, ako je na tom telefón s odolnosťou, keď v zatvorenom stave vlastne vždy leží displejom smerom dole. Mate XS2 som používal úplne štandardne viac ako týždeň bez ochranného krytu. Samozrejme, snažil som sa vyhábať

ostrým a nebezpečným povrchom ako betón, drevo, kameň a podobne. Na spomínanej fólii som našiel len pár vlasových škrabancov, pravdepodobne od kl'účov, čo je veľmi dobrá vizitka.

Pri zatvorenom stave v podstate ide o úplne štandardný smartfón, ktorý je len o niečo hrubší ako tie s klasickou konštrukciou. Otvorenie je zabezpečené tlačidlom, ktoré sa nachádza pod fotoaparátmi. Po jeho stlačení sa telefón otvorí asi do uhla 45 stupňov, následne je potrebné ho otvoriť ručne.

Funguje to dobre, pánt je dostatočne tuhý a konštrukcia pôsobí kvalitne. V otvorenom stave telefón pripomína tablety Yoga od Lenova a veľmi dobre sa drží za „podbruško“, ktoré obsahuje



fotoaparáty a USB-C vstup. Trocha zamrzí absencia certifikácie IPX8, ktorou disponuje napr. konkurenčný Samsung Z Fold 3 a 4. Na pravej strane sa ešte nachádzajú tlačidlá na ovládanie hlasitosti a tlačidlo na zapínanie a vypínanie s integrovanou čítačkou odtlačkov prstov, ktorá funguje veľmi spoľahlivo a presne.

Displej

Huawei Mate XS2 je vybavený OLED displejom s uhlopriečkou 7,8 palcov. Ide o veľmi kvalitný panel s obnovovacou frekvenciou 120Hz a jemnosťou 424 PPI. Vďaka vysokému maximálnemu



jasu nebol problém s čitateľnosťou ani na priamom slnku. Čo sa ohybu týka, ten je vďaka konštrukcii viditeľný oveľa menej ako na ohybných konkurenčných Samsungoch Flip a Fold, ktoré sa zatvárajú dovnútra – ide o značný rozdiel už na prvý pohľad. Ďalšou výhodou tejto konštrukcie je, že telefón sa v zatvorenom stave dá využívať úplne bez obmedzení, keď je uhlopriečka displeja 6,5 palca.

Zvuk

Zvuková kvalita je výborná, nemám jej čo vytknúť. Dva stereo hlasité reproduktory hrajú výborne a čisto,

dokonca aj (na pomery telefónov) so slušnou basovou vložkou.

Hardvér a výkon

Hardvérová výbava je prvá oblasť, kde sú jasne viditeľné dôsledky sankcií a obmedzení, s ktorými musí Huawei bojovať. V tomto prípade preto nedostaneme najnovší a najvýkonnejší čipset, ale vystačiť si musíme so Snapdragonom 888 so 4G od Qualcommu. Absencia 5G zamrzí, na druhej strane u nás zatiaľ 5G siete nie sú príliš rozšírené, takže prakticky to nepredstavuje zásadný problém, skôr ide o možné vyhliadky do budúcnosti. Snapdragon 888 je stále extrémne výkonný procesor a aspoň netrpí problémami s prehrievaním, ako je to v prípade jeho nástupcu Snapdragon 8 Gen1. Huawei sa to snaží kompenzovať pomocou 12GB RAM a úložiska až 512GB. Ak by to niekomu nestačilo, môže využiť Nano Memory pamäťové karty.

Operačný systém

Pri Huawei zariadeniach sme si už zvykli, že nedisponujú službami Google. Teda nezvykli, skôr sme nútení to akceptovať. V súčasnosti to však už nie je taký problém ako pred pár rokmi. Stále to o niečo znižuje používateľský komfort a doteraz nie je možné inštalovať všetky hry a aplikácie, na ktoré sme zvyknutí z Google Play, situácia je ale oveľa lepšia. Dovolím si tvrdiť, že je podstatne lepšia, ako bola kedysi u Windows Phone telefónov, kde bol s aplikáciami skutočne veľký problém. Čo nenájdete v AppGallery, viete nájsť cez Petal search, prípadne je možné použiť





aplikáciu Gspace alebo alternatívne APKPure či Aurora Store. Je teda možné nainštalovať takmer všetky aplikácie, pričom pomocou Gspace aj tie od Google.

Samozrejme, zabudnite na napríklad na také Android auto, Huawei síce podporuje alternatívu, v Európskych autách som ju ale nevidel a asi ju ani tak skoro neuvidíme. Veľkým plusom je to, že Huawei disponuje špičkovým odladeným softvérom, ktorý si dovoľím označiť za najrýchlejší a najlepšie odladený systém vo smartfónoch vôbec. Spoločnosť ho nazýva EMUI 12, pričom disponuje veľkým množstvom nastavení a dlhou softvérovou podporou – aktualizáciu nedávno dostal aj veľmi starý model Mate 10.

Výdrž batérie

Telefón je vybavený 4600 mAh batériou, ktorá sa vďaka dodanej 66W nabíjačke z 0 na 100% dostane asi za 40 minút. Po pripojení k nabíjačke sa na displeji zobrazí upozornenie, že telefón sa odporúča nabíjať v otvorenom stave, zrejme pre lepší odvod tepla. Čo sa týka výdrže, aj vďaka obrovskému displeju je ťažké dostať sa cez jeden deň, ide teda o štandardný „jednodenný smartfón“. Asi neprekvapí, že telefón z konštrukčných dôvodov nedisponuje bezdrôtovým nabíjaním.

Fotoaparát a video

Huawei Mate XS2 patrí k najlepšie fotiacim smartfónom, teda minimálne tým ohybným. Začneme od selfie kamery, ktorá sa nachádza v prednej časti displeja v tzv. priestrele. Má rozlíšenie



10,7 MPx a veľmi široký uhol záberu, zvládne aj video v 4K a má tri úrovne priblíženia. Fotky robí veľmi pekne.

Hlavný snímač disponuje rozlíšením 50 MPx a je vybavený laserovým ostrením a svetelnosťou f/1.8. Ohnisková vzdialenosť je 27 mm. Nemá optickú, ale len elektronickú stabilizáciu, ktorá však funguje slušne aj v zhoršených svetelných podmienkach.

Ďalší fotoaparát je teleobjektív s rozlíšením 8 MPx a svetelnosťou f/2.4 s ohniskovou vzdialenosťou 52 mm a optickou stabilizáciou. Fotky z neho sú perfektné a farebne takmer rovnaké ako z hlavného snímača. To isté platí o širokouhlom objektíve s rozlíšením 13 MPx a svetelnosťou f/2.2 s ohniskovou vzdialenosťou 13 mm.

Celkovo hodnotím fotoaparáty ako veľmi dobré – či už za horšieho svetla, na priamom slnku, alebo počas jeho západu, telefón jednoducho robí pekne snímky s verným farebným podaním. Nie sú až tak farebné, ako robia napr. smartfóny od Samsungu, sú však oveľa bližšie realite.

Video je možné natáčať v 4K pri 60 FPS a je taktiež veľmi slušné.

Ešte spomeniem jednu funkciu, tá však nie je úplne dotiahnutá. Pri zatvorenom stave je možné ako selfie kameru použiť aj hlavný objektív, ten širokouhlý a taktiež teleobjektív. Do tohto módu sa dá prepnúť priamo vo fotoaplikácii na displeji. Telefón tak otočíte, pričom zadný displej slúži ako zrkadlo. Problém je ten, že vtedy

neviete fotoaparát nijakým spôsobom ovládať, telefón preto musíte zase otočiť. Je to škoda, dúfajme, že s tým Huawei v ďalších aktualizáciách niečo vymyslí.

Záverečné hodnotenie

V prípade Huawei Mate XS2 ide o telefón, ktorý je pomerne kontroverzný. Prečo? Nuž, je špičkovým vybavený a spracovaný, vyzerá veľmi pekne a hodnotne a na prvý pohľad zaujme asi každého.

Na druhej strane tu máme viacero mínusov ako starší čipset, ktorý je bez podpory 5G sietí, absenciu Google služieb a Android Auto, či chýbajúce bezdrôtové nabíjanie a zvýšenú odolnosť. Aj keď za niektoré veci priamo nemôže Huawei, resp. je nútený to riešiť takýmto spôsobom, stále ide o kompromisy. A tie je pomerne ťažké „prehrýzť“ pri zariadení, ktorého cenovka je 1999 eur.

Napriek všetkému ide o špičkový smartfón, ktorý je ale skôr určený fanúšikom značky Huawei – aj to tým majetnejším.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Huawei	Cena s DPH: 1 999€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Skvelý displej	- Veľmi vysoká cena
+ Kvalitné spracovanie a dizajn	- Absencia bezdrôtového nabíjania
+ Špičkový zvuk	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

RECENZIA HARDWARE

Trust GXT Redex 980

VSTUPNÁ BRÁNA DO SVETA HERNÝCH MYŠÍ



Trust je tu s nami od nepamäti. Túto značku si dobre pamätajú aj tí skoršie nadení z nás, pc maniakov. Vždy bol predstaviteľom triedy s dobrým pomerom cena/výkon. Tak ako aj ostatní výrobcovia i on sa rozhodol ponúkať herný hardware. Vybral si cestu priaznivej ceny. Či to bola správna voľba sa dočítate ďalej.

Vzhľad

Herná myš GXT 980 Redex má symetrický tvar, je menšia, nízka a dobre sadne do malej alebo stredne veľkej ruky. Jej dizajn je jednoduchý a funkčný. Vrchná časť obsahuje šesť plne programovateľných tlačidiel, s dvomi podsvietenými zónami – kolieskom a koncom myši. Koliesko kladie mierny odpor, vďaka čomu je presnejšie.

Na spodnej strane sú dva väčšie glidery. Optický snímač PMW3325 s maximálnym rozlíšením 10 000 DPI, akceleráciou 20 G a fyzickým tlačidlom nastaviteľným polling ratom 125/500/1000 Hz. Nájdete tu i prepínač s tromi polohami: zapnutá myš, zapnuté podsvietenie a vypnutá myš.

Použitý plast nám pripadal lacný, čo potvrdilo aj otvorenie útrobov myši. Kryt vyzeral dosť krehko. V útrobach myši sa skrýval prijímač bezdrôtového pripojenia,

ktorého vyberanie nám dalo, pre nevhodné umiestnenie a dizajn, riadne zabráť.

Software

Software GamingXTrust bolo to prvé, čo sme nainštalovali po zapojení myši. Zodpovedá cene myši, je jednoduchý, priam až spartánský. Svojmu účelu však poslušil. Klasikou je možnosť pridelenia funkcií každému z tlačidiel. Ďalej možnosť nastavenia DPI so signalizáciou vo forme farebného podsvietenia kolieska. Nastavenie RGB farieb má niekoľko módo, z možnostiou vypnutia.

Makrá umožnia uložiť a následne vyvolať sériu príkazov pomocou tlačidla myši. Všetky tieto nastavenia si môžete uložiť až do piatich profilov, exportovať, následne importovať, alebo resetovať do továrenského nastavenia.

Parametre

Pre tých, čo milujú parametre ich tu máme plné priechrstie. Bezdrôtová myš Trust s má s 2,4 GHz prijímačom dosah 10 m a má možnosť fungovať i cez pripojenie 160 cm káblom s konektorom USB-C. Ten je mierne naklonený smerom nahor, takže kábel pri používaní menej zavádzia,

čo chválime. Kapacita batérie je 600 mAh, po plnom nabití bola výdrž blízka päťdesiatim hodinám deklarovaných výrobcom. Rozmery myši sú 112×54×39 mm a hmotnosť príjemných 89 gramov.

Používanie

Pri práci vo Windows a hraní hier sa javila ako presná, pri správnom nastavení dobre použiteľná.

Avšak v náhodných intervaloch sa kurzor zbláznil a lietal po obrazovke ako šialený. Pomohlo len vypnutie a opätovné zapnutie myši. Nevieme, či je to chyba nášho kusu, alebo nemilá vlastnosť.

Myš sa príliš rýchlo uspáva a prebudiť ju môžete iba kliknutím na tlačidlo, čo je veľmi otravné a nezvykli sme si na to ani po niekoľkých týždňoch používania. Áno, prispieva to k dlhej životnosti batérie pri bezdrôtovej prevádzke, ale radšej by sme obetovali častejšie nabíjanie a lepší komfort pri používaní.

Hodnotenie

Vzhľadom na aktuálnu cenu stojí GXT980 Redex za pozornosť. Je presná, s množstvom možností nastavenia a decentným podsvietením. Najbližšia porovnateľná myš je v cene 45 €.

Preto i napriek nedostatkom spomenutým v recenzii, je to voľba pre tých, ktorí nechcú investovať veľké prostriedky a použiť ju ako univerzálne zariadenie na prácu i zábavu

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Trust	Cena s DPH: 30€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ 2,4 GHz bezdrôtové pripojenie	- rýchle uspávanie myši
+ možnosť používania na kábel	- myš sa v náhodných intervaloch zbláznila
+ cena	- použitý materiál
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Logitech G735

UŠITÉ Z OBLÁČIKOV



Svojej manželke, manželovi, priateľ'ke a priateľ'ovi ste už určite veľ'krát sl'úbili, že im znesiete aj modré z neba. Reálne ste sa však týmito vyjadreniami, samozrejme, len snažili o čo najintenzívnejšie opísanie svojich nehynúcich citov k nim a nikdy by ste sa do toho neba nemali chuť' škriať. Niečo podobné aktuálne voči svojim zákazníkom praktizuje aj švajčiarska spoločnosť' Logitech, ktorá im prostredníctvom svojej novej kolekcie Aurora nenápadne sl'ubuje zariadenia vyrobené z obláčikov. Každému ale musí byť' jasné, že inžinieri zo spomínanej firmy nechýľali mraky do pančucháčov uviazaných o drevenú palicu, len aby z nich vo svojich laboratóriách pomocou magických prístrojov vyrábali akýsi nadpozemský hardvér. Napriek tomu sa však minimálne v prípade herného headsetu G735 marketing stretol s realitou a výsledný efekt v rámci pohodlia priamo vyvoláva predstavy o obláčikoch, ktoré pokrývajú vaše sluchy.

Podpora Dolby Atmos

Celá Aurora kolekcia, kde okrem tohto headsetu patrí aj herná myš G705 a herná klávesnica G715, je k dispozícii výhradne v bielom prevedení s dodatočnou možnosť'ou úpravy v podobe menších farebných odklonov. U mnou testovanej vzorky G735 išlo o možnosť' výmeny náušníkov/ mikrofónov, pričom z bieleho variantu tak môžete spraviť zelený alebo ružový (za náušníky/ mikrofóny si však musíte dodatočne priplatiť). Samotný headset prichádza na náš trh v základnom balení s cenovkou cca 230 eur, čo je prvý a pre konzumentov pomerne zásadný argument, prečo hneď' netasíť peňaženku. Pri takejto sume musia byť' kvalitatívne spracovanie aj funkčné prednosti na vysokej úrovni a každý jeden kompromis sa automaticky trestá odchodom ku konkurencii. Než vám tu však začnem predkladať nejaké finálne závery, pod'me si spoločne rozobrať jednotlivé

prednosti mnou testovaného modelu. Logitech aj naďalej pokračuje na vlne inovácií a hoci G735 po technologickej stránke nestelesňuje nič objavné, napriek tomu sa v tomto prípade snaží uspokojiť' skôr utláčanú časť' svojich konzumentov. Headset bol totiž navrhnutý pre objemovo menšie hlavy, pričom si ho budú môcť' bez problémov nasadiť' aj tie porporčne väčšie a celkové pohodlie (ani pri dlhodobom nosení) nebude mať' klesajúcu tendenciu. Rozprávame sa tu preto o univerzálnom hardvéri s flexibilným hlavovým mostom, ktorý sa dokáže prispôbiť' rôzne veľ'kým hlavám.

Jednoduchosť

Slúchadlá vybavené 40 mm meničmi majú celkovú váhu 260 gramov a po dizajnovej stránke prezentujú funkčnú jednoduchosť'. Nenájdete tu žiadne zbytočné prvky. Mušle sú pomocou kovových tyčiek uchytené o hlavový most a ich výška sa dá regulovať

jednoduchým tlakom hore alebo dole. Spomínaný most má zo spodnej strany mäkkú plyšovú výplň a pri nosení netlačí, pri prudkých pohyboch sa navyše nemusíte báť, že vám prístroj zletí z hlavy. Otočné mušle sú dostatočne veľ'ké na to, aby obkolesili aj väčšie uši, pričom Logitech tu dokonca myslel aj na nežnejšie pohlavie a ich tvar zámerne pretiahol tak, aby neprekážali ani pri nosení menších náušníc. Asi vám nemusím podrobnejšie pripomínať, že celá Aurora kolekcia je priam vhodná pred kamery a každý z vás, kto sa zabáva alebo dokonca živý streamom, môže s touto kolekciou lusknutím prsta svoj herný kútik vyšperkovať do novej podoby. To už však trochu odbieham. Aké sú G735 pri celodennom používaní? Ako keby ich niekto uplietol z obláčikov. Je to skutočne tak. Viac než sedemhodinové nosenie predmetnej vzorky, keď som zvuk z hier striedal s počúvaním hudby a audio stopy z filmov, skončilo úsmevom tak širokým, že by ste mi do pusy mohli naložiť' jednu dávku prania aj teniskami. Za nasledujúcim konštatovaním si jednoducho stojím – G735 je najpohodlnejším herným headsetom, aký som doteraz mal na svojej makovici, a to mi ňou prešla už minimálne stovka rozličných slúchadiel.

Decentné RGB

Okolie klapiek je lemované malou gumovou membránou, ktorá je čiastočne priesvitná a cez ktorú sa derie von dvojzónové RGB podsvietenie. Nejde pri tom o žiadnu epileptickú šou plnú ostrých farieb, vďaka uvedenímu tlmeniu je efekt celkovo mierny, avšak o to efektnejší. Prostredníctvom Logitech G HUB softvéru ste schopný si zadefinovať obrovské množstvo rôznych predvolených efektov svietenia, prípadne RGB linku kompletne utlmiť. Keď už sme doslova ohúrení vizuálnym aspektom G735, pod'me sa pozrieť na spôsoby pripojenia. Logitech prichádza s možnosť'ou priameho zapojenia cez Lightspeed USB kľúč (2,4 GHz), prepojením cez klasický 3,5 mm audio jack vstup, alebo prostredníctvom Bluetooth technológie. V záujme čo



najnižšej latencie (a teda najlepšieho prenosu) sa odporúčajú prvé dva spôsoby spárovania s PC a konzolou. V balení nájdete aj dostatočne dlhý a krásne biely USB-C kábel, ktorý je určený na nabíjanie. Pri zapnutom RGB osvetlení a polovičnej úrovni hlasitosti vám headset vydrží zhruba šesťnásť hodín, ale ak vám na svetelných efektoch nebude záležať, dostanete viac než dvojdnú výdrž. V oboch prípadoch môžem namerané hodnoty považovať za nadpriemerne dobré. Ovládanie, či už ide o prepínanie medzi dvoma spárovanými zariadeniami alebo o reguláciu hlasitosti, realizujete pomocou dobre umiestnených fyzických tlačidiel, ktoré nájdete po hranách oboch mušlí. Odnímateľ'ný mikrofón by som si však vedel predstaviť na inom mieste, keďže jeho minimálna flexibilita, resp. slabá schopnosť zaseknúť sa v určitom bode vytvára problémy s periférnym videním. Kvalita prenášaného zvuku je ale viac ako uspokojivá (potlačanie okolitého ruchu a aktivácia Blue VO!CE) a nemusíte sa obávať, že by druhá strana nepočula presne to, čo do mikrofónu rečniete.

Mušle výrazne prepúšťajú zvuk

Ak by ste si headset chceli zobrať aj mimo štyri steny svojho herného brlohu a súčasne počúvať hudbu/podcasty,

musím vás upozorniť na jeden fakt. Vyššia hlasitosť spôsobuje unikanie zvuku mimo uzatvorených mušlí, čo môže vaše okolie vnímať dosť negatívne – do lietadla či MHD preto G735 práve nezapadne. Prezentovaný zvuk nesie známky solídnosti a celkovo uspokojivej kvality. Napriek tomu, že sa tu rozprávame o štandardnej frekvenčnej odozve (20 Hz – 20 KHz), zariadenie môžete pokojne používať nielen počas hrania, ale aj pri počúvaní vašej milovanej hudby. Logitech sa pri tvorbe G735 snažil zamerať na viacero dôležitých aspektov, z čoho pri niektorých sa mu v rámci portfólia podarilo doslova prekonať a pri iných zase klesnúť o niečo nižšie. Testovaná vzorka na mňa zapôsobila predovšetkým v dvoch rovinách. Po dizajnovej stránke ide o prémiové zariadenie a čo sa týka pohodlia pri dlhodobom nosení, G735 nemá v hernom svete konkurenciu. Už menej nadšenia som zažíval pri dodatočnom čistení bielej farby (skôr či neskôr sa vám povrch začne zanášať) a neviem si predstaviť, ako by niekto mohol s týmito slúchadlami fungovať vonku (mušle výrazne prepúšťajú audio linku). Ďalším problémom je cenová relácia, kde sa G735 pohybuje, a aj dodatočné príslušenstvo, ktoré v prípade mikrofónu a náušníkov neprichádza práve z lacného kraja.

Verdikt

Nádherný a pohodlný herný headset s prehnanou cenou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Logitech	Cena s DPH: 230€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Čistenie bieleho povrchu
+ Váha	- Cena
+ Spol'ahľivosť	- Pozícia mikrofónu
+ G HUB	
+ Pohodlie pri nosení	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Gigabyte M32U

KEĎ IDÚ S UHLOPRIEČKOU RUKA V RUKE AJ PIXELY



Ako vylepšiť produkt, ktorý ponúkal takmer všetko, po čom mohlo hráčske srdce túžiť? V Gigabyte sa rozhodli, že monitoru s názvom M32U, ktorý sme mali možnosť testovať minulý rok, chýba zakrivenie a jeho cenovka možno tiež odrádzala niektorých menej zámožných záujemcov. Hoci pre hráčov sú stále zlatým štandardom 24 až 27-palcové kúsky s rozlíšením od FullHD po 2K, v obchodoch pribúdajú nové produkty s väčšími rozmermi, väčším rozlíšením a pritom nižšou cenou. Akokoľvek výkonný počítač by herným nadšcom alebo profesionálom nestál za veľa, pokiaľ by sa obraz z neho zobrazoval na starom 15-palcovom TN paneli, alebo nedajbože nekvalitnom CRT. Je to len pár rokov, čo na trhu ani neexistoval monitor ponúkajúci parametre kúskov, aké sa pomaly predierajú do mainstreamu, no progres je nezastaviteľný

a spoločnosti musia ponúkať stále lepšie, lacnejšie a využiteľnejšie produkty.

V redakcii sme už mali nielen plochého brata tohoto monitora s veľmi podobnými parametrami, ale aj nižšiu verziu, ktorá ponúkala „iba“ 2K rozlíšenie. Tak ako aj pri iných kúskoch, aj tu na úvod spomeniem, že kto sa už aj okrajovo zaujímal o monitory, vďaka štandardizácii názvov by už zo samotného mena „M32UC“ mal vedieť uhádnuť základné parametre tohoto zariadenia.

Prvé písmenko (teda M) odkazuje na segment produktu, ktorým je Mainstream. 32 je uhlopriečka, písmenko U znamená UHD, čiže 4K rozlíšenie a C na konci sa zase odvoláva na Curved, teda zakrivenosť displeja. Samozrejme, tento monitor disponuje aj radom ďalších parametrov

a jedným menej milým prekvapením, ktoré rozoberiem v riadkoch nižšie.

Obal a jeho obsah

Monitory sú napriek (či možno práve vďaka) svojim stále väčším rozmerom a obrazovkám jednými z najkrehkejších počítačových komponentov. Preto ich treba pri prenášaní z obchodu alebo priamo z výroby dostatočne chrániť, pričom je fajn vidieť, že na to v Gigabyte stále myslia.

Krabica, v ktorej sa ukrýval tento 32-palcový monitor, ma privítala tradičným sendvičom z polystyrénu, v ktorom bol bezpečne uložený monitor, spodná časť podstavca a hlavný mechanizmus stojana. V balení sa ešte nachádzajú aj všetky potrebné káble (USB pre USB HUB, DisplayPort, HDMI) a napájací kábel pre interný adaptér.



Základná funkcionlita a konektivita

M32UC ponúka výškovú nastavitelnosť 100 mm hore-dole, náklon -5° až +20°, no chýba mu možnosť otočenia na stojane, ktoré predošlé kúsky ponúkali. Možnosť pretočiť obrazovku na stojato taktiež absentuje, ale to je pre väčšie rozmery displeja a jeho zakrivenie vcelku logické. A pokiaľ by ste predsa len túto funkcionlitu potrebovali, je ju možné získať vďaka podpore štandardného VESA 100*100mm uchytenia. Po stránke pripojiteľnosti sa na spodnej strane nachádza 3,5 mm combo audio jack, dva HDMI 2.1 porty, DisplayPort 1.4, hrubé USB 3.2 na prepojenie s počítačom, trojica USB 3.2 na pripojenie periférií, a ako aj pri modeloch M28U, M32Q a M32U, tak aj USB-C konektor. Ten vďaka zabudovanému KVM prepínaču obsluhuje aj druhé zariadenie ako laptop či ďalší počítač a ponúkne možnosť nabíjať silou až 18W.

Vďaka hrubému USB na prepojenie s počítačom získajú používatelia nielen funkcionlitu USB hubu, ale vďaka aplikácii OSD Sidekick je na monitore možné nainštalovať nový firmvér, prípadne nastaviť si ho podľa svojich predstáv bez nutnosti ovládať ho malým joystickom na zadnej strane. Niežeby joystick nebol dostatočne funkčný, ako to bolo aj na predošlých Gigabyte a Aorus monitoroch, avšak s myškou to ide vždy jednoduchšie a rýchlejšie. A tiež je nutné poznamenať, že joystick je umiestnený vyššie od spodného okraja monitora, takže pri použití s viacerými monitormi je vcelku obtiažne sa k nemu dostať.

Parametre a funkcionlita

Tam, kde parametre staršieho M32U oslovovali nielen hráčov, ale možno aj

menej náročných tvorcov obsahu, je M32UC zameraný viac-menej na hráčov. M32U totiž ponúkal 31,5-palcový panel vyrobený na IPS (In Plane Switching) technológii, ktorá poskytuje naozaj skvelé farby, pričom M32UC sa môže pochváliť „len“ VA (Virtual Alignment) panelom. Samozrejme, VA displeje nie sú po stránke zobrazovania obsahu vôbec tragické, no kvalitným IPS displejom sa nevyrovňajú. Inak ostáva všetko po starom.

UHD, teda 4K rozlíšenie (3840x2160 pixelov), 1ms MPRT (Moving Picture Response Time) odozva, obnovovacia frekvencia 144Hz (160Hz overclock) a podpora AMD FreeSync Premium (čo znamená aj podporu G-Syncu na Nvidia kartách, hoci pre túto funkcionlitu treba vypnúť OC na obnovovacej frekvencii) odškrtnáva všetky políčka, ktoré by mohli pri výbere zohľadňovať aj náročnejší hráči.

Potenciálnych profesionálov poteší pokrytie farebných spektier DCI-P3 a sRGB na hodnotách 93% a 123% s farbami. Monitor tiež prešiel certifikáciou VESA Display HDR400, no jeho maximálny jas udávaný na hodnote 3750 cd/m2 asi nikoho, kto zažil pravé HDR, nenadchne.

Softvér a bonusová funkcionlita

Bonusový softvér s názvom OSD Sidekick som pri tomto monitore už rozobral v jednom z predošlých odsekov. Možnosť ovládať nastavenia monitora aj priamo z Windowsu však nie je jediným bonusom, ktorý pri M32U Gigabyte ponúka. Výpočet všetkej bonusovej a na hráčov zameranej funkcionality je pomerne dlhý – OSD Sidekick, Aim Stabilizer Sync, Black Equalizer, Dashboard, Crosshair, Timer, Counter, Eagle Eye, PiP/PbP, Auto-Update, KVM, 6 axis Color Control, Smart OD, či Apply

Picture Mode. Tá najzaujímavejšia funkcia nesie meno KVM+ a ponúka rozšírenú funkcionlitu pre majiteľov dvoch počítačov, prípadne počítača a notebooku.

Vďaka nej je možné pripojiť periférie z jedného zariadenia cez USB HUB na monitore, druhé zariadenie pripojiť cez USB-C konektor a jedným tlačidlom prepínať medzi ovládaním toho-ktorého zariadenia. A v spojení s Picture in Picture a Picture by Picture funkciou sa tak z jedného Gigabyte M32UC monitora stane multitaskingová stanica, ktorú si zamilujú všetci ľudia, ktorí v dnešnej dobe pracujú z domu, no chcú si popri práci pozrieť alebo zahrat aj súkromný obsah.

Ruka v ruke s multitaskingom ide aj funkcia Apply Picture Mode, ktorou je možné aplikovať rozdielne nastavenia obrazovky podľa výberu konektora, cez ktorý do nej tečú video dáta. To znamená, že pri výbere HDMI sa môžu zapnúť nastavenia pre FPS hry, po prepnutí na DisplayPort zase MOBA alebo RTS hry a po prepnutí na USB-C výstup sa monitor zase môže optimalizovať na čítanie dokumentov z pripojeného notebooku. Môže to síce znieť ako maličkosť, no po chvíli používania som si na túto funkcionlitu rýchlo zvykol, pričom teraz po skončení testovania a vrátení testovaného kúska mi asi bude aj trochu chýbať.

Zhrnutie

Plochý IPS braček tohto kúska si nás v redakcii získal rýchlou odozvou, KVM prepínačom a bohatou funkcionlitou. Jeho cena však bola mierne vysoká a tým sa z neho pre bežných hráčov stal takmer nedostupný tovar.

Vďaka použitiu VA panelu však mohli v Gigabyte znížiť cenu z naozaj vysokých 800 eur na cca 600 eur a pritom ponúknuť aj zakrivenie (čo som si ako milovník pretekárskych hier naozaj vychutnal) a novú funkcionlitu. Vďaka tomu sa z modelu Gigabyte M32UC stala síce stále drahá, no už dostupnejšia a nadmieru schopná voľba.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Gigabyte	Cena s DPH: 600€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Obnovovacia frekvencia 144Hz (OC 160Hz)	- VA panel
+ Funkcionlita zameraná na hráčov	
HODNOTENIE:	★★★★★

MSI CORELIQUID MEG S360 vs MAG C240

DVE PERSPEKTÍVY, DVE RIEŠENIA, ROVNAKÝ VÝROBCA



Pred pár rokmi som bol mierne povedané prekvapený, keď som sa dozvedel, že spoločnosť MSI vstupuje na trh s vodnými chladičmi na procesory. Moje prekvapenie pokračovalo, keď to neurobila za pomoci nedotiahnutého produktu, ale chladiče Coreliquid 240R a 360R si napriek vyššej cene našli svojich priaznivcov. Keď už však veci išli viac-menej podľa plánu, nebolo žiadnym prekvapením, že produktový rad chladičov MSI sa naďalej rozširuje a do obchodov len nedávno zamierili dva modely s označením Coreliquid MEG S360 a MAG C240.

Zase raz som sa však nechal nachytať nepripravený, keďže zo spoločnosti MSI prišla prosba, či by sa nedalo namiesto dvoch samostatných recenzií napísať jeden text, ktorý by pri oboch produktoch vyzdvihol silné stránky, spomenul ich

slabosti a v jednoduchosti vysvetlil, ktorý model sa hodí ktorému typu hráčov či profesionálov. Je ale vôbec možné porovnávať takto odlišné produkty? Samozrejme, oba sa snažia splniť rovnaký cieľ, uchladiť horúci procesor. No k výsledku sa dostávajú vcelku odlišnými cestami a oba holdujú rozdielnej filozofii.

V každom prípade... Teplo je strašiakom nielen pri pretaktovaných monštrách s počtom jadier v desiatkach, ale aj pri výkonnejších kúskoch určených na hranie a dokonca aj pri bežných procesoroch, ktoré za svoj život otvoria maximálne pár excelových tabuliek naraz, prípadne 10 záložiek v Chrome. Aby procesory vydržali čo najdlhšie, je odporúčané držať ich prevádzkovú teplotu aj v tých najextrémnejších situáciách pod hranicou 70 stupňov a v prípadoch, že

na to už nestačí ani to najvýkonnejšie vzdušné chladenie (alebo potenciálny majiteľ nemá hlboko do vrecka), prichádzajú na rad AIO chladiče.

Obal(y) a ich obsah

Balenie chladičov neprekvapilo a nesklamalo. Oba produkty sú odeté v tmavom kartónovom šate – MEG S360 v kombinácii čiernej a zlatej, zatiaľ čo C240 zaujme modrým nádychom inak čierneho obalu. Ďalší rozdiel medzi týmito chladičmi, ktorý je viditeľný už na balení, je použitie RGB ventilátorov a podsvietenia na hlave chladiča na menšom z tejto dvojice, zatiaľ čo S360 ponúka „obyčajné“ tmavé ventilátory, no zároveň aj dizajnovú chuťovku v podobe programovateľného displeja na hlave pumpy. Oba obaly sú nadmieru moderné a verne zobrazujú, čo od

týchto chladičov môžu potenciálni zákazníci čakať. Vnútri balení sa nachádzajú samotné AIO chladiče, dvojica, resp. trojica ventilátorov a dôležité vrecúška so skrútkami a ďalšími súčiastkami, vďaka ktorým je možné chladiče pripevniť ako na matičné dosky s Intel procesormi, tak aj s modelmi od spoločnosti AMD. V balení C240 tiež nájdeme malú tubu s teplovodivou pastou, ktorá je pri modeli S360 už aplikovaná na hlavu chladiča.

Prvé dojmy a spracovanie

Takmer okamžite po otvorení a vybalení chladičov ma už tradične potešilo aj nepotešilo zopár vecí. Prvou kladnou správou je kvalita opletenia hadíc medzi radiátorom a hlavou chladenia. Zaujímavé sú aj ARGB ventilátory dodávané s C240, vďaka ktorým dokáže tento chladič takpovediac zažiarit v akejkoľvek skrinke. Pri S360 RGB ventilátory absentujú, avšak nie každý je veľkým fanúšikom svetielok a tie sa dajú v budúcnosti bez väčších problémov dokúpiť.

Nateraz S360 vyhráva menším celkovým počtom káblov, ktoré treba niekam ukryť. Veľký rozdiel medzi oboma chladičmi však



spočíva v samotnej technológii pumpy. Zatiaľ čo S360 pumpu tradične ukrýva v hlave dosadajúcej na procesor a o jej napájanie sa stará 4-pin kábel s podporou PWM, C240 pumpu umiestnilo priamo do radiátora a už z pohľadu na 3-pinový kábel je ľahké zistiť, že ide o DC pumpu bez presnejšieho ovládania.

Na druhej strane, C240 je lepší ako jeho brat po stránke rozmerov samotnej hlavy chladiča, ktorá na ňom má štvorcový pôdorys a lepšie tak uchladiť aj nerovnomerne sa zahrievajúce procesory. S360 ponúka obyčajnú kruhovú hlavu a pri väčších procesoroch, prípadne pri takých kúskoch, ktoré majú jadrá/chiplety bližšie k okrajom, sa bude o ich teploty starať ťažšie. Na záver, S240 síce ponúka nižšiu hlavu dosadajúcu na procesor, čo môže teoreticky odstrániť limitujúci faktor vertikálneho prekážania, hlava S360 je ale stále dostatočne kompaktná, aby nerobila problém ani v stiesnenejších skrinkách. A kto by, samozrejme, inštaloval 360 mm radiátor do malých skriniek, však.

Inštalácia

V MSI mysleli po stránke kompatibility takmer na všetkých, resp. pri menšom z chladičov (240mm) takmer na všetkých a pri väčšom (360mm) naozaj na všetkých. MSI MAG Core Liquid C240 je kompatibilný s Intel 115*, 1366, 2011-3 a 2066 socketmi, zároveň aj s AMD AM*, FM*. MAG Core





Liquid 360R túto podporu ešte rozširuje o TR4, TRX4 a SP3, čím v praxi pokrýva celé spektrum procesorov. Ako som však už spomenul v predošlej sekcii, ja by som na Threadripper procesory asi MEG S360 pre veľkosť a pôdorys hlavy chladiča neodporúčal. Odhliadnuc od tejto myšlienky, celá inštalácia zabrala možno desať minút pri menšom a pätnásť pri väčšom z týchto produktov.

Samozrejme, musím varovať, že pri väčších chladičoch treba mať na mysli, že 360mm radiátory nemusia byť kompatibilné s každou skrinkou. Radšej si preto pred kúpou skontrolujte, či sa vám do počítača zmestí, keďže celková dĺžka je skôr bližšie k 40 cm ako k 36 cm. Po stránke káblikov je však inštalácia naozaj jednoduchá. Káblík z pumpy je najlepšie pripojiť do CPU_FAN, resp. do PUMP_FAN konektora, ak ním vaša matičná doska disponuje. Ventilátory je možné vďaka reťazovému napojeniu pripojiť do jedného SYS_FAN konektora a následne poprepájať ARGB káblíky na C240 s tým, ktorý vychádza



z chladiacej hlavy. Ten by mal následne pasovať na špecifický konektor na doske. Tu je tiež dobré pripomenúť, že ide o adresovateľné RGB podsvietenie, ktoré má novší konektor a nemusí sa preto nachádzať na starších, prípadne aj novších, no lacnejších matičných doskách.

Softvér a ovládanie

Pri C240 je vďaka použitiu jednoduchých ARGB komponentov všetko ovládanie – či už podsvietenia, alebo otáčok – riadené samotnou doskou, na ktorú je chladič nainštalovaný. Majitelia sa tak nemusia desiť komplikovaných, prípadne nefunkčných programov od podaktorých pochybných výrobcov.

Na druhej strane, MEG S360 disponuje spomínaným displejom a ten už len tak nejaký softvér od výrobcu konkurenčných matičných dosiek nemusí zvládnuť. Preto je jeho ovládanie zakomponované do softvéru MSI Center, ktorému v posledných rokoch, našťastie, nie je veľa čo vytknúť.

Testovanie a namerané hodnoty

MSI Coreliquid MEG S360 aj MSI Coreliquid MAG C240 boli otestované s procesorom AMD Ryzen 7 5700G a s vyťažovaním grafickej karty RTX 3080 Ti. Výsledky v grafe nižšie sú ich priemerom a sú zaznačené ako „Δ T“, teda Delta T, výsledná teplota mínus teplota okolitého vzduchu pre odstránenie odchýlky, ktorú môže spôsobiť testovanie v horúci letný deň a následné testovanie v mrazničke.

Oba zaujímavé, avšak...

Už pred testovaním týchto chladičov, pri prezeraní si ich dizajnu a spracovaní po vybalení, počas inštalácie a následne pri používaní sa mi do mysle stále viac a viac natískala hriechna myšlienka. Aké by to bolo úžasné, keby som mohol zobrať tie najlepšie veci z každého z nich a spojiť ich do takmer dokonalého produktu? Podporu ARGB z ventilátorov z C240 spojiť s hydrodynamickými ložiskami z ventilátorov na S360? Skombinovať tú časť hlavy chladiča, ktorá sa dotýka procesora z C240 s PWM pumpou a digitálnym displejom z S360? Zlúčiť výkon a tichosť S360 s rozmermi C240? Dobré, tu už idem do sfér, ktoré popierajú zákony fyziky, ale dúfam, že chápete moje myšlienkové pochody. Oba chladiče v niečom vynikajú, ale majú aj svoje muchy a stále vysokú cenu, pre ktoré ich nie je možné bez výčítiek odporúčať komukol'vek, kto práve hľadá vodné chladenie. Do budúcnosti však existuje šanca, že MSI takýto produkt ponúkne.

Zhrnutie

Od prvých krôčikov, ktoré v segmente chladičov spoločnosť MSI urobila, prešiel nejaký ten piatok a je vidno, že sa snaží udržať na pomyselné špičke dizajnu, výkonu a funkcionality. Ale všetky pozitíva ako výkon, bonusová funkcionality či kvalitné prevedenie stále poznávajú negatíva a privysoká cena, pre ktorú nemôžeme ani jednému chladiču udeliť vyššie hodnotenie ako 3 hviezdičky.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	140€ / 280€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Obstojné chladenia	- Privysoká cena
+ LCD displej na S360	- Absencia ARGB na S360
+ Kvalitné spracovanie	- Iba DC pumpa na C240
HODNOTENIE:	★★★★☆



DEFINE 7 AND MESHIFY 2

Mini & Nano



Logitech G705

VEL'KÉ RUKY, TRASTE SA



Logitech máva svoje obdobia tak, ako muži a ženy mávajú tie „svoje dni“. Táto celosvetovo populárna švajčiarska spoločnosť zaoberajúca sa vývojom a produkciou kancelárskeho lomeno herného príslušenstva preto každý rok príde s produktovou radou odkazujúcou na jeden vizuálny prvok – tvar, farba, spodobnenie, metafora. Nech už za ich líniovou obrodou stojí akýkoľvek prvotný impulz, vo väčšine prípadov takzvané trafia klinček po hlavičke a vo finále opäť potvrdia svoju silnú pozíciu na trhu. Aktuálne má Logitech, aj v duchu môjho konštatovania, takzvané biele obdobia. Ide o kolekciu zvanú Aurora pripomínajúcu nadýchaný obláčik vznášajúci sa všade okolo vás. Môžete si ho nasadiť na hlavu (headset G735), môžete si ho položiť pod dlane (klávesnica G715/713) a v neposlednej rade s ním môžete rozdať pár smrteľných zásahov (myš G705). Je to výrazný kontrast hovoriť o krvavom

zranení spôsobenom panensky bielym kúskom plastu, avšak celá Aurora je z môjho pohľadu akýmsi pokusom spojiť moderné trendové príslušenstvo so surovým herným náradím. Na stránkach nášho magazínu vás teraz postupne oboznámime s kvalitou vyššie vymenovaného náradia a dnes začíname práve onou zakrpatenou myškou.

Podpora pre G HUB

Prečo z toho bieleho klobúka vyberám ako prvú myš G705? Dôvod je úplne prostý. Strávil som s ňou totižto viac ako tri mesiace a mám vám preto rozhodne o čom referovať. Logitech sa pri tvorbe mnou testovanej vzorky rozhodol vytvoriť akúsi fúziu kancelárskej myši M705 s hernou divíziou G a výsledkom je odporúčene malá zaoblená herná myš, prichádzajúca v rýdzo bielom prevedení. To slovo, ktoré by tvar danej novinky vystihlo asi najlepšie, je

kompaktnosť. Áno, G705 je bezdrôtová herná myška schopná skryť sa vo vrecku bez toho, aby vám počas chôdze vyložene prekážala. Jej dizajnový aspekt odmieta akúkoľvek ostrosť hrán a celé šasi preto pripomína oválne vajíčko na tvrdo, do ktorého si počas úchopu niekto otláčil svoj palec pravej ruky. Zabudnite na herné konvencie, zabudnite na temné ba až čierne plastové krabičky vyžarujúce toľko RGB svetla, že by to vypálilo oči aj Medúze, G705 je v zmysle svojho výzoru jeden nezameniteľný originál. Osemdesiatpäť gramov v ruke je tak akurát, aby ste myš vedeli bez problémov navigovať aj pri drsnejších herných seansách, avšak je tu jedno veľké ALE. Pokiaľ vás genofond obdaril veľkými dlaňami, sotva budete pri používaní predmetnej myši nachádzať toľko dôležitú úroveň komfortu. Ja osobne mám stredne veľké ruky a cez to všetko som miestami, či už pri hraní alebo



kancelárskych úkonov, pociťoval istý stupeň nepohodlia. Nie, že by som bol v hre pomalší len preto, že som si myš musel viac tlačiť do spodnej časti dlane, ale už len samotný fakt, že som jedným okom sledoval, kde myš aktuálne vlastne pozične voči mojej dlani je, nepridával na mojej psychickej pohode. Aj preto musím každému s rukou vo veľkosti lopaty odporúčať, aby sa nákupu G705 radšej vyvaroval.

Dvojité pripojenie

Ostaňme ešte na moment v sekcii dizajnu. G705 vyzerá ako kancelárska myš z radu M, avšak jej schopnosti sú hnané až po písmeno G. Vrchná časť je tvorená zo samostatných tenkých doštičiek, ktoré sú pripevnené o priesvitný plast s RGB linkou – máte tu dokonca dve samostatné zóny. Osvetlenie sa v tomto prípade tiahne po zadnej hrane, zatiaľ čo transparentný plast pokračuje po celom obvode – ten už však osvetlený nie je. Výsledkom je onen spomínaný špecifický a na trhu bezkonkurenčný dizajn. Tesne pod dobre fungujúcim rolovacím kolieskom sa nachádza spínač regulujúci úroveň DPI (8200 DPI) a na ľavej strane sa nachádza duo tenkých tlačidiel (všetko je samozrejme plne programovateľné cez G softvér). Testovaná vzorka prichádza na náš trh so štartovacou cenovkou 99 eur. Za túto sumu máte možnosť myš pripojiť duálne, čiže prostredníctvom rozmerovo malého dongle klúčú (2,4 GHz) a rovnako tak cez Bluetooth. Samotný klúč môžete jednoducho skryť pod odnímateľnú opierku dlane, ktorá je uchytená trojicou dostatočne silných magnetov. Spodná strana je vybavená trojicou teflonových podložiek, z čoho dve sú doslova enormne veľké a tá tretia obkolesuje optický snímač. Myš po podložke aj preto krásne kľže a v tomto smere dávam jej strojom rozhodne palec hore za dobre odvedenú prácu – ostatne

aj za celistvosť konštrukcie a známy Logitech efekt s prémiovým nádychom. Čo tu ešte máme ďalej? Na prednej strane sa nachádza USB-C vstup určený na nabíjanie pomocou priloženého káblu (behom troch hodín myš dobijete do stavu s výdržou 60 hodín pri vypnutom RGB a takmer 45 hodín so zapnutým osvetlením). Logitech však opäť neumožnil súčasne hrať aj nabíjať, preto je nutné v tomto smere myš nakrmiť elektrinou ešte skôr, než sa rozhodnete vyraziť na LAN párty.

LED zóny

Vyššie som spomínal pohodlie pri dlhodobom používaní, ktoré je závislé na veľkosti dlane užívateľa ako takého. Logitech sa rozhodol vyrobiť desať centimetrov dlhé šasi, ktoré je široké sotva sedem centimetrov, čo sa vymyká bežných štandardom – v prípade, ak nie je reč vyložene o malých myšiach (napríklad od SteelSeries). Ide preto o produkt vhodný do rozmerovo menších rúk respektíve do rúk začínajúcich detských hráčov.

Čo sa týka hodnotenia dvojice hlavných spínačov, tak tu máme k dispozícii jasne znateľný klik s nízkym odporom a expresne rýchlou reakciou – satisfakciou je ostrejší zvukový sprievod počas kliknutia. Optický snímač s 8200 DPI spadá skôr do strednej kategórie a G705 preto rozhodne nemôže v tomto smere konkurovať profesionálne ladenej PRO X Superlight, avšak v prípade, ak sa nechystáte zahájiť svoju eŠportovú kariéru, na bežné a stále náročné hranie je testovaný model viac ako vyhovujúci. Samozrejmosťou je využitie aplikácie Logitech G HUB, v ktorej si môžete zadať definovať nie len režim osvetlenia (k dispozícii sú dokonca LED zóny pre dvojité farebné efekty), ale aj päť DPI úrovní a nastaviť makrá. Softvér už tradične beží bez akýchkoľvek technických



nedostatkov a je vidieť, že Logitech si ho brúsi ako ten pomyselný diamant.

Prvý zásek do bieleho obdobia a prvá recenzia z Aurora kolekcie, to všetko je doklepnutím tohto textu za nami. Švajčiarom sa vo mne podarilo zase raz vzbudiť pozornosť a záujem, keďže ich herná myš s výzorom skôr akejsi trendovej kancelárskej myšky aspirujúcej na hviezdu Instagramu, ponúka cenovo dostupný kompromis, v ktorom sa stredná trieda tlačí do tej prémiovej. V zmysle spracovania, ako aj softvérových možností sa jej to darí, avšak limituje ju slabší senzor a rovnako tak aj prílišný tlak na kompaktnosť – nič pre veľké dlane. Kto momentálne hľadá prenosnú hernú myšku s duálnym pripojením a vysoko kapacitnou batériou, ktorá mu rozžiari jeho brloh, G705 by mohla byť tá správna cesta.

Verdikt

Malá myš s veľkým duchom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Logitech	Cena s DPH: 99€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Spracovanie + RGB + Batéria + Duálne pripojenie	- Veľkosť nie je pre každého
HODNOTENIE:	★★★★☆

Xiaomi 12X

SCHRÖDINGEROV MOBIL



Mesiac za mesiacom plávam cez hrubé vlny čínskych telefónov a nechávam sa osviežovať novinkami, ktoré sprevádzajú pekne napísané PR materiály, avšak tie nakoniec len sotva dosvoja reálnemu výsledku. Trh je presýtený ako ten opuchnutý strýko zo svadby, ktorého poznáš len od videnia a cez to všetko sa nafukuje ďalej. Pritom na mobil, ako predĺženú ruku nášho každodenného života, sú kladené čoraz väčšie nároky, a to čo nám ako tak dostačovalo pred pár rokmi, je dnes nemysliteľné. Jedným zo silných žralokov v tom vyššie spomínanom mori plnom konkurencie je dozaista spoločnosť Xiaomi. Jej portfólio telefónov sa natáhuje viac než u konkurencie a bežný konzument pochopiteľne ani nestíha sledovať, čo všetko sa s logom danej spoločnosti mesiac čo mesiac valí von. Aktuálne tu z ich produkcie máme koncepčne zaujímavý mobil s kódovým označením 12X tváriaci sa ako vlnajková loď, avšak svojou cenou

a čiastočne aj spracovaním cúva späť do strednej triedy. Pre mňa osobne je práve tento mobil stelesnením akejsi pokrútenej metaforu na slávnú (ne)žijúcu mačku rakúskeho fyzika Erwina Schrödingera. Pod'me však na vec pekne metodicky.

Dvanásty rad je u Xiaomi rozdelený do troch modelov. Máme tu klasickú dvanástku v cene necelých osemsto eur nasledovanú verziou PRO s cenovkou presahujúcou magickú hranicu tisíc euro a celé nám to uzatvára práve 12X v hodnote nejakých šesť stoviek. Proti takémuto papierovému členeniu samozrejme nemôže nikto nič namietat' a ak je v segmente strednej triedy mobilov jednoznačne bordel, tak v prémiových vlnách máme šancu sa zorientovať oveľa lepšie. Menší problém s 12X však nastáva v momente, keď ho začnete reálne porovnávať s vyššie spomínanými kolegami sediacimi v jednom rade. Jeho prevedenie totižto

prináša niekoľko kompromisov, ktoré pointu relevancie samotného telefónu dost' výrazne podrývajú. Začnime však príjemnejšími vecami, a to samotným dizajnom. Xiaomi sa v tomto prípade podarilo odliat' ergonomicky sympatické šasi so zaoblenými hranami a kovovým rámom. Svojou veľkosťou sa dokáže usadiť v akejkol'vek dlani, či už máte lopaty alebo škrabadlá na chrbát. Dvanástka ozdobená písmenom X ponúka rozmery 152,7 x 69,9 x 8,2 mm a jej váha je 176 gramov. Mobil sa preto perfektne drží v ruke a aj cez razantne vystúpený fotomodul nemá chuť prepadávať do strán. Zadná strana je matná a nezbiera odtlačky ani iné nežiadúce šmuhy. Pri frontálnom pohľade si ako prvé všimnete selfie priestrel, ale keďže displej sa zaobľuje až ku okrajom, nepôsobí to zásadne rušivo. Telefón ďalej ponúka duo stereo reproduktorov s certifikátom Harman Kardon a je mi záhadou, prečo neponúka žiadny 3,5 mm

Jack vstup, ak mobil samotný absentuje v akejkol'vek statuse IP ochrany voči vode a prachu (dost' zásadný problém u zariadenia v danej hodnote).

Nádherný AMOLED panel

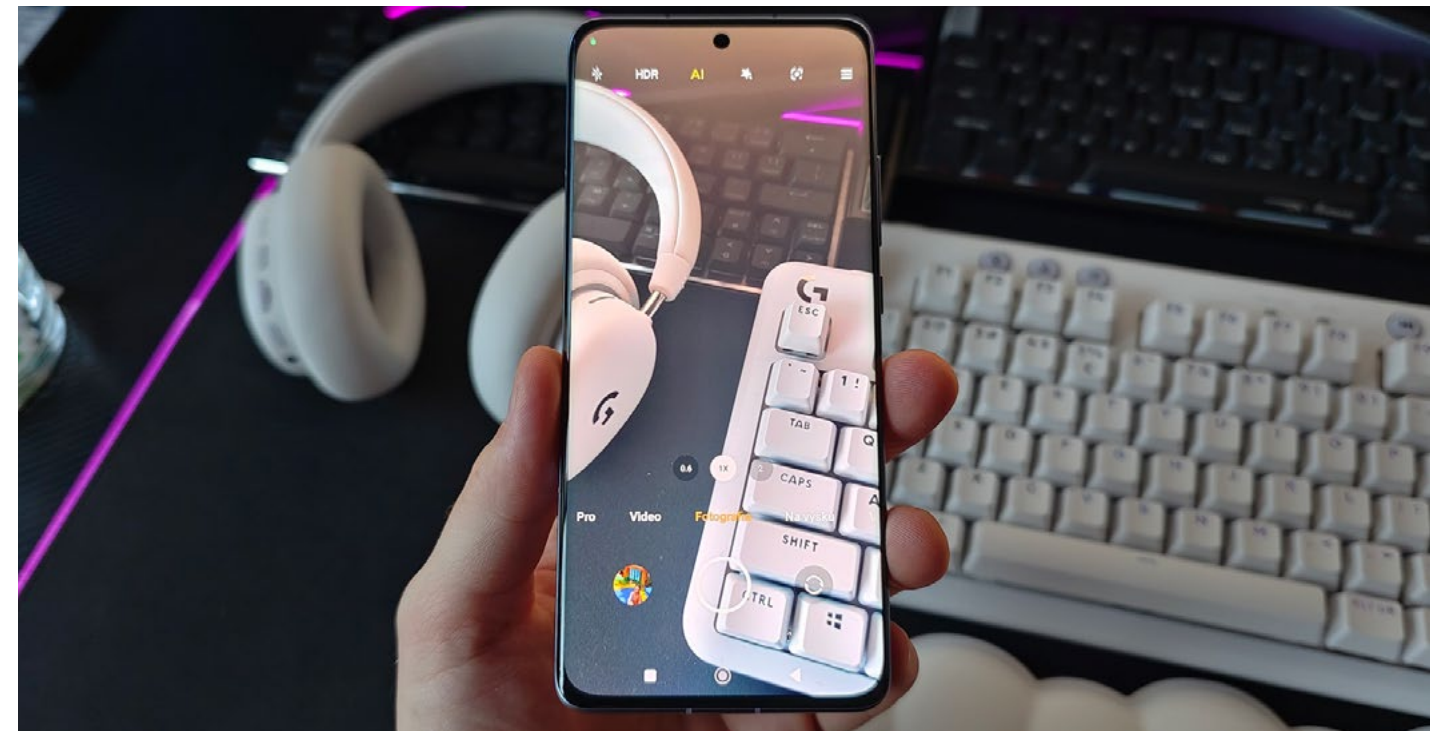
Dizajn a celkové spracovanie Xioami 12X je hodné prirovnania k prémiovej triede, to bez diskusie, a rovnako tak by sme mohli titulovať aj 6,28 palcový AMOLED displej s Full HD+ rozlíšením (1080 x 2400). Jeho veľkou prednosťou je adaptívna obnovovacia frekvencia 120 Hz, ako aj maximálny jas atakujúci papierovú hranicu 1100 nits (skutočnosť je ale samozrejme trochu iná a reálne sa tu rozprávame o 900 až 1000 nits), vďaka čomu si obsah telefónu môžete prezerat' aj pod prúdom najostrejších slnečných lúčov, aké kedy spal'ovali našu matičku zem. Displej mnou testovanej vzorky bol jednoducho očarujúci po všetkých stránkach. Ponúkal nie len všetky HDR štandardy ale aj Dolby Vision, čím sa sledovanie bohatého obsahu na stanici Netflix stalo o to väčším zážitkom. Tieto prednosti má 12X spoločné aj s výkonnejšími modelmi v rámci svojho radu. V zmysle konektivity je vo výbave samozrejme Wi-Fi 6, NFC a Bluetooth. Čo sa týka snímača odtlačkov prstov umiestneného priamo v displeji, tak s ním som počas mesačného skúšania nemal nejaké výraznejšie konflikty, aj keď zopárkrát sa štandardne stalo, že som musel proces opakovať. Po všeobecne pozitívne ladených vetách sa pod'me pozriem na to, čo mi u opísaného modelu trochu prekážalo. Xiaomi 12X beží na operačnom systéme MIUI 13,



za ktorým je Android dvanásťka (to sa týka nášho trhu, keďže na domácej pôde tento mobil štartoval ešte s Android jedenástkou). Všetko, aj vďaka 8 GB operačnej pamäti, beží solídne. S procesorom Snapdragon 870 ste si schopní zahrat' aj novšie hry a súčasne realizovať náročnejší multitasking. Nejde však o vyložene čistý Android a rozhranie je s prepáčením zašpínené sériou absolútne nepotrebných aplikácií. Ďalším problémom je budúcnosť softvérovej podpory, ktorú výrobca u daného modelu v čase testovania nijako bližšie nešpecifikoval.

Recenzovaný hardvér v sebe, aj napriek svojmu tenkému profilu, skrýva dostatočne silnú batériu (4 500 mAh). Vďaka tomu

ste schopní aj pri náročnejších procesoch vydržať bez nabíjania jeden celý deň. V balení na vás navyše čaká, okrem priesvitného puzdra, aj adaptér s 67 W výkonom, vďaka čomu dokážete prístroj z nuly na sto percent nabiť už za tridsať minút (za 15 minút vám batériu dobije na 50 %). Oceňujem možnosť aktivácie šetrného nabíjania, čím automaticky predĺžite životnosť akumulátora. Čo však v tomto ohľade výrazne absentuje a súčasne model 12X vykopáva von z prémiovej škatule, je nemožnosť bezdrôtového dobíjania – ďalší výraznejší nedostatok. Nastal čas pozrieť sa na posledný pilier našej hodnotiacej tabuľky. Čínsky výrobca sa v prípade fotoaparátov rozhodol do verzie 12X integrovať rovnakú zostavu





ako do základnej dvanástky. Máme tu preto hlavný senzor 50 Mpx (f/1,9) aj s optickou stabilizáciou, 13 Mpx (f/2,4) širokouhlý a 5 Mpx (f/2,4) makro. Osobne by som preferoval teleobjektív namiesto makra, každopádne, ako sa vraví, kocky sú už dávno hodené. Výsledné fotografie musím ohodnotiť viac ako kladne a pri ideálnych či mierne zhoršených svetelných podmienkach dokáže hlavný senzor ponúknuť výbornú kvalitu plnú živých farieb. V nočných scenériách je ale nutné hl'adat' aspoň jeden výraznejší umelý zdroj svetla, inak vás čaká len tradičný šum šedočiernych pixelov. Predná selfie kamera s 32 Mpx tlačí von snímky plné detailov. Keď si ich navyše ešte okoreníte nejakým tým filtrom, môžete svoj každodenný výraz zdieľať naprieč celou sociálnou bublinou.

Ak by sme mali hovoriť o zázname videí, Xiaomi 12X ponúka možnosť 8K pri 24 FPS, 4K 60/30 FPS alebo HD 60 FPS.

Áno alebo nie

V úvode som nastolil jedno zásadné tvrdenie. Testovaný model Xiaomi 12X som definoval ako niečo, čo súčasne je ale aj nie je hodné prémiového titulu. Daný mobil totižto ponúka očarujúci dizajn sprevádzaný na dotyk odolnou konštrukciou, súčasne však napríklad nemá žiadnu formu IP ochrany. Máme tu solídny hardvér, ktorý však spravuje MIUI plná nepotrebného balastu. Batéria má dostatočnú výdrž na jednoduchý chod, minimálne voči proporciám mobilu, ale nemôžete ju doplniť bezdrôtovou

formou. Fotoaparáty vám dokážu zachytiť krásne momentky zo života, ale absentuje u nich teleobjektív. Jednoducho na môj vkus až veľa protichodných skutočností. Je samozrejme otázkou, či vám vyššie vymenované nedostatky musia automaticky trhať žili, alebo sú pre vás skôr menej podstatné a ten zvyšok pozitív vlastne nad všetkým prevažuje.

V takomto prípade môžeme Xiaomi 12X označiť za príjemný doplnok do portfólia známeho čínskeho výrobcu a ak sa vám podarí vychytať nejakú zľavu, môžete si domov dotiahnuť zástupcu toľko opakovanej frázy „cena – výkon.“ Kto však očakáva, že nákupom tohto mobilu výrazne ušetrí a súčasne ostane v prémiových vodách, bude dozaista sklamaný.

Verdikt

Prémiovo sa tváriaci telefón, ktorému však chýba niekoľko dôležitejších predností.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Xiaomi	Cena s DPH: 620€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Prémiový dizajn	- MIUI plná balastu
+ Batéria	- Žiadna IP ochrana
+ Obsah balenia	- Absentuje
+ Slušný výkon	- bezdrôtové nabíjanie
+ Displej	- Chýba teleobjektív
HODNOTENIE:	★★★★☆



RECENZIA HARDWARE

Audictus Aurora Pro

ZAÚJÍMAVÝ BLUETOOTH REPRODUKTOR



Spoločnosť Audictus patrí medzi známejšie pol'ské firmy zaoberajúce sa výrobou audiotechniky. Medzi ich produkty zarad'ujeme malé aj veľké slúchadlá na uši, no v ich portfóliu môžeme nájsť aj zopár bezdrôtových reproduktorov. Z nich však najviac vytýča Aurora Pro. Jeho vlastnosti a hlavne prítomnosť káblovú sústavu nezapojíte a slúchadlá z nejakého dôvodu nemôžete použiť. Ide o klasický bluetooth reproduktor s prvkom podsvietenia, čo mu dodáva na vzhľade, no dôležitejší je zvuk, o ktorom si ničो povieme počas tejto recenzie.

Spracovanie a dizajn

Z hľadiska spracovania produkt neurazil, no ani nepotešil. Telo je tvorené zväčša ABS (tvrdeným) plastom, pričom mriežka na reproduktoroch je tvorená oceľou. Ide tak o celkom odolný produkt, ktorý by mal vydržať aj tvrdsie nárazy. Navyše sú tlačidlá pokryté gumou, čo je celkom príjemný doplnok. Reproduktor je taktiež vodotesný – to sa pri produktoch s touto cenovkou často nevidí. Disponuje certifikátom IPX6, ktorý zaručuje funkčnosť zariadenia aj po vystavení intenzívne striekajúcej vode, no ponoriť ho pod hladinu by som rozhodne

neskúšal. Aj napriek spracovaniu a odolnosti si zariadenie zachováva tak trochu elegantný dizajn. Tomu najviac napomáha podsvietenie reproduktorov, ktoré si môžete prepnúť do viacerých režimov. Niektoré reagujú na audio a podľa toho menia intenzitu svietenia. Okrem toho tiež oceňujem jednoduché rozloženie tlačidiel a logo umiestnené na bočnej strane reproduktora.

Používanie a konektivita

Aurora Pro pracuje na technológii Bluetooth 5.0, čiže sa riadi modernými trendmi. Pripojenie zariadenia je tak naozaj jednoduché a rýchle. Navyše je funkčná vzdialenosť produktu od prehrávacieho média až do 15 metrov (pri nabití batérie), čo je taktiež celkom slušné. Keď už som spomenul tú batériu, tak výroba udáva výdrž do 13 hodín, z čoho realita je okolo 11 až 12 hodín neustáleho hrania na približne polovičnej hlasitosti. Zariadenie má taktiež možnosť napojiť aj cez AUX kábel, pri čom si všimnete mierne čistejší, no tichší zvuk.

Kvalita výstupu pri reproduktoroch Aurora Pro je, vzhľadom na ich cenovku, pomerne dobrá. Stredy a výšky sú priemerné, nedokonalosti by si všimol len náročnejší

používateľ. Basy, ktorými sa výroba chváli, sú výraznejšie než u produktov tejto cenovej kategórie, no nie sú dostatočne silné na to, aby som bol s nimi spokojný.

Záverečné hodnotenie

Aurora Pro je bezdrôtový reproduktor nižšej triedy, ktorého cenovka ospravedlňuje mnohé z jeho nedokonalostí.

Aj napriek tomu ide o slušný produkt pre nenáročných používateľov a pre ľudí, ktorí ho skôr plánujú využívať ako rádio, prípadne zdroj zvuku na miestach, kde kvalita nie je až tak dôležitá a uprednostnená je hlasitosť. K tomu cenovka okolo 40 eur sedí dokonale.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Audictus	Cena s DPH: 40€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ podsvietenie	- nižšia kvalita zvuku
+ dizajn	- výdrž batérie
+ konektivita	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Fractal Design Meshify 2 Nano

NAJMENŠÍ ČLEN RODINY MESHIFY



Rodina Meshify sa opäť rozrástla a jej najmenší člen - Meshify 2 Nano je ako darom z nebies pre všetkých nadšencov dizajnu mini ITX a milovníkov poriadneho airflowu. Keďže tento segment doposiaľ nekombinoval tieto dva atribúty, vo Fractal Design sa rozhodli, že prelomia ľady a uvedú na trh poriadne odvetranú skrinku mini ITX. Podarilo sa im to priamo excelentne.

Obal a jeho obsah

Tak, ako sme pri Fractal Design zvyknutí, najmenší člen rodiny Meshify prichádza zabalený v kartónovej krabici, z vnútra ozdobenej modrou grafikou značky. Balenie a jeho obsah sú identické ako pri jej väčšom súrodenci Mini – nachádzame tu teda skrinku, produktovú dokumentáciu s inštrukciami v prípade prijatia chybného produktu, krabičku s príslušenstvom (rôzne skrutky, kábové sťahovače, atď.)

a opäť milý darček v podobe handričky na sklo s logom Fractal Design.

Prvé dojmy a spracovanie

Rovnako, ako pri Meshify 2 Mini, nás okamžite zaujala váha skrinky – po odvážení nám ukázala hodnotu 5,90 kg, rozdiel medzi Nano a Mini je teda necelý 1 kilogram. Opäť nás však prekvapil výborný dojem na prvé potlačenie, pretože pocit robustnosti majú úplne rovnaký. Zostavené sú z podobných materiálov, hrúbka tvrdeného skla na bočnici je identicky hrubá, iba rozmerovo je Nano o čosi menšia. Dĺžku a šírku majú síce obe rovnakú, avšak Nano je so svojimi 361 mm na výšku presne o 45 mm nižšia než Mini.

Toto sa prejavuje na zmenšenom počte expansion slotov na iba 2 ks a na možnosti konfigurácie harddiskov - na použitie s jedným 3,5 palcovým HDD plus dva 2,5"

alebo tri 2,5" SSD s možnosťou inštalácie spodného 120 mm nasávacieho ventilátora. Podstatným rozdielom je však aj menšia kompatibilita s radiátormi vodného chladenia, pretože hoci predná strana Nano pojme až 280 milimetrový, no na akokoľvek tenký radiátor na vrchnej strane môžeme rovno zabudnúť. Zadná strana poskytuje možnosť inštalácie 120 mm AIO.

Čelo skrinky je presne také, ako sme už mali možnosť vidieť na Mini – nachádza sa tu teda tlačidlo Power, Reset, audio in, audio out, jedno USB-C a dve USB-A 3.0. Opäť obdivujeme integráciu prachových filtrov do vrchnej, prednej aj spodnej časti skrinky, ich fantastickú funkčnosť aj premyslenosť ich vyberania a jednoduchosť ich čistenia. Prachové filtre na skrinkách Fractal Design nás v redakcii vždy ohromujú, pretože po viacerých dlhodobých testoch môžeme smelo prehlásiť, že sa do nich dostane suverénne najmenej nečistôt.



Používanie

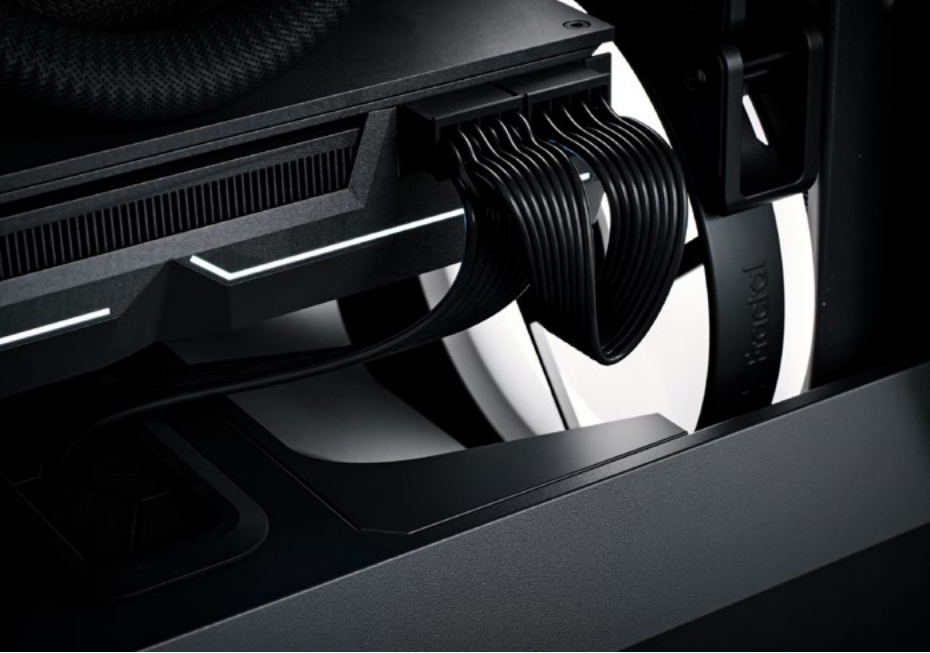
Skrinku sme osadili našou spol'ahlivou zostavou, ktorú sme použili aj pri testovaní produktu Mini. Pozostávala z procesora AMD Ryzen 7 2700G s boxovým chladičom AMD Wraith a teplovodivou pastou Arctic MX-4, grafickej karty ASUS Strix GTX 1080Ti,

základnej dosky MSI B550I Gaming Edge Wifi a RAM-kami G-Skill Flare X. Už počas osádzania komponentov do skrinky sme usúdili, že miesta v nej naozaj nie je veľa. Napájací kábel k CPU sme žiaľ nevedeli vyviesť zozadu ľavou hornou stranou základnej dosky, ale musel byť vedený nad procesorom. Osadenie grafickej karty

si síce vyžadovalo najskôr vybrať predný ventilátor a následne ho osadiť naspäť, pretože miesta navyš v skrinke naozaj nie je, nakoniec sme však boli úspešní. O airflow sa starali dva nasávacie ventilátory Fractal Dynamic X-2 GP 14 umiestnené vpredu, jeden identický ako výfuk na hornej strane a jeden 120 mm Fractal Dynamic



X-2 GP 12. Napriek všetkej snahe sa nám nepodarilo osadiť oba výfukové ventilátory na hornej strane skrinky, pretože sa skrátka nezmestili. Počas skladania zostavy upútal našu pozornosť predný, špeciálne tvarovaný plast na spodnom „tuneli“, ktorý je umiestnený hneď za nasávacími ventilátormi a smeruje všetok čerstvo nahromadený vzduch ku grafickej karte. Toto netradičné riešenie však môže byť účinnéjšie, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Zostali sme však sklamaní z dvoch faktov, ktoré sme spomínali už aj v recenzii na skrinku Mini – nenachádzame tu žiadny pribalený ventilátorový hub (ani miesto jeho určenia) a pribalené ventilátory Fractal Dynamic X-2 GP 14 a Fractal Dynamic X-2 GP 12 majú len trojpinový konektor – nepodporujú PWM. Problémy sme napokon, rovnako ako pri Mini, vyriešili použitím ventilátorového hubu z Torrentu, ktorý sme provizórne uchytili o kabeláž tak, aby nedošlo ku skratu. Zát'ážové skúšky sme vykonali našou štandardnou metódou – otáčky ventilátorov grafickej karty sme fixne nastavili na 60%, pričom boli skúšané najnáročnejšie hry počas dvojhodinového testu FurMark. Teplota v miestnosti bola 27 °C. Počas zát'ážového testu sme dospeli k až nepochopiteľne dobrému výsledku – teplota grafickej karty v skrinke Fractal Design Meshify 2 Nano nepresiahla hodnotu 69 °C, bola tým pádom oproti verzii Mini nižšia o 5 stupňov. Procesor dosahoval identické hodnoty (ako počas



testov v skrinke Mini) a na chl'p presne ako grafika, aj tu sme dosiahli maximálnu teplotu 69 °C. Domnievame sa preto, že Fractal Design Meshify 2 Nano bude kráľom teplôt v segmente skriniek Mini ITX.

Zhrnutie

Fractal Design opäť posúva hranice Mini ITX skriniek o čosi vyššie. Meshify 2 Nano je krásna, veľmi robustná a poskytuje excelentnú funkcionálnu a brutálnu airflow. Škoda, že Fractal na čele skrinky

použil pomalšie USB-A 3.0 porty, avšak absencia hubu na ventilátory je jediná vec, ktorú im nevieme odpustiť. Medzi Nano a Mini je však iba malinký rozdiel vo veľkosti, ktorý citel'ne uľahčuje prácu pri osádzaní komponentov. Niektí sa preto môže opýtať – má teda Nano zmysel?

Popravde – segment mini ITX je stále dosť malý a konkrétne Fractal Design v ňom ponúka 3 skrinky: Core 500, Node 304 a Era ITX Titanium. Tie však nie sú navrhnuté na vysoký airflow. Konkurenčná CoolerMaster MasterCase H100 zase ponúka iba jeden 200 mm nasávací ventilátor (menší airflow ako Meshify 2 Nano) a grafická karta dlhšia ako 210 mm sa do nej už nezmestí.

Rozhodnúť sa preto musí každý potenciálny zákazník sám, avšak my sme skalopevne presvedčení, že či už zákazník siahne po mATXovej Mini alebo menšej mini ITXovej Nano, používateľia budú tieto skrinky milovať.

PS: hodnotenie 4/5 udel'ujeme jedine kvôli absencii ventilátorového hubu. Ak by ho Fractal pribal'oval, bolo by to suverénne 5/5.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Fractal Design	Cena s DPH: 99€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Mechanická pevnosť skrinky	- USB 3.0 na čele skrinky
+ Nádherný škandinávsky a funkčný dizajn	- Fractal Design nepribal'uje žiaden hub na ventilátory
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA HARDWARE

Natec Blackbird 2

ERGONOMICKÁ BEZDRÔTOVÁ MYŠ



Spoločnosť Natec je menej známym pol'ským výrobcom počítačových doplnkov a periférií, pre ktorých je zväčša ikonická nižšia cenovka. Avšak ak už spoločnosť poznáte, viete, že má v ponuke naozaj obrovské množstvo produktov vhodných na kancelárske použitie. V tejto recenzii sa pozrieme na malú bezdrôtovú myš s menom Blackbird 2.

Spracovanie a dizajn

Natec ponúka širokú škálu drôtových aj bezdrôtových myší, teda je jasné, že dizajnov na výber je viacero. Čo sa ale týka Blackbirdu 2, ide o elegantne pôsobiacu, ergonomicky prispôbenú myš.

Dizajn môže pôsobiť moderne, na druhú stranu ale aj tak trochu obyčajne. No, čo si budeme klamať, ide o kancelársku myš, teda nie je potrebné žiadne podsvietenie, ani herné črty. Potrebné je ešte spomenúť rozmery a hmotnosť, ktoré sú 110 x 73 x 44 mm a 89 gramov. Ide tak o menšiu myš s nízkou hmotnosťou.

Z hľadiska spracovania je produkt v šedom priemere. Obyčajný tvrdý plast, ktorý síce pôsobí na dotyk odolne, no odolnosťou v praxi by som si nebol stopercentne istý. Nemôžeme očakávať žiadne zázraky, no

príjemným doplnkom je napríklad guma na skrolovanie koliesku. Oceňujem aj to, že tlačidlá nepôsobili príliš uvoľnene a rozlietane, rovnako aj pravé a ľavé tlačidlo, ktoré na dotyk pôsobili kvalitne.

Používanie

Hlavnými výhodami myši Blackbird 2 sú dve podstatné vlastnosti. Prvou z nich je, že je bezdrôtová. V nenáročných pracovných podmienkach ide o jasnú výhodu, pretože nejde ani až tak o odozvu pri pohyboch, dôležitý je fakt, že nemáte kábel, ktorý by vám mohol prekážať.

Druhou vecou je ergonómia. Každý predsa vie, že ergonomické myši sadnú lepšie do ruky a komfort je všeobecne na trochu vyššej úrovni. Výhoda číslo 2 a pol by ešte mohla byť aj to, že tlačidlá sú naozaj veľmi tiché, a preto vôbec nerušia pri práci.

Z hľadiska mojich osobných skúseností sa mi s týmto zariadením pracovalo dobre, optický snímač pracoval na podložke pomerne presne, pripojenie bolo maximálne jednoduché a rýchle, spínače tlačidiel zaznamenávali každé jedno stlačenie, a to všetko pri minimálnej odozve, čo je na lacnú bezdrôtovú myš veľké plus. Trochu ma ale prekvapilo, že zariadenie



pracuje na 1xAA batérii, keďže som čakal skôr integrovanú batériu a nabíjanie cez kábel, ktoré, myslím si, by bolo praktickejšie, než kupovanie novej batérie.

Nakoniec by som ešte spomenul výdrž spínačov, ktorá, ako výrobca udáva, je vyše 5 miliónov stlačení, čo je na kancelársku myš dosť na zopár rokov používania.

Záverečné hodnotenie

Myš Blackbird 2 je naozaj lacnou bezdrôtovou perifériou, ktorú by ste určite mali zvážiť, ak potrebujete obyčajnú myš a ste nenáročný používateľ. S cenovkou približne 7 eur som tiež celkom spokojný, pretože kvalite produktu zodpovedá.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Natec	Cena s DPH: 8€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ tiché tlačidlá	- trochu podpriemerné spracovanie
HODNOTENIE:	★★★★★

Fractal Design Meshify 2 Mini

MENŠÍ BRAČEK MILOVANEJ MESHIFY



Ked' v roku 2016 predstavila už dobre etablovaná spoločnosť Fractal Design sériu Meshify, ktorej prednú stranu tvorila iba plechová sieť tvarovaná do nádherných tvarov inšpirovaných škandinávskym dizajnom, srdce nejedného milovníka poriadneho airflowu (vrátane nás) zapíšťalo radosťou. Segment PC skriní orientovaných na ten najvyšší airflow vtedy ešte prakticky neexistoval, avšak mnohí entuziasti po ňom túžili. Nie nadarmo sa práve Meshify stala jednou z najlepšie predávaných skriniek značky Fractal Design. Po šiestich rokoch predstavuje Fractal Design pokračovateľov tohto fenomenálneho dizajnu. Dnes si predstavíme mATX skrinku Meshify 2 Mini.

Obal a jeho obsah

Skrinka prichádza zabalená v jednoduchej kartónovej krabici, ktorá je z vnútornej strany typicky krásne ozdobená logom spoločnosti.

Balenie obsahuje skrinku Meshify 2 Mini, produktovú dokumentáciu s výrazným červeným upozornením, s informáciami o nutných krokoch, ktoré má používateľ vykonať, ak obdržal defektný produkt.

V skrinke sa ešte skrýva malá papierová krabička obsahujúca príslušenstvo ku skrinke (st'ahovacie pásky, šróbiky, skrutky na základnú dosku...) a veľmi milý darček – handričku s logom Fractal Design.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení z ochranných prvkov sme boli okamžite prekvapení váhou skrinky. Hoci je Meshify 2 Mini celkom malá, váha 6,75 kg bez komponentov je v rukách cítiť. Tento fakt však berieme ako pozitívum, pretože nepredpokladáme, že by počítač používateľ často prenášal a skrinka je na pocit naozaj veľmi robustná. Keďže sa jedná o Meshify, miesto pre ventilátor tu používateľ nájde kdekoľvek, kde je to len možné. Predný panel ponúka dostatok priestoru, aby poňal 3x 120 mm alebo 2x 140 mm ventilátory, pričom skrinka už od výroby prichádza vybavená predným Dynamic X2 GP-14 ventilátorom. Predok je schopný poňať aj radiátor vodného chladenia až do veľkosti 240/280



mm, čím sa však zmenšuje limit dĺžky grafickej karty. Limit jej dĺžky je totiž 331 mm, avšak bez namontovaného predného ventilátora. V konfigurácii s prednými ventilátormi sa dlhšia karta ako 306 mm už nezmestí. Nesmieme však opomenúť ani odnímateľný „mesh“ z prednej strany, ktorý v sebe drží vysúvateľný prachový filter – presne také geniálne riešenie, na aké sme u značky Fractal Design zvyknutí.

Vrchná strana, ktorá je mimochodom úplne oddeliteľná od zvyšku skrinky, dokáže poňať 2x120 alebo 2x140 mm ventilátory a radiátor vodného chladenia 240 mm. Nachádzajú sa tu aj tlačidlá Power a Reset, dva porty USB-A 3.0, jeden port USB-C, slúchadlový výstup a mikrofónový vstup. Škoda, že výrobca neosadil čelo skrinky rýchlejšími portmi USB-A 3.1.

Zadná strana skrinky obsahuje jeden 120 mm výfukový ventilátor, avšak priestor je dostatočný aj na AiO chladenie 1x120 mm. Musíme podotknúť, že zadná strana Meshify 2 Mini, ako aj záslepky na PCI Express sloty majú naozaj dizajnovú nádhernú štruktúru.



Spodná časť je tvorená tunelom, pod ktorým je ďalší prachový filter, vyberateľný z prednej strany skrinky. Za vyhradeným miestom na zdroj sa nachádza bracket, ktorý pojme až dva 3,5 palcové HDD, resp.

jeden 120 mm ventilátor. Kombinácia bracketu a ventilátora však nie je možná, preto sa musí používateľ rozhodnúť, či zvolí nainštalovanie vetráku alebo harddiskov. Na spodnej strane skrinky nachádzame štyri celkom masívne (funkciou, nie výzorom) nožičky s pogumovanými plochami, vysoké 12 mm.

Po dôkladnej obhliadke skrinky konštatujeme, že je z používateľského hľadiska naozaj špičково navrhnutá. Či už sa jedná o odnímanie panelov, čistenie prachových filtrov, alebo možnosť mať nainštalovaných celkom až sedem 120 mm ventilátorov.

Používanie

Už počas skladania PC do skrinky sa nám v redakcii páčilo, ako dobre sa so skrinkou manipulovalo. Predná i vrchná časť „karosérie“ skrinky je na svojom mieste veľmi pekne, pevno osadená, avšak jej odnímanie je absolútne bezproblémové.



Skrinku sme následne osadili dvomi 140 mm ventilátormi Fractal Design X-2 GP 140, ako nasávanie vpredu, a dvomi identickými ventilátormi na vyfukovanie teplého vzduchu na hornej strane. Zadný exhaust Fractal Design X-2 GP 120 (1x120 mm) sme nemenili. Mierne sklamaní sme boli z faktu, že ako nová prichádza skrinka osadená jedným 120 mm exhaust ventilátorom na zadnej strane a jedným 140 mm intake ventilátorom vpredu (oba sú nepodsvietené), ale ich najväčšou nevýhodou je len 3-pinový konektor, ktorý neponúka automatickú reguláciu otáčok. Viac nás však sklamalo to, že do Meshify 2 Mini Fractal vôbec nepribal'uje hub na ventilátory, a dokonca naň v skrinke ani neexistuje dedikované miesto. To je veľká škoda, pretože jednoduchý hub na ventilátory je naozaj veľmi lacná súčiastka a pre skrinku navrhnutú na poriadny airflow je to v podstate až „povinná výbava“. My sme počas testu použili štandardný hub zo skrinky Torrent a provizórne ho uchytili na kabeláž vedúcu od tlačidiel Power, Reset a konektorov na čele skrinky, až k základnej doske.

Testovacia zostava pozostávala zo základnej dosky MSI B550I Gaming Edge Wifi miniITX, procesoru AMD Ryzen 7 2700, grafickej karty ASUS STRIX GTX 1080Ti (áno, zmestila sa tam!) a pamäti RAM G-Skill Flare X, špeciálne vyvíjaných pre procesory AMD. Procesor bol chladený boxovým AMD chladičom Wraith a tepelný prenos zabezpečovala teplovodná



pasta ARCTIC MX-4. Počas testovania sme hardware niekoľkokrát poriadne „prepekli“ – najväčšiu záťaž dosiahli komponenty počas hodinového „stress testu“ aplikácie FurMark v1.30, a to ako pre CPU, tak pre GPU. Okolité teplota v testovanej miestnosti bola 28°C.

Po dôkladnom testovaní vyššie uvedenými metódami sme dospeli k naozaj fantastickým výsledkom. Grafická karta s nastavením jej ventilátorov na fixných 60% ani po hodine záťaže nepresiahla hodnotu 74°C. Nepretaktovaný procesor s obvyčajným boxovým chladičom sa aj po hodine záťaže udržal na pekných 68°C. Tieto skvelé teploty si však vyžadujú svoju

daň vo forme hluku, ktorý síce počas plného výkonu nevádi, avšak absencia PWM u ventilátorov žiaľ zabezpečuje, že ventilátory na DC móde idú stále na plný výkon, a teda aj pri jednoduchých operáciách je počítač nepríjemne hlučný. Používateľom preto odporúčame, aby si odvetrávanie skrinky vyriešili osadením štvorpinových PWM vetrákov.

Zhrnutie

Fractal Design Meshify 2 Mini je veľmi pekná, kompaktná, solídna a veľmi dobre odvetraná mATX PC skriňa. Je tiež vynikajúco premyslená takmer do každého detailu. Nepáči sa nám len to, že používateľ dostane v konečnom dôsledku iba PC skriňu, ale o jej odvetranie sa už musí postarať sám.

Áno, Fractal síce pribal'uje dva ventilátory, avšak kvôli ich trojpinovému konektoru nie sú PWM, a nepribaliť aspoň jednoduchý ventilátorový HUB (stačil by ešte jednoduchší, ako obsahuje Torrent) do skrinky, ktorá je schopná poňať naraz až 7 ventilátorov, nám príde ako absolútne nelogické. Samotnej skrinke by sme bez zaváhania dali 5/5 bodov, avšak kvôli nedotiahnutému riešeniu ventilátorového hubu ju hodnotíme na 4/5.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Fractal Design	110€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- USB 3.0 na čele
+ pevnosť konštrukcie	- skrinky (generácia 3.1 by bola lepšia)
+ na svoju veľkosť naozaj účtyhodné teploty	- pribalené ventilátory nepodporujú PWM
HODNOTENIE:	
★★★★☆	



1. cena
Logitech G502 X



Otázka:
1. Ako sa volajú nové hybridné opticko-mechanické spínače použité u myší G502 X? (pomôcka na str. 6-7)
Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 30.9.2022.

NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Miroslava Glassová*

Zomrela Olivia Newton John



V pondelok 8 augusta zomrela vo veku 73 rokov popová a filmová hviezda Olivia Newton John. Svojim nezabudnuteľným výkonom si získala milióny fanúšikov ako Sandy z kultového filmu Pomáda.

Vďaka svojim country a soft-rockovým hitom získala Olivia už v 70. rokoch titul populárnej austrálskej speváčky. Bola to ale jej úloha po boku Johna Travoltu vo filme Pomáda z roku 1978, pravdepodobne najpopulárnejší filmový muzikál všetkých čias, ktorá ju pozdvihla

na novú úroveň hviezd. Aj keď mala málo hereckých skúseností (a počas nakrúcania mala dokonca už 29 rokov), Newton-John podala ikonický výkon ako Sandy, milá austrálska študentka, ktorá si na strednej škole v južnej Kalifornii v 50. rokoch zamiluje Travoltovho Dannyho.

Olivia, viac ako 30 rokov bojovala s rakovinou prsníka. Toto ochorenie ju ale nezlomilo. Stala sa ambasádorkou pre ľudí, ktorí trpia týmto ochorením. Rakovina sa jej žiaľ stala nakoniec osudnou.



HBO Max a Discovery odkúpenie



Warner Bros. zlúči svoje služby HBO Max a Discovery Plus do jednej streamovacej platformy. Tento krok bude súčasťou plánu do roku 2025, teda získať na vysoko konkurenčnom streamovacom trhu 130 miliónov platiacich predplatiteľov.

Čo táto správa znamená pre diváka oboch platforiem? Určite jedným z benefitom bude zväčšenie filmovej a seriálovej ponuky, ktorá má podľa slov generálneho riaditeľa Davida Zaslava ponúknuť niečo pre každého člena domácnosti. Diváci tak budú mať k dispozícii vlastníctvo Warner Bros, ako napríklad sériu Harry Potter alebo komediálneho seriálu Priatelia, ale tiež relácie Discovery ako Deadliest Catch alebo Worst cooks of America. HBO tiež vyvinie 10-ročný plán pre svoje franšízy DC Comics, ktoré zahŕňajú Supermana a Wonder Woman, podobne ako to urobil Disney s MCU. Negatívom ale je aj to, že HBO Max oznámil v auguste, že už nebude všetky Warner Bros. filmy uvedené v kinách uvádzať po 45 dňoch. Každý film bude individuálne posúdený a schválený pre uvedenie na HBO Max.

Zrušenie Batgirl



Batgirl sa stala najnovším filmom, ktorý bol pridaný do rastúceho zoznamu filmov, ktoré nikdy neuvidíme.

Film v hodnote 90 miliónov dolárov nakoniec ostane na podlahe strižne. Generálny riaditeľ Warner Bros. David Zaslav uviedol, že rozhodnutie zrušiť film je následkom presmerovania strategického vízie spoločnosti – v skratke to znamená, že pre štúdio bolo lacnejšie prísť o investíciu ktorou bolo vytvorenie filmu, ako ju ešte navýšiť na dodatočné náklady, ktoré by vznikli po uvedení možného prepadáku do kín. Batgirl ale rozhodne nie je prvým filmom, pri ktorom sa môžeme pochváliť takýmto negatívnym koncom. Zaradí sa do zoznamu filmov medzi ktoré patrí napríklad „Muž, ktorý zabil Dona Quijota“ od Terryho Gilliana alebo 14 hodinová verzia filmu „Duna“ od Alejandra Jodowského.

Lady Gaga a Joker



Lady Gaga veľmi originálne potvrdila, že sa pridala k obsadeniu „Joker 2“ prostredníctvom hudobnej ukážky na pesničku „Cheek to Cheek“ na svojich sociálnych sieťach.

Pokračovanie Oskarového filmu bude mať názov „Joker: Folie à Deux“ alebo „Šialenstvo pre dvoch“ a Gaga si v ňom zahrá po boku Joaquina Phoenixa. Ten si rolu Jokera zopakuje po tom, čo za prvé pokračovanie získal Oscara za najlepšieho herca v roku 2019. Avšak to, akú rolu si Lady Gaga zahrá ešte nebolo oznámené. Či pôjde o úlohu Harley Quinn, ktorú niekedy okráť stvárnila pre Warner Bros. Margot Robbie nie je jasné. Pre pripomenutie, prvý Joker Todda Phillipsa sa v roku 2019 stal fenoménom a celosvetovo zarobil niečo vyše 1 miliardy dolárov, čím sa stal najlepšie zarábajúcim filmom s hodnotením R v histórii. Film tiež získal 11 nominácií na Oscara, z ktorých premenil dve – najlepší herec v hlavnej úlohe (Phoenix) a za pôvodnú hudbu si odniesol zlatú sošku Hildur Guðnadóttir. „Joker: Folie à Deux“ by sa do kín mal dostať v októbri 2024.

Jordan Peele a jeho nápady



Filmový úspech Jordana Peela pokračuje toto leto s filmom „Nope“, pričom tento film prekonal v pokladniciach kín už hranicu 100 miliónov dolárov.

Aj keď je samozrejme veľké množstvo filmov, ktoré prekonal tento finančný milník, pri Peelovi stojí za zmienku, že je jeden z mála režisérov, ktorý sa zameriava na hororovú tematiku a ide tiež o originálne scenáre. Jeho myseľ je plná zaujímavých nápadov a preto sa ponúka otázka, na aký nápad sa môžeme tešiť nabudúce. Ako sám povedal, jeho najväčšou inšpiráciou pri písaní scenára sú samotní ľudia. Lebo najlepšie a najdesivejšie monštrá na svete sú ľudské bytosti a to, čoho sme schopní. Niektorí kritici Peela prirovnávajú k samotnému otcovi hororov, Johnovi Carpenterovi, no on toto porovnanie výrazne odmieta. Jedno je jasné – nech už sa Peele pustí do čohokoľvek nového, určite nám z toho budú behať po chrbte zimomriavky.

Vitaj doma, brate!

KOMÉDIA O SLOVENSKEJ NÁTURE (NIELEN) NA DOLNEJ ZEMI



Peter Serge Butko zrežíroval komédiu o srbských Slovákoch ako svoj prvý celovečerný film. Aj keď je už za ním pár dokumentárnych epizód z cyklu Queer, z filmu Vitaj doma, brate! ešte cítiť miernu neskúsenosť v práci s nehercami. Predsa len, pri tvorbe dokumentárneho filmu sú iné techniky a postupy práce so sociálnym hercom ako pri hranom filme.

Keď príde Zoli na Balkán

Zoltán (Róbert Jakab) je slovenský spisovateľ maďarského pôvodu, ktorý túži po zaslaní dovolenke. Po tom, čo podpísal predaj práv na sfilmovanie svojich desiatich kníh, odchádza spolu so svojou priateľkou Marínou „na dolnú zem“. Marína (Marína Dýr) ho chce predstaviť svojej rodine a naplánovať svadbu. Okolie ani rodina ho však neprijímajú, kvôli jeho knihám. Majú mu za zlé, že

písal o amerických Slovákoch, ale o tých srbských nepadla v jeho diele ani zmienka. S prísľubom, že ďalšia kniha bude o nich, začne naberať v dedine sympatie. Z usporiadaného abstinenta a vegetariána sa však na Balkáne stáva párty človek bez zábran. Marína preto svoju pozornosť upriamuje na jej detskú lásku Ivana (Jaroslav Valentík). To sa však nepáči jej otcovi Karolovi (Miroslav Babiak) a prezradí jej tajomstvo, ktoré dlho ukrýval. Tajomstvo sa však prevalí v najmenej vhodnú chvíľu, keď do Báčskeho Petrovca prichádza delegácia zo Slovenska. Vyhrotená situácia skončí fiaskom a hromadnou bitkou. Zoltánovi sa teda námet na knihu predstavil sám.

Slnko, seno, rakija

Mladý muž z mesta príde na vidiek, kde na začiatku nie je akceptovaný okolím, ba ani

rodinou. Až keď začne konať, aby dedinu nejakým spôsobom preslávil, dostane sa mu pozornosti a štedrosti, ktorá vyústi do zásnub a plánovania svadby. Z predsvadobnej atmosféry ale vznikajú hádky a problémy, až to nakoniec skončí pár fackami. Zdá sa vám to povedomé? Aj mne. Režisér filmu bol evidentne ovplyvnený Troškovou sériou Slunce, seno,... a to nielen obsahom. Vo filme vystupovalo aj pomerne veľa nehercov. Práca s nehercami je však náročná. Oba filmy sú dosť nadnesené (niekedy pôsobia až groteskne), takže divák môže všeličo odpustiť, ale predsa len majú „troškoviny“ trochu navrch. Dialógy vo Vitaj doma, brate! boli veľmi úspešné a u nehercov chýbala v hlase dynamika. Reč pôsobila, akoby lovili texty v pamäti, z prejavu prchala prirodzenosť, ktorú v sebe Slunce, seno má. Môže to byť spôsobené aj tým, že Troška ľudí z Hoštíc poznal osobne aj



pred filmom. Vedel, čo od nich očakávať, vedel s nimi pracovať. Čo sa týka scenára, začiatok filmu bol trochu rozpačitý. Expozícia mala veľa dejových epizód a divák mohol nadobudnúť pocit, že nevie, kto je hlavná postava. Scenáristicky to však nie je jediná chyba. Zoltán je abstinent a jeho motiváciu k pitiu „na dolniakoch“ divák vo filme veľmi nepostrehne. Väčšina postáv je v nejakom vzťahu (rodina, sused...), vo filme ale vystupujú aj postavy, ktoré nemajú s hlavnými postavami žiadne ukotvenie. Len tak sa objaví a nikto nevie, kto sú, či prečo tam sú a aká je vlastne ich úloha pre posunutie deja niekam dopredu. Na druhej strane, určite sa v scenári nájde pár filmových hlášok, ktoré majú tendenciu vryť sa veľkým písmom do pamäte divákov. Kto má rád filmy typu Baščovanský a zat' alebo už spomínané Slunce, seno,..., tomu by sa film Vitaj doma, brate! určite mohol páčiť.

Politika a alkohol

Ústrednými témami boli aj politika, alkohol a problémy s tým súvisiace. Zdá sa, že Slováci sa vo svete nestretia a svoje obyčaje, neduhy, či charakter si donesú všade so sebou. Kúpené hlasy pri voľbách, úplatkárstvo, alkoholizmus, krehké slovensko-maďarské vzťahy – síce sú tieto témy zasadené do „dolnozemskeho“ prostredia, no bytostne sa týkajú aj slovenských divákov (a tak trochu aj českých). O to zaujímavejšie je fakt, že aj herecké obsadenie bolo také „koprodukčné“. Slovenského premiéra hral napríklad český herec Martin Hoffman (známy aj vďaka seriálu Most). Okrem Slovákov zo Slovenska, si vo filme zahrli aj „Dolnozemci“. Odrazilo sa to hlavne na jazyku postáv, použité boli aj nárečové slová. Dobré dokreslovali atmosféru dediny, do ktorej v roku 1745 odišli naši krajanovia.



Pozornému divákovi však neujde, že bol zrejme trochu problém s komparzom. Vo filme vystupuje postava babky na bicykli, ktorá ide stredom cesty. Počas snímky sa objaví viackrát a raz ju Zoltán skoro zrazí. Babku určite nehrá nejaká staršia žena, ale niekto podstatne mladší. Tento fakt dosť kazí dojem. Apropó, keď sme už pri tej babke na bicykli – nedá mi opäť nespomenúť podobnosť s Troškovou trilógiou, keď sa nechala bábica z Hoštíc (Valerie Kaplanová) roztláčiť na posteli s kolesami dole dedinou. Opäť sa pýtam – je to náhoda? Alebo sa autor inšpiroval?

Obraz a zvuk

Aby som však len nekritizoval, tak musím pochváliť prácu kamerového oddelenia. Obraz je naozaj pekný, farebná škála hrejivá a jazdy plynulé a premyslené. Aj keď sú vo filme postavené scény a nahota vyriešené cez náznaky, reč postáv je dosť vulgárna. Pre detského diváka to zrejme nebude, ale teenageri by sa už filmom prelúskali mohli. Kto má rád tvrdú rockovú hudbu, toho iste poteší aj fakt, že oficiálna skladba k filmu vyšla z dielne skupiny Horkýže slíže. Pieseň sa volá Tvojho brata brat má brata a na známom portáli YouTube je už k skladbe zverejnený aj klip. O väčšinu oficiálneho soundtracku sa však postarala lokálna kapela Southlanders a takisto sa nesie v rockovom duchu. Album s názvom Hnusná tvár je zverejnený na Spotify, takže si ho môžete vypočuť, ak ste zaregistrovaní. Zdá mi však, že aj hudobná dramaturgia chýbala pri finálnom strihu. Obraz je často podhrávaný skladbami od Southlanders a niekedy má človek pocit, že už sa pozerá skôr na muzikál.

„Vitaj doma, brate! je také obrazovo zaujímavejšie, no obsahovo chudobnejšie Slunce, seno,... Pár hlášok z filmu určite môže „zl'udoviet“, ako to je pri vyššie spomínanom Troškovom diele. Balkánsky oheň à la Emir Kusturica však nečakajte. Na žánrový debut z našich končín je to však postačujúce.“

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Peter Serge Butko	Rok vydania: 2022 Žáner: Komédia
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kamera + vtipné hlášky	- niektoré postavy sú navyše - chyby v scenári - slabšie herecké výkony nehercov
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Elvis

KRÁL' ROCK & ROLL-U PRICHÁDZA NA HBO MAX



Posledných pár rokov sa pretrhlo vrece s beletrizovanými snímkami o živote hudobných legiend ako sú Freddy Mercury, Elton John, či Aretha Franklin. Teraz prišiel čas aj na asi najväčšie meno v histórii rock & roll-u, aby dostalo svoje ďalšie hollywoodske spracovanie.

Maximalistický režisér Baz Luhrmann, u ktorého sú diváci zvyknutí na veľkolepé filmové snímky ako Moulin Rouge, alebo Veľký Gatsby, sa opäť rozhodol, že pri najnovšej snímke „Elvis“ využije naplno akúkoľvek teatrálnosť. Nejde však v pravom zmysle slova len o film o Elvisovi Presley. Príbeh je podaný zo zatial nepreskúmaného pohľadu Elvisovho dlhoročného manažéra, mystického plukovníka Toma Parkera (Tom Hanks).

Takmer trojhodinový epos o legendárnom hudobníkovi prináša na plátno fascinujúce

výsledky vo veľkolepom, dobre zahratom filme, ktorý môže byť niekedy pre svoje dobro až príliš ambiciózny.

Kto je Tom Parker?

Túto otázku si bude mnoho divákov klásť hneď od začiatku filmu. Už v úvode sme do príbehu vovedení práve hlasom Toma Hanksa. Pomaly každý Luhrmannov film má rozprávača, ktorý sprevádza diváka dejom a načrtá svoj pohľad na históriu.

Je však už na samotnom divákovi, aby si vytvoril nakoniec svoj názor na to, kto bol v skutočnosti hlavným gaunerom. Elvis sa v tomto nelíši. Tom Parker už od začiatku hovorí, že on nie je zodpovedný za Elvisovu predčasnú smrť, no rozhodne je zodpovedný za to, že stvoril Elvisa. Tom Hanks je v tomto filme už bez prekvapenia viac ako pôsobivý. Herec jeho

kalibru, ktorý celé desaťročia hrá postavy dobrákov a hrdinov, zaujal ako Parker skôr antagonistický smer Presleyho manažéra, ktorý mal taký významný vplyv na jeho kariéru. Žiaľ, jeho protetika a prízvuk miestami spôsobili, že jeho hranie pôsobí umelo. No pravda je taká, že po tom, ako stvárnil túto postavu, naozaj zabudnete, že Hanks je považovaný za jedného z najväčších dobrákov v Hollywoode.

Taking Care of Business (TCB)

Film odvádza skvelú prácu pri zobrazovaní dynamiky vzťahu medzi Presleyom a Parkerom. Pre upresnenie, dej sa zameriava na Elvisov vstup na spevácku dráhu, kedy si ho všimne práve Parker a ponúkne mu že ho bude zastupovať. Tento krok by som prirovnala k podpísaniu Elvisovej zmluvy s diablom. Tam, kde film trpí, je rozprávanie zvyšku Presleyho



príbehu s mnohými prvkami, ako je jeho romantický vzťah s Priscillou, či vzťah s jeho matkou. Toto sú časti, ktorých sa iba krátko dotkol a nič viac. To sa ale dalo očakávať, ide o životopisný film a život ikony sa nedá celý vsunúť do 3 hodín. Cieľom filmu to ani nie je.

Hlavná myšlienka je to, ako aj najväčšie legendy môžu trpieť práve vplyvom negatívnych osôb v svojom živote. Elvis funguje najlepšie, keď Luhrmann využije svoju schopnosť vytvoriť povznášajúci hudobný zážitok. On a Austin Butler dokonale zachytávajú ducha Elvisovho koncertu a jeho povestných tanečných krokov (tzv. „Elvis the Pelvis“) s kričiacimi fanúšikmi v pozadí.

Austin Butler je Elvis

Stvárniť rockovú hviezdu Elvisovho kalibru nie je ľahká úloha. Preto Luhrmannova voľba herca Austina Butlera, ktorý má za sebou také Disney snímky ako Aliens in the Attic, Sharpay's Fabulous Adventure, alebo štvrtú sériu Zoey 101, bola v najlepšej miere znepokojujúca. Austin Butler nie je ani zd'aleka známym menom a postavil sa proti etablovaným hercom ako Miles



Teller, Harry Styles, či Aaron Taylor-Johnson. Jeho obsadenie bolo obrovským rizikom, ale tiež výhrou na plnej čiare. Butler je Elvis! Vyzerá ako kráľ, rozpráva ako kráľ a dokonca aj spieva ako kráľ.

Baz Luhrmann v najlepšej forme

Režijný štýl Baza Luhrmanna je v snímke nepopierateľný. Suverénny vizuál a šialené pohyby kamery sú to, čo robí

tento film výnimočným, pričom nárazové priblíženie a jedinečné prechody slúžia ako výborná zmes réžie. Časti filmu sú dejovo aj vizuálne jednotné a pomalé, iné zas chaotické, až máťú zmysly. Niektoré prehnaté momenty sú navrhnuté práve tak, aby zdôrazňovali dramatické momenty. Toto je však typický Luhrmann, ako ho dobre poznáme a obľubujeme.

Ten, kto tvrdí, že niekto scény sú až zbytočne prehrané, asi nevidel jeho predchádzajúce snímky a nie je zvyknutý na tento štýl.

Práve tento štýl réžie pozdvihuje to, čo by inak bolo štandardným životopisným

filmom. Hovoríme tu predsa o kráľovi, preto chaos je to, čo od snímky musíme čiastočne očakávať. Treba len dodať, že vďaka energickému vystúpeniu Butlera a zreteľnému filmárskemu hlasu vás Elvis prinúti pohmkávať si „Suspicious Minds“, „Trouble“ a „Unchained Melody“ dlho po tom, čo opustíte filmovú sálu.

„Film Elvis od austrálskeho režiséra Baza Luhrmanna nám prináša pohľad na život tejto hudobnej legendy prostredníctvom jeho vzťahu s tajuplným manažérom, plukovníkom Tomom Parkerom.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Baz Luhrmann	Rok vydania: 2022 Žáner: Životopisný / Hudobný
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Obsadenie	- Miestami zvláštne
+ Soundtrack	hudobné remixy
+ Réžia	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Sandman

TEMNÁ A STRHUJÚCA KOMIKSOVÁ ADAPTÁCIA



Trvalo 30 rokov, kým sa adaptácia Sandmana, slávnej komiksovej série od Neila Gaimana, dostala na obrazovky Netflixu. Niet sa čomu čudovať. Komiksový Sandman je odvážny príbeh o bohoch a démonoch, s takou hĺbkou a dejovou bohatosťou, že len nápad ho celý vtesnať do 10 epizód sa zdá byť hranične smiešny.

Žijeme však v dobe, kedy štúdiá a streamovacie spoločnosti nemajú problém vytvárať megarozpočtové fantasy ako na bežiacom páse.

Keď sa napríklad pozrieme na Amazon Prime, ktoré v septembri plánuje uviesť na malú obrazovku Pána Prsteňov, alebo na HBO Max, ktoré sa už teraz v auguste vrátilo do sveta Game of Thrones

s prequelom House of the Dragon. Plán Netflixu sa zrazu nezdá až taký cieľavedomý, či nespľniteľný. Sandman sa so svojím príchodom môže tiež zaradiť medzi týchto očakávaných gigantov – možno ako menší, náladový, gotický brat.

Splnil však Sandman očakávania fanúšikov, alebo ide skôr o nočnú moru?

Dlhá cesta k seriálovému spracovaniu

Adaptácii komiksu Neila Gaimana predchádzala dlhá a komplikovaná cesta. Od roku 1990 (prvé dielo komiksovej série bolo publikované v roku 1989) tu bolo niekoľko pokusov o sfilmovanie, všetky však boli neúspešné. Naposledy

sa o to pokúšal herec Joseph Gordon-Levitt v roku 2013, kedy sa chcel chopiť aj hrania hlavnej postavy. Žiaľ, v roku 2016 oznámil, že na základe kreatívnych rozdielov opúšťa tento projekt.

V tom istom roku dostali fanúšikovia ešte jeden šok, keď Eric Heisserer prerobil originálny scenár z roku 2013 napísaný Jackom Thornom a vyhlásil, že miesto filmu sa pripravuje seriál, ktorý by malo produkovať pravdepodobne HBO.

Produkcie sa nakoniec ujal Netflix, ktorý však dodržal Heissererov seriálový zámer. A konečne, 5. augusta 2022 uzrela svetlo sveta 1. séria s desiatimi časťami v gotickom vizuále, pričom skoro každá časť nesie názov podľa prvého zväzku komiksu.

Sen

Pán snov, Sandman, alebo tiež Morpheus (Tom Sturridge) je personifikáciou našich snov a nočných mór a vládca Snenia, sveta, kam sa dostaneme len keď zavrieme oči a zaspíme. Čo sa však môže stať, ak pán snov nečakane zmizne, nie však na krátko, ale na neuveriteľných sto rokov? Práve táto udalosť a jej následky zmenia svet spiacich a bdelych naveky. Morpheus sa po oslobodení musí vybrať na cestu, počas ktorej sa snaží opraviť všetky chyby, ktoré boli napáchané a zistiť, kto je stále jeho spojencom a kto sa stal jeho nepriateľom.

Táto cesta nebude ľahká, no o to viac je zaujímavá, nakoľko máme spolu s ním možnosť stretnúť sériu neuveriteľných charakterov, ako napríklad sudičky, či bratov Kaina a Ábela. Gaiman, známy transformovaním charakterov, či už z náboženského sveta, alebo mýtov, ani tentoraz nesklamal a predstavuje nám celú plejádu originálnych postáv, vďaka ktorým sa divák určite nebude nudiť.

Niektorí vyčítajú seriálu až priveľkú politickú korektnosť, ktorú Netflix využíva ako kreatívnu licenciu pri prepisovaní niektorých kľúčových postáv. Z môjho pohľadu však toto vidím ako prvok na dotvorenie deja a pridania novej dimenzie, na rozdiel od originálnej predlohy, a nie je to pre seriál rušivé. Naopak, robí ho zaujímavejším. Avšak, jedným charakterom, u ktorého môže byť táto zmena potenciálne v budúcnosti na škodu je charakter Johanny Constantine (Jenna Coleman). Nakoľko The Sandman patrí do DC univerza, mohol tu vzniknúť pekný most na využitie DC charakteru Johna



Constantina, no takto toto prepojenie autori úplne odignorovali. Koniec koncov, má v tomto stále posledné slovo autor originálnej predlohy, Neil Gaiman, ktorý je s výsledkom zjavne spokojný.

Obsadenie

To, že ide o veľký projekt, do ktorého Netflix investoval nemalé peniaze, dokazuje aj hviezdne obsadenie. Vo väčších aj menších rolách sa nám predstavia herci ako Patton Oswald, David Thewlis, Joely Richardson, Stephen Fry, či Charles Dance a Gwendoline Christie.

Posledná spomenutá bravúrne zvládla zahrat' charakter Lucifera, kde jednoznačne dominovala celej časti. Hlavnú postavu Morpheusa hrá Tom Sturridge. Toho sme mohli už napríklad vidieť v novej adaptácii



seriálu Irma Vep, vo filmoch ako „Far from madding crowd“ alebo v komédii „The boat that rocked“. Sturridge zahral svoju rolu naozaj kvalitne, niekedy je však zatienený vedľajšími postavami (ako napríklad Korint'anom v podaní Boyda Holbrooka), čo je samozrejme riskom pri tak silnom obsadení. Inak, skúste, či sa vám podarí v jednej z postáv spoznať Marka Hamilla.

Čerešnička na záver

Seriál debutoval 5. augusta a 19. augusta sme dostali bonus v podobe viac ako hodinovej dvojčasti dedikovanej príbehom „A Dream of a Thousand Cats“ a „Calliope“. V prvej spomenutej časti animovaného príbehu hlas charakterom zapožičali ďalšie populárne osobnosti ako Sandra Oh, komik Joe Lycett, James McAvoy, no aj samotný Neil Gaiman. Nemôžeme zabudnúť ani na Davida Tennanta a Michaela Sheena, ktorých Gaiman už v minulosti obsadil do svojej série Good Omens. V časti Calliope zase kraluje Arthur Darvill, ktorého sme okrem iného mohli vidieť ako charakter Roryho v Doktorovi Who.

„Dlho očakávaný komiks Sandman prichádza na obrazovky Netflixu v svojej cieľavedomej adaptácii.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Jamie Childs, Mike Barker	Rok vydania: 2022 Žáner: Dráma / Fantasy / Horor
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Talentované obsadenie ktoré sa stotožnilo s komiksom	- Nováčikovia, ktorí nečítali komiks môžu mať problém
+ Autentický „snový“ gotický vizuál	pri sledovaní dynamického deja
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 Kuriľák,
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
Zenbook 17 Fold OLED

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.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ

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

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

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

ISSN 2644-6294 (online)

acer

Alfa Romeo
F1 TEAM
ORLEN
OFFICIAL PARTNER

NITRO IT LIES WITHIN



Viac informácií na www.acer.cz.

Windows 11

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.

*Just fill and chill
Usain Bolt*



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.



EPSON®
EXCEED YOUR VISION