

GENERATION

HRALI SME GHOST OF TSUSHIMA DIRECTOR'S CUT

TESTOVALI SME
Huawei Pura 70 Pro

TÉMA
Škoda Enyaq 85 Loft

VIDELI SME
Furiosa: Mad Max sága

RETRO
*Mario
Party*



SÚŤAŽ





PLAY GO SMART



EDITORIÁL

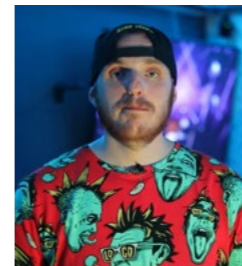
ĎAKUJEME
PLAY GO SMART
A MP3

LET'S PLAY
LET'S GO
BE SMART
SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

GAMING, HRY A ZÁBAVA
NOTEBOOKY A POČÍTAČE
MOBILY A SMART TECHNOLOGIE

LIVE ■ EASY ■ PLAY ■ HARD

www.pgs.sk



Letné šoky

Siedmy mesiac. Sedím v kancelárii ovievaný vrniacou klimatizáciou a preklínam naše lokálne podnebie. Ak moje príhovory čítate na pravidelnej báze, určite dobre viete, že osobne ani náhodou nepatrím medzi vyznávačov grilovanej pokožky, za ktorou sú mnohí z vás ochotní rok čo rok cestovať tisícky kilometrov a ešte za to ožehnutie aj zaplatiť – proti gustu žiadny dišputát. Každopádne, moja manželka už so mnou stratila trpezlivosť a miesto toho, aby so sebou k moru brala Franza Kafku skrývajúceho sa na hotelovej izbe, rozhodla sa tento rok zbaliť všetko, vrátane našej dcéry, a skočiť si do Chorvátska na jachtu, bez manžela. A tak tu sedím, dopisujem resty, nadávam na mrak ako dedo Simpson a ukájam si svoju workoholickú náturu. Ešte než sa však obrátite na druhý bok, aby sa aj chrbátik upiekol do chrumkava, tak by som vám rád spravil jemnú sondáž do obsahu júlového čísla nášho a vášho magazínu.

Nasledujúce stránky obsahujú jednu veľkú premiéru a to nielen pre Generation, ale aj pre mňa samotného. Rozhodol som sa totižto, že je načase skúsiť nahliadnuť do bubliny zvanej elektromobilita a v spolupráci so spoločnosťou Škoda sme si pre vás pripravili veľký test ich najnovšieho EV vozidla. Popri autíčku tu pre vás ďalej máme súhrn letných herných podujatí, kde špeciálne zažiarili značky Xbox a Nintendo. Pochopiteľne, nemôžu chýbať komplexné zhodnotenia najnovšieho hardvéru. Apropos, v duchu nedávno skončeného školského roka by sa patrilo naše ratolesti patrične odmeniť za ich snahu v laviciach aj mimo nich a práve v našej sekcii recenzií by ste mohli nájsť niekoľko zaujímavých typov na prípadné darčeky.

Príjemné čítanie vám želá celá redakcia, nech už sa potíte pri vode alebo v práci.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi®

logitech G

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Škoda Enyaq 85 Loft

ŠPENDLÍK A BUBLINA



Elektromobilita, ako spôsob prepravy, je tu s nami vo väčšej či menšej miere už viac než sto rokov. Za tento dlhý čas si logicky prešla obrovským množstvom zmien, z čoho práve poslednú dekádu progresu EV, čoby dopravného prostriedku pre rodiny a jednotlivcov, môžeme charakterizovať ako revolučnú. V čase, keď píšem svoj vôbec premiérový výstup na EV, založený na teste najmodernejšieho elektromobilu značky Škoda, sa najchytřejšie mozgy z celého sveta úpenlivo snažia posúvať vývoj batérií na ďalší evolučný stupeň, s jasným cieľom - prekonať rekordy v dojazdoch a rýchlosti dobíjania. Ja sám som už tretím rokom vlastníkom elektromobilu a možno vám to teraz bude znieť trochu vtipne, avšak, nekupoval som si ho ani náhodou preto, aby som chránil planétu. Nie, že by mi na nej nezáležalo, mňa skôr fascinovala samotná vízia tohto segmentu dopravy a súčasne ten nezameniteľný

bzučiaci Cyberpunk zvuk tiahnuci sa od motorov zakaždým, keď dupnem na pravý pedál. Práve ono vlastníctvom rodinného elektromobilu, s ktorým som už najazdil hromadu kilometrov a spravil si tak ucelený prehľad o tom, čo všetko krásne, ale aj nepríjemné, sa za onou skratkou skrýva, bolo hnačím motorom mojej chuti vyskúšať si poctivé testovanie najnovšieho prírastku z Mladej Boleslavi. Vďaka spoločnosti Škoda som tak dostal na týždeň do rúk ich vynovený Enyaq 85 a už po pár skúšobných jazdách som pochopil, že tri roky sú vo vývoji elektroaut nesmierne dlhá doba.

Než to praskne a ja vám vysvetlím celú tú metaforu s bublinou, pod'me si spoločne prejsť niekoľko základných technických údajov. Spoločnosť Škoda spustila predaj svojho prvého SUV elektromobilu ešte v roku 2020 a to v niekoľkých výkonnostných verziách. V rámci Slovenskej republiky

ide dodnes o vôbec najpredávanejší elektromobil a nemenej dobre sa mu darí aj vo svojej rodnej zemi. Keďže sa Škoda, aj na základe spomínaných predajov uvedeného vozidla, dočkala okrem pozitívnych ohlasov aj patričnej kritiky zo strany majiteľov a novinárov, mala dostatok času na prípravu najnovšej a zase o kus vyladenejšej verzie. Práve pre súčasný kalendárny rok preto prichádza Enyaq s číslom 85 a už definitívne bez písmen iV. Napriek tomu, že sa po stránke dizajnu oproti minulým verziám nič zásadné nemení, pod kapotou, a špeciálne v kategórii softvéru, je tých zmien viac než dost. Mne sa dostalo tej cti otestovať verziu Loft, čo je akýsi základ v rámci výbavy, s ktorým si viete nový Enyaq zadovážiť už od sumy 52 029 eur.

Aby som bol fakticky presný, tak testovaná vzorka mala v zmysle doplnkovej výbavy niekoľko zaujímavých predností, ktoré

jej cenovku navýšili ešte o zhruba sedem tisíc, avšak o tom bude ešte reč neskôr.

Priestranný a vzdušný interiér

Dizajn je vec, s ktorou idete do kúpy vozidla v prvom rade, keďže nepredpokladám, že chcete svoje ťažko zarobené korunky nasypať do škaredého prasiatka. V prípade modelu Enyaq 85 sa v duchu vizuálu dá hovoriť o ladnej elegancii skĺbenej s účelovou aerodynamikou. Vozidlo má na dĺžku cca 4,6 metra, pri šírke 1,8 m a výške 1,6 m. Ide teda o kolos na štyroch kolesách (v prípade uvedenej verzie Loft so zadným pohonom, avšak v predaji je aj verzia 4 x 4), ktorý váži viac ako dve tony, no napriek tomu sa na ceste správa ako dravá šelma. Mňa osobne uchvátila kombinácia ostrých hrán s klasickými oblými tvarmi, či už kapoty, dverí alebo kufra. Enyaq na vás priam prehovára ako plátno plné jemných náznakov a ucelený názor o tom, čo vlastne jeho dizajn má predstavovať, si viete s odstupom času opakovane narúšať a baviť sa na objavovaní nových a nových spodobnení. Áno, ak pravidelne čítate moje recenzie na akékoľvek produkty, tak dobre viete, že sa v nich vždy snažím (ak tam samozrejme niečo také je) nájsť kus umenia a metaforu. Ona bublina praskajúca pod náporom ostrého špendlíku s červenou



hlavičkou, je metaforou pre rapidný skok medzi mojím tri roky starým elektromobilom a súčasným vrcholom tejto technológie. Apropos, novinárska verzia Enyaq 85 Loft mala v príplatku uhrančivú červenú farbu s kódovým označením Velvet a nielen že táto farba autičku pristala, ale súčasne mi v praxi potvrdila dávno zaužívanú frázu o červenej ako o farbe extrémne priťahujúcej pozornosť. Uvediem vám exaktný príklad: Počas testovania som bol na malom nákupe v zahraničí, čo robím ostatne bežne na svojom vlastnom voze. Moje auto je však bielej farby a za posledné dva roky, kedy

opakovane chodím jednou a tou istou trasou do jedného a toho istého obchodu, ma nikdy nezastavil žiadny policajt. Čo si myslíte, že sa asi tak stalo v momente, keď som sa po svojej známej trase vybral s novou testovanou Škodovkou? Pokutu som nedostal, ale zato som si fúkol do trubičky.

O autách, ktoré navonok vyzerajú ako domčeky na kolesách a vnútri priestorovo pripomínajú WC kabínku v lietadle, ste už určite počuli. Škoda Enyaq v tomto smere, našťastie, takzvané neklame telom a tak, ako priestranná vyzereá byť už zvonka, tak je aj zvnútra. Človek si tak sadá do pohodlných sedačiek s bočnými výstuhami a opierkami hlavy s tým, že okolo seba má dostatok priestoru - vystrieť si ľavú nohu, zdvihnúť čelo, položiť laket na polohovateľnú opierku, toto a ešte o čosi viac. Jediné, s čím som mal menší problém, bol vysoký stredový tunel, o ktorý som si pri svojej výške (190 cm) musel opierať pravé koleno. Inak však posed hodnotím celkovo ako pohodlný, či už pri krátkych jazdách okolo komína, alebo na očku do Prahy pozriete sa na motýle od Davida Černého. Rovnako krásne sa sedí aj za vodičom, nech už ste vysoký ako basketbalista alebo si užívate fázu bezstarostného decka. Pod'me však späť dopredu, kde sa deje jedna zásadná novinka



oproti minulým verziám modelu Enyaq. V strede je umiestnený trinásť palcový dotykový panel, ktorý dostal modernizovanú 4.0 verziu infotainmentu - majitelia starších verzií Enyaq 80 sa ho však nedočkajú a ide teda o prednosť verzie 85. Softvér beží pod taktovkou oveľa výkonnejšieho procesora a ponúka prehľadnú a ostrú HUD grafiku, do ktorej môžete šialene ťukať, no napriek tomu nenastáva žiadna latencia. Novinkou je spodná lišta obsahujúca skratky k dôležitým funkciám vozidla (klimatizácia, Android/Apple Car, vyhrievanie sedadiel, vstavaná navigácia).

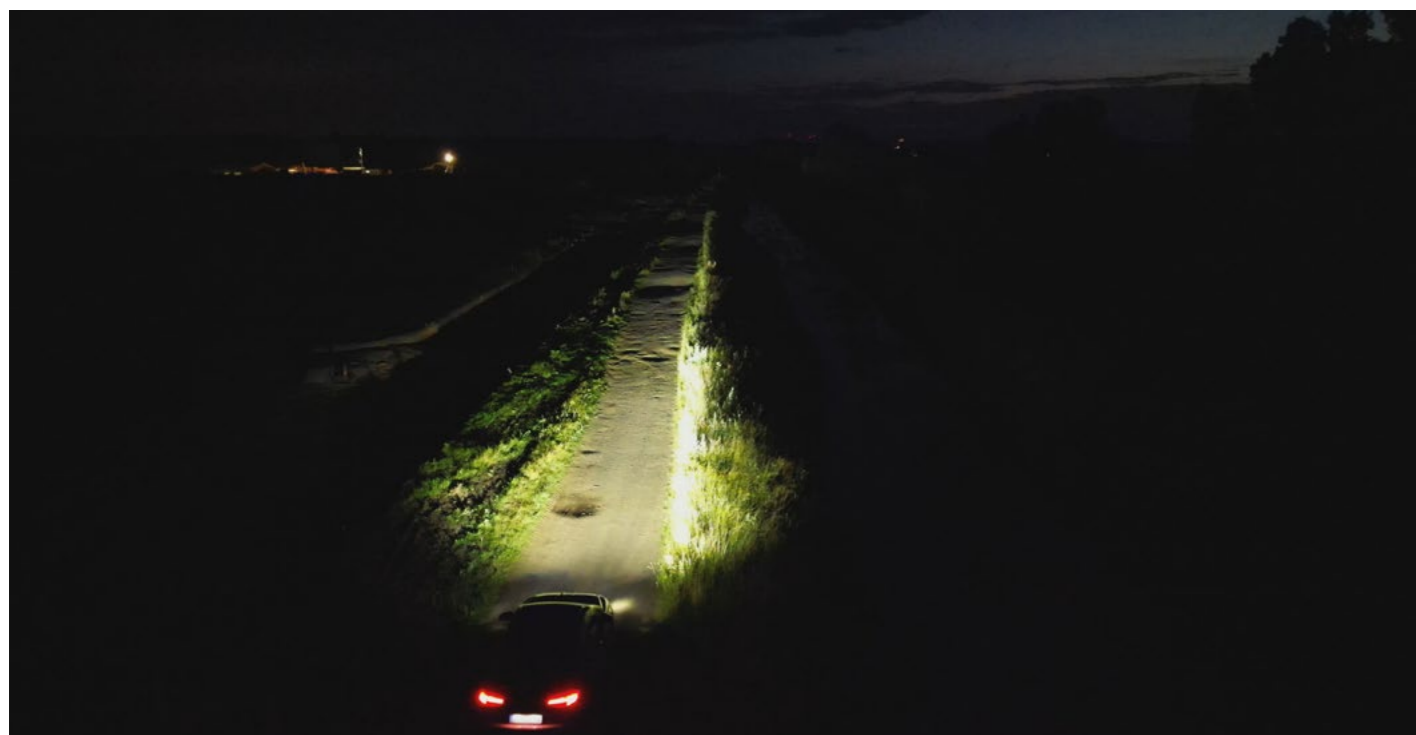
Naopak do hornej lišty si užívateľ môže priradiť päť vlastných odkazov pre rýchlu voľbu. Prijemne ma prekvapila vstavaná navigácia, ktorá sa ukázala byť ako prehľadná a dobre reagujúca pomocníčka v chaotických situáciách. Zmeny sa dočkal aj prístrojový panel. Ide o 5,3 palcový virtuálny kokpit, ktorý vám okrem aktuálnej rýchlosti



ukazuje štatistiky o hľadom spotreby, dojazdu, vizualizuje adaptívny tempomat (doplňková výbava) a v zmysle spomínanej navigácie aj navádza do správnych pruhov.

Presný odhad dojazdu

Navrhujem, aby sme si teraz trochu odpočinuli od interiéru ako takého, nebojte, vrátim sa k nemu zakrátko, a išli sa pozrieť na výkon a dojazd. Akokoľvek by číslo 85 za názvom auta mohla naznačovať, ohľadom na minulé modely, nárast kapacity batérie, tak nič také to nesymbolizuje. Škoda Enyaq 85 má však vylepšený pohon, v tomto prípade zadnej nápravy, kde bol do elektromotoru nainštalovaný nový impulzný menič po boku hustejšieho vinutia statora a vylepšených permanentných magnetov. Výsledkom je navýšenie výkonu na 210 kW pri krútiacom momente 545 Nm. Pre predstavu len uvediem, že starší model iV 80 mal 150 kW a 310 Nm, čiže ide o nemalý nárast hybnej sily. Aj na základe týchto čísel sa maximálna rýchlosť navýšila o 20 km, konkrétne na 180 km/h. V podlahe



Trojfázová palubná nabíjačka má výkon 11 kW

nového elektrického SUV z Mladej Boleslavi je umiestnená batéria s kapacitou 82 kWh (využitelných 77), ktorá má papierový dojazd zhruba 565 km. Jedna vec sú WLTP merania a druhou je samotná prax. Počas tých siedmich dní, čo som testovaný vzorku preháňal nielen po Záhorí, ale ako píšem vyššie, aj výrazne mimo slovenských hraníc, som na jedno nabitie pri striedanej rýchlosti (100 km/h) a teplote nad 20°C, dokázal s prehľadom prekročiť magickú hranicu 500 km/h. Kombinovaná spotreba sa pohybovala od 15 do 16 kWh na 100 km/h). Viac než to ma však fascinovala presnosť odhadu dojazdu, s akou sa nový Škoda softvér prezentoval - tu ten praskot bubliny bol priam ohlušujúci. Mohol som s autom doslova letieť po diaľnici, napriek tomu však dojazd odrážal realitu a neštrácal kilometre ako šialený. Čo sa týka rýchlosti nabíjania, tak tu máme maximálku na hranici 125 kW, kde sa z minimálne desiatich percent viete dostať na osemdesiat percent už behom necelých pol hodinky. Takže káva, záchod, zadumaný pohľad na uhrančivú prednú kapotu vysádzanú uschnutým hmyzom a letíme ďalej.

Hoci nešlo o verziu 4x4, výkon zadnej nápravy bol tak enormný, že pri svižnejšom rozjazde na čistej vozovke nebolo rozdiel vôbec poznať. Auto doslova vystrelí z miesta (zrýchlenie z nuly na sto už za 6,7 s), bez toho, aby došlo na nejaké neprirodzené

trhanie a kopanie. Mal som to štastie, že sa počas testovaného týždňa stihlo vystriedať niekoľko stupňov počasia a tak som si stabilitu vozu overil na suchej, ale aj extrémne mokrej, miestami až zablatanej vozovke. Vo všetkých prípadoch som sa v novom Enyaqu cítil neskutočne pohodlne a hlavne bezpečne, nech už som v ňom sedel sám, alebo s celou rodinou. Preto nevidím dôvod, konkrétne na margo jazdných parametrov tohto vozu, vysloviť čo i len náznak pochybností. V menu je štvorica jazdných režimov, kde už modus normál pôsobí neskutočne svižným dojmom a o režime šport sa radšej ani nebudem rozpisovať - to je na pokutu aj s basou. Príplatková výbava k Loft základu zahŕňala v mojom prípade konkrétne už spomínaný adaptívny tempomat, trojzónovú klimatizáciu, asistenta zmeny jazdného pruhu a jazdy v pruhu, elektricky ovládané sedadlo u vodiča, automatické zamykanie pri odchode od auta a v neposlednom rade Matrix svetlá. Doteraz som ešte osobne nemal možnosť stretnúť sa práve s takýmito svetlometmi a musím povedať, že som ich intenzitou a schopnosťou vyhýbať sa pohľadom oproti idúcim vozidlám ostal fascinovaný. Mňa však dokáže fascinovať viacero vecí, ako napríklad daždník umiestnený vo dverách vodiča, škrabka na námrazu





zasunutá v piatich dverách automaticky sa otvárajúceho kufra alebo obyčajné vešáčky na nákupné tašky - sú štyri a ich praktický aspekt by sa dal neraz vyvážiť zlatom.

Ďalšou novinkou vozu Škoda Enyaq 85 je možnosť zadania manuálneho predohrevu batérie. Pri nízkych teplotách, kedy potrebujete tankovať elektrickú energiu čo najrýchlejšie a najefektívnejšie, je práve predohrev alfou a omegou. Mali ho aj staršie verzie Enyaqu, avšak len v automatickej podobe a v situáciách, keď ste do navigácie zadali ako cieľ konkrétnu nabíjačku. Problém bol, že automatika v tomto prípade nefungovala úplne spoľahlivo a keďže Škodovka počúva názory platiacich zákazníkov, do novej verzie predmetného SUV už dala manuálne spustenie predohrevu. Rovnako tak užitočnou výhodou

je trojstupňová manuálna rekuperácia, ktorú si vodič jednoducho koriguje cez spodné krídla volantu - aj tu praskla moja osobná bublina, keďže vo svojom tri roky starom EV aute mám len jednoduššiu rekuperáciu. Ani si neviete predstaviť šírku môjho úsmevu, keď som sa počas dlhých jazd mohol zabávať rekuperovaním tam, kde by to iným ani len nenapadlo.

Apropo, nesmierne si cením, že vozidlo počas rekuperovania rozsvieti brzdové svetlá, aby vodiči za ním vedeli, že cieľene spomaľuje - divili by ste sa, ale moje auto pri rekuperácii ani len neblinkne. Enyaq vo verzii Loft ponúka pot'ah sedadiel v kombinácii látky a koženky, s tým, že stredový most s bohatým odkladacím priestorom, časť dverí, ako aj polovica prístrojovej dosky sú rovnako potiahnuté šedou látkou. Tu by som sa po

čas obával výrazného znečistenia v prípade, ak by ste tam aktívne neutierali prach, avšak, ak sa o svoje autíčko budete dobre starať, nevidím v tom zásadný problém.

Nová Škoda Enyaq 85 je vozidlo, o ktorom by som vám tu dokázal chrliť písmenká až do neskorého rána a stále by som si nebol istý, či som uviedol všetko, čo som za ten týždeň v jeho spoločnosti vypozeroval.

Ide o moderné a rodinne orientované elektrické SUV, bez zásadných kompromisov, ktorému môžete zveriť bezpečnosť seba a svojich blízkych. Som rád, že mi spoločnosť Škoda podala ten proklamovaný špendlík, aby som si praskol svoju vlastnú EV bublinku a zmapoval onen razantný progres, ktorý bol v rámci elektromobility za posledné tri roky vykonaný. Už teraz sa teším, čo ďalšie v tomto smere predmetná automobilka na scénu prinesie.

Verdikt

Jedinečné rodinné SUV s elektrickým pohonom, ktoré reflektuje na problémy predchádzajúcich verzií.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Škoda Auto	59 029€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Skladací telefón v tvare V si nenabijete
+ Výkon	
+ Dojazd	
+ Jazdné vlastnosti	
+ 3 stupne rekuperácie	
HODNOTENIE: ★★★★★	



D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



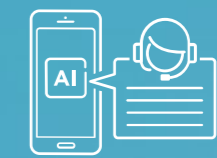
AI Mesh Optimiser



AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant



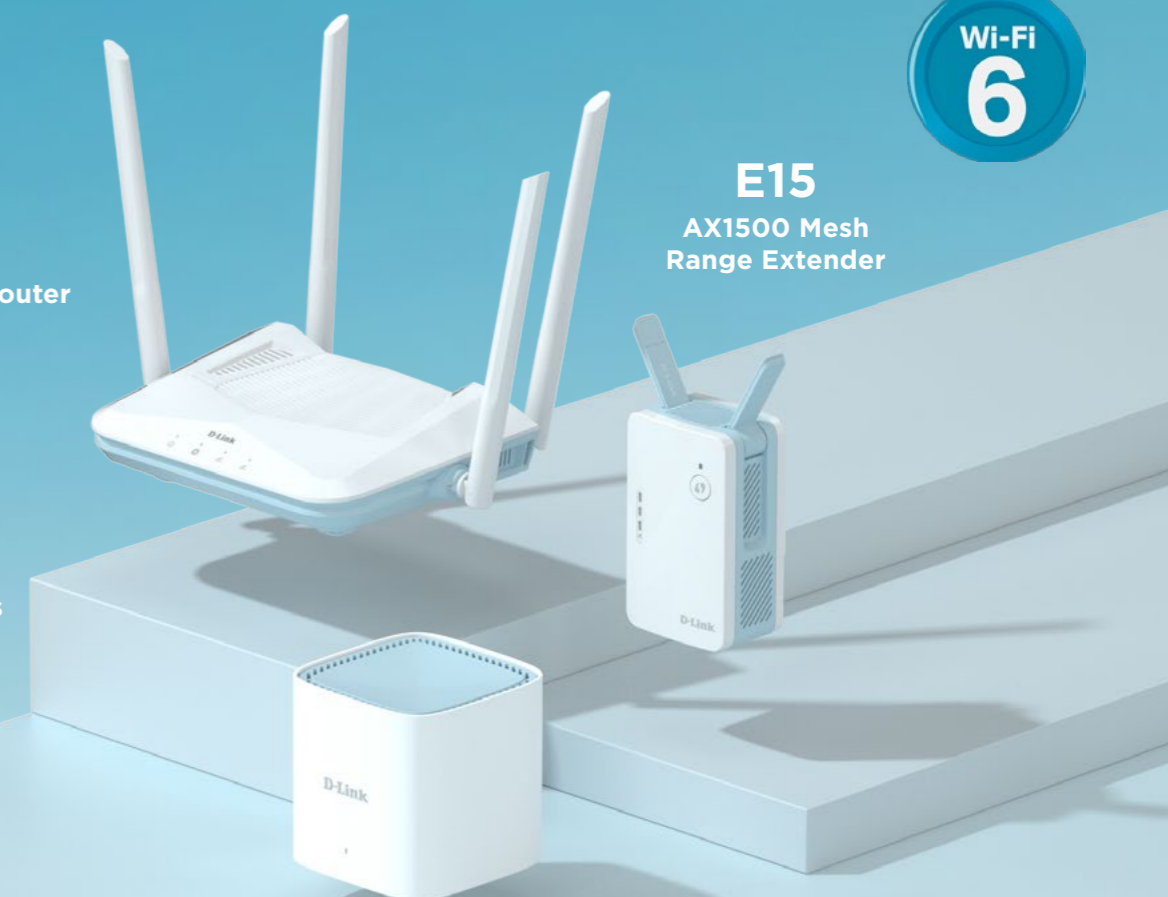
AI Parental Control



R15
AX1500 Smart Router

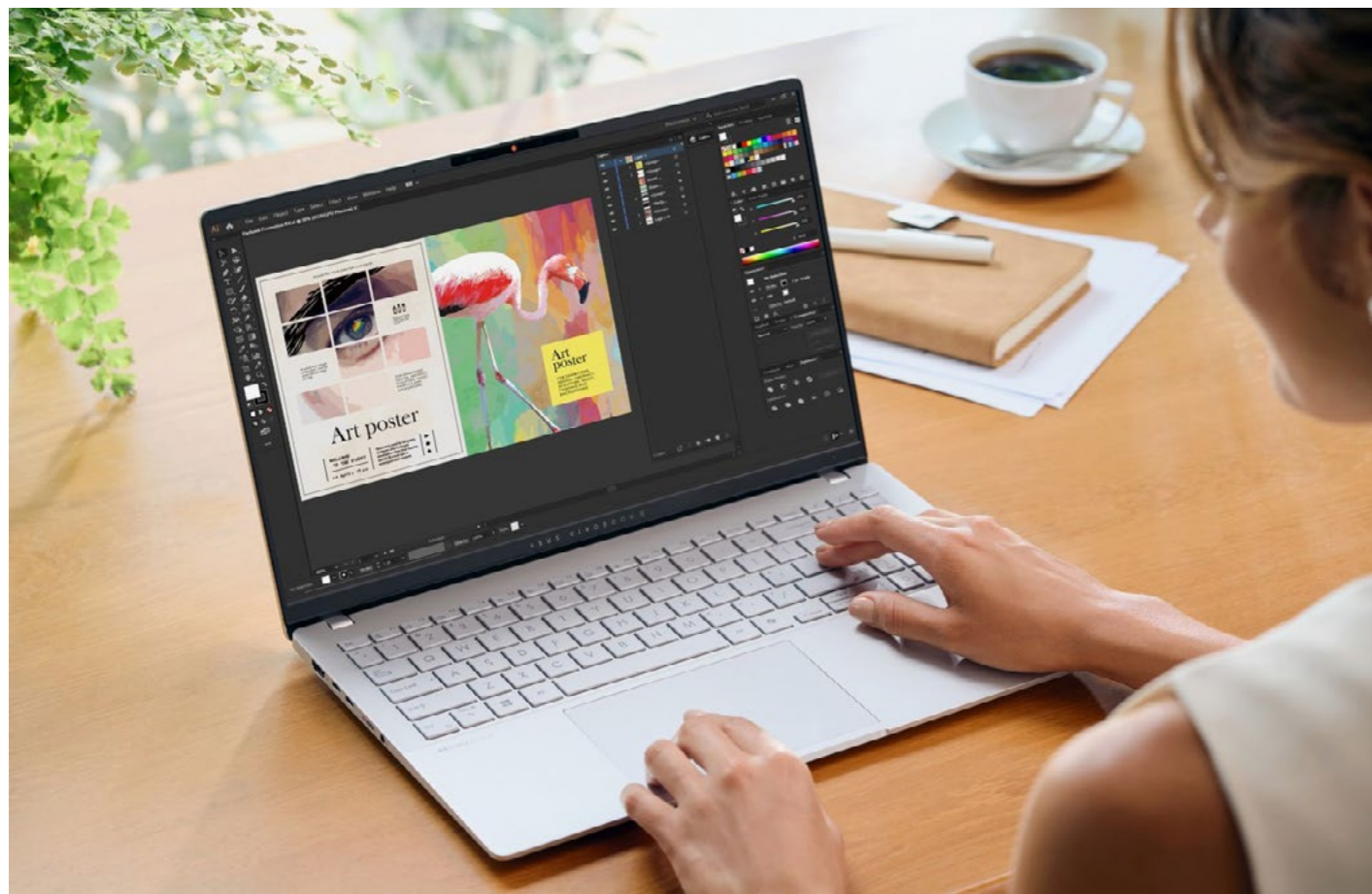
E15
AX1500 Mesh
Range Extender

M15
AX1500 Mesh Systems



ASUS predstavil AI stratégiu Ubiquitous AI. Incredible Possibilities., nové Copilot+ počítače a riešenia pre tvorcov obsahu

NA VEL'TRHU COMPUTEX 2024 BOLA PREDSTAVENÁ AMBICIÓZNA AI STRATÉGIA PRE INTELIGENTNÚ A UDRŽATEĽNÚ BUDÚCNOSŤ SPOLU S AI RIEŠENIAMÍ PRE CELÉ PORTFÓLIO ASUS PRODUKTOV



ASUS dnes predstavil najnovšie portfólio technologických inovácií a demonštroval svoj záväzok voči umelej inteligencii. Na podujatí Always Incredible, ktoré sa konalo v rámci veľtrhu Computex 2024, boli predstavené najnovšie AI inovácie so zameraním na Copilot+ počítače. Tie boli uvedené na trh v rámci celého portfólia produktov od každodennej AI až po pokročilú umelú inteligenciu. Tieto počítače predstavujú novú kategóriu výpočtovej techniky s pokročilými možnosťami umelej inteligencie, ktoré zabezpečuje neuronová jednotka NPU s výkonom 45+ TOPS. ASUS Co-CEO Samson Hu využil túto

príležitosť na predstavenie AI stratégie spoločnosti s názvom Ubiquitous AI. Incredible Possibilities. Táto stratégia zahŕňa sprístupnenie umelej inteligencie všade a pre každého a vytvorenie nekonečných možností od cloudu až po edge computing a všade medzi nimi.

ASUS Co-CEO Samson Hu zdôraznil, že ASUS chce byť lídrom v revolúcii umelej inteligencie: „Aby sme si zabezpečili úspech, vytvorili sme komplexnú všadeprítomnú AI stratégiu Ubiquitous AI. Incredible Possibilities., ktorá je navrhnutá tak, aby sme zakomponovali

umelú inteligenciu do každého aspektu nášho podnikania a zároveň zachovali náš záväzok k udržateľnosti. ASUS pomáha udávať smer, aby bola umelá inteligencia dostupná všade a pre každého a aby mohol každý profitovať z možností, ktoré prináša.“

Vrcholom podujatia bol Zenbook S 16, mimoriadne tenký a ultraľahký notebook s OLED displejom a prémiovým šasi, ktoré využíva Ceraluminum™, exkluzívny high-tech keramický hybridný materiál v rôznych farbách inšpirovaných prírodou. Napriek ultratenkej konštrukcii prináša obrovský

skok vo výkone vďaka najnovšiemu procesoru AMD Ryzen™ AI 9 HX 370.

Ďalšou zaujímavosťou sú najnovšie riešenia pre tvorcov obsahu z portfólia ASUS ProArt, ktoré dopĺňajú zameranie na umelú inteligenciu vrátane nových notebookov, displejov a periférnych zariadení. Nové notebooky ProArt sú navrhnuté tak, aby používateľom umožnili tvoriť inteligentnejšie, rýchlejšie a kdekoľvek. Odolná a zároveň ľahká konštrukcia umožňuje používateľom rozvinúť kreativitu všade tam, kde sa niečo deje. Exkluzívne ASUS aplikácie s umelou inteligenciou, ako sú StoryCube, MuseTree a ProArt Creator Hub, pomáhajú zlepšiť tvorivé pracovné postupy a uľahčujú tak tvorivý proces.

Notebook ProArt P16 a konvertibilný notebook ProArt PX13 sú vybavené procesorom AMD Ryzen™ AI 9 HX 370 a grafickou kartou až do NVIDIA® GeForce RTX™ 4070. Efektívna NPU jednotka ponúka výkon až 50 TOPS a výkonná grafická karta RTX dosahuje až 321 TOPS pre náročnejšie AI úlohy.

ProArt PZ13 má odnímateľnú klávesnicu, odolnosť voči vode a prachu na úrovni IP52 a odolnosť na úrovni vojenských testov. Poháňa ho najnovší procesor Snapdragon® X s umelou inteligenciou, vďaka ktorému je tvorivosť dostupná každému a všade.

ASUS tiež predstavil dva štýlové herné notebooky ASUS TUF A16 a TUF A14 s procesormi AMD Ryzen™ AI 9 HX 370 a grafickými kartami série NVIDIA GeForce RTX 40. Ponúkajú displeje s vysokou obnovovacou frekvenciou a podporou pre G-SYNC®, zvuk Dolby Atmos® a pokročilú konektivitu, takže sú pripravené na pohlcujúce a plynulé hranie na cestách.

ASUS predstavil aj notebooky Zenbook S 14 a ExpertBook P5. ExpertBook P5 je navrhnutý pre profesionálov a malé kancelárie. Oba notebooky poháňajú procesory Intel® Core™ Ultra, ktoré sú vlajkovou loďou spoločnosti Intel pre novú generáciu počítačov s umelou inteligenciou.

ASUS prezentoval aj svoje úsilie v oblasti serverov a minipočítačov, ktoré sú v súlade so stratégiou Ubiquitous AI. Incredible Possibilities. Riešenia pre dátové centrá ponúkajú komplexný sortiment vrátane serverov s umelou inteligenciou, ako je ESC AI POD s rack-systémom NVIDIA GB200 NVL72, ktorý poskytuje Trillion-Parameter Inference v reálnom čase. Servery ASUS MGX s Grace Hopper a Grace Blackwell Supership dokážu dosiahnuť maximálnu priepustnosť pre úlohy generatívnej AI. ASUS na celom svete poskytuje aj

softvérové riešenia a služby na mieru, aby posunul podniky na vyššiu úroveň.

Počítače ASUS NUC, vyvinuté v spolupráci so spoločnosťou Intel, takisto kladú dôraz na umelú inteligenciu. Celá séria ASUS AI NUC 2024 je vybavená umelou inteligenciou a uspokojí široké spektrum používateľov. Vďaka malým rozmerom sú tieto počítače ideálne pre rôzne podnikové aplikácie a počítačové úkony. K Samsonovi Hu sa na podujatí Always Incredible pripojili zástupcovia spoločností Microsoft, AMD a NVIDIA, ktorí zdôraznili svoj prínos k prechodu do novej éry umelej inteligencie.

„Som nadšený, že sa môžem pripojiť k spoločnosti ASUS na veľtrhu Computex pri príležitosti uvedenia ďalšej vlny Copilot+ počítačov. Copilot+ počítače sú najrýchlejšie a najinteligentnejšie počítače so systémom Windows, aké boli kedy vytvorené. Uvedením nových Copilot+ počítačov pre spotrebiteľov, tvorcov obsahu a profesionálov opäť posúvame latku v oblasti počítačov a ponúkame zážitky, ktoré sú nielen intuitívne, ale aj transformatívne,“ uviedol Mark Linton, VP Device Partner Sales, Microsoft Corp.

„AMD a ASUS majú silné partnerstvo v oblasti inžinierstva, ktoré trvá už niekoľko desaťročí. Na veľtrhu Computex sme oznámili ďalší krok na našej spoločnej ceste. Predstavili sme nové počítače s umelou inteligenciou novej generácie, ktoré využívajú našu tretiu generáciu procesorov AMD Ryzen AI s najvýkonnejšou NPU jednotkou na svete s výkonom 50 TOPS, najvýkonnejší procesor na svete s architektúrou novej generácie Zen 5 a prvú block floating-point NPU jednotku, ktorá zdvojnásobuje výkon 16-bitových aplikácií.“ Jack Huynh, senior viceprezident

a generálny riaditeľ skupiny Computing and Graphics Group v AMD, povedal: „Spoločne skutočne vytvárame novú kategóriu počítačov, ktoré sú tenšie, ľahšie a rýchlejšie ako kedykoľvek predtým a prinášajú do života transformatívne zážitky novej generácie umelej inteligencie.“

„Tvorcovia obsahu a hráči požadujú najlepší výkon umelej inteligencie pre svoje aplikácie,“ povedal Jason Paul, viceprezident skupiny AI for Gaming and Content Creation v spoločnosti NVIDIA. „Spolupracovali sme so spoločnosťou ASUS, aby sme notebook ProArt 16 vybavili AI výkonom až 321 TOPS, ktorý výrazne zvýši výkon viac ako 500 kreatívnych aplikácií a hier, ktoré sú akcelerované technológiou RTX AI.“

Zenbook S 16, ProArt P16 a PX13 s procesorom AMD Ryzen™ AI 9 HX 370 sú k dispozícii na predobjednanie na asus.com. Zenbook S 16 začína na cene 1 399 USD. Konvertibilný notebook ProArt PX13 je k dispozícii za cenu od 1 699 USD a cena notebooku ProArt P16 je od 1 899 USD.

Predstavené novinky a ďalšie najnovšie produkty značky ASUS Republic of Gamers (ROG) budú vystavené v dvoch stánkoch ASUS a ROG na výstavisku Nangang Exhibition Center od 4. júna do 7. júna 2024 od 9.30 do 17.30 h.

Komplexná nová AI stratégia: Ubiquitous AI. Incredible Possibilities.

ASUS stojí na čele revolúcie v oblasti umelej inteligencie vďaka pokrokovej stratégii, ktorá zahŕňa všetky aspekty jeho podnikania. Na základe rozsiahlych skúseností a dlhodobých partnerstiev s gigantmi ako AMD, NVIDIA, Microsoft,





Intel a Qualcomm® je ASUS pripravený byť lídrom tejto novej éry. Stratégia Ubiquitous AI. Incredible Possibilities., ktorú počas podujatia predstavil Samson Hu, predstavuje komplexný prístup zameraný na bezproblémovú integráciu umelej inteligencie do všetkých aspektov činnosti, pričom je stále dodržaný záväzok spoločnosti k udržateľnosti. Stratégia zahŕňa cloudové a superpočítačové služby, edge zariadenia, LLM modely a inteligentné aplikácie s cieľom demokratizovať dostupnosť AI na celom svete.

Jadrom stratégie sú podnikové riešenia, najmä robustné AI servery, ktoré slúžia ako základ pre procesy tréningu a odvodzovania. ASUS využitím výpočtového výkonu a podpory zlepšovania LLM modelov uľahčuje vývoj rôznych aplikácií od inteligentnej zdravotnej starostlivosti cez inteligentnú výrobu až po inteligentný maloobchod a ďalšie. Úzka spolupráca s dcérskou spoločnosťou Taiwan Web Services (TWS), popredným poskytovateľom cloudových služieb, umožňuje spoločnosti ASUS ponúkať komplexné riešenia zahŕňajúce hardvér, softvér a výpočtový výkon, čím poskytuje komplexné edge riešenia na trhu. Podnikanie v oblasti serverov slúži aj ako základný prvok pre riešenia, ktoré umožňujú využívať inteligentnú výpočtovú techniku v rôznych odvetviach. ASUS takisto poskytuje AIHPC ako službu, riešenia generatívnej AI a službu AI Foundry Service (AFS), čím umožňuje spoločnostiam vytvárať LLM modely na mieru podľa ich špecifických potrieb a cieľov.

ASUS nielenže prijíma revolúciu v oblasti umelej inteligencie, on chce byť jej hnacou silou motivovanou cieľom a inováciami. Jeho rozhodnutie poskytovať špičkové riešenia na podnikových a spotrebiteľských trhoch podčiarkuje jeho víziu stať sa skutočným poskytovateľom komplexných riešení, ktorý ľudom na

celom svete prináša transformatívne zážitky s umelou inteligenciou.

Éra počítačov s podporou umelej inteligencie je tu

Na podujatí Always Incredible sa pozornosť jednoznačne sústredila na nástup počítačov s umelou inteligenciou. ASUS je prvá spoločnosť, ktorá predstavila kompletný rad Copilot+ počítačov. Ide o doteraz najrýchlejšie a najinteligentnejšie zariadenia so systémom Windows, ktoré predstavujú novú kategóriu počítačov – vďaka úplne prepracovanému systému Windows, ktorý je navrhnutý pre umelú inteligenciu.

Jadrom týchto počítačov sú NPU jednotky s výkonom viac ako 40 TOPS, ktoré prinášajú nové vzrušujúce zážitky v rámci produktivity, kreativity a komunikácie. ASUS úzko spolupracoval s partnermi ako AMD, Intel, Microsoft, NVIDIA a Qualcomm, aby ako prvá spoločnosť poskytol prémiový AI zážitok v celom produktovom portfóliu, od každodennej AI až po pokročilú AI, vrátane prémiových a mainstreamových riešení a zariadení pre tvorcov obsahu.

Tieto zariadenia integrujú umelú inteligenciu do hardvéru a softvéru a revolučným spôsobom zvyšujú výkon a používateľské skúsenosti. Schopnosť počítačov s umelou inteligenciou spracovávať údaje priamo v zariadení ich odlišuje od tradičných počítačov, čím sa zvyšuje ochrana súkromia a bezpečnosť. Vďaka zníženiu závislosti od cloudových služieb zostávajú citlivé informácie chránené pred možným narušením. Lokálne spracovanie umelej inteligencie nielenže chráni osobné údaje, ale umožňuje aj rýchlejšie reakcie a offline funkcie, a to aj v oblastiach so slabým internetovým pripojením. Počítače s umelou inteligenciou predstavujú novú éru,

v ktorej sa spája súkromie, efektívnosť a výkon, čím sa mení prostredie výpočtovej techniky. Vďaka novým funkciám umelej inteligencie spoločnosti Microsoft, ako je Recall a Cocreator v programe Microsoft Paint, tieto zariadenia úplne zmenia spôsob, akým ľudia používajú osobné počítače. Nové funkcie umelej inteligencie prídu do notebooku ASUS Vivobook S 15 už 18. júna. Ostatné modely dostanú bezplatnú aktualizáciu na Copilot+ PC funkcie, keď bude k dispozícii.

Z hľadiska produktov posilňuje ASUS postavenie používateľov tým, že prináša prevratné softvérové funkcie, ktoré sú navrhnuté tak, aby revolučným spôsobom zmenili digitálny zážitok používateľov. Osobitný dôraz sa kladie na riešenia pre tvorcov obsahu. Prvá z aplikácií, StoryCube, je komplexná multimediálna knižnica s umelou inteligenciou, ktorá je pripravená zmeniť spôsob, akým používatelia organizujú svoje fotografie a videá a pristupujú k nim. S aplikáciou StoryCube sa navigácia v digitálnej knižnici stáva bezproblémovou, pretože algoritmy umelej inteligencie inteligentne kategorizujú a spravujú dáta, vďaka čomu je ich vyhľadávanie hračkou.

Druhá aplikácia, MuseTree, je dokonalý nástroj generatívnej umelej inteligencie, ktorý umožní rozvíjať kreativitu ako nikdy predtým. S aplikáciou MuseTree sa tvorba podmanivých obrázkov stáva bezproblémovým procesom, pretože sila umelej inteligencie generuje úžasné vizuály prispôbené individuálnym preferenciám používateľa. MuseTree otvára skúseným umelcom aj začínajúcim tvorcom nový svet možností na vytváranie vizuálne ohromujúceho obsahu.

Samozrejme, bezpečnosť súkromia na týchto zariadeniach bude garantovaná. Počítače ASUS s umelou inteligenciou budú mať pokročilé inteligentné nastavenia ochrany osobných údajov s funkciou Adaptive Lock a ďalšími funkciami ochrany osobných údajov pomocou umelej inteligencie. Funkcia Adaptive Lock monitoruje prítomnosť používateľa prostredníctvom IR kamery ASUS AiSense. Počítač uzamkne, keď sa používateľ vzdialí, a odomkne ho po jeho návrate. Notebooky budú tiež vybavené funkciou Adaptive Dimming, ktorá automaticky stlmí obrazovku, keď sa používateľ od počítača odvráti, čím chráni súkromie a zároveň optimalizuje energetickú účinnosť. Vďaka týmto funkciám, ktoré sú zamerané na ochranu súkromia, ponúkajú ASUS AI počítače bezpečnejší a spoľahlivejší zážitok pre používateľov, ktorí sa zaujímajú o ochranu svojich údajov.

Nezlomný záväzok k udržateľnosti

Do podujatia Always Incredible bola nenápadne zakomponovaná aj udržateľnosť, čo odzrkadľovalo holistický prístup spoločnosti k zásadám ochrany životného prostredia, sociálnej oblasti a riadenia (ESG).

Jej neochvejný záväzok k udržateľnosti je zrejmý z neustáleho úsilia o poskytovanie trvalej hodnoty a bezkonkurenčných používateľských skúseností. ASUS získal za toto rozhodnutie medzinárodné uznanie, pričom bol už druhýkrát po sebe uznaný denníkom Financial Times za klimatického lídra v ázijsko-tichomorskom regióne a bol zaradený medzi 25 najlepších spoločností v zozname Corporate Knights 2024 Clean200 Index.

ASUS sa zaviazal, že do roku 2035 bude vo svojich globálnych prevádzkach využívať 100 % energie z obnoviteľných zdrojov a že do roku 2050 chce dosiahnuť nulovú čistú spotrebu energie. Zdôraznil tým, že pevne verí v lepšiu budúcnosť technológií aj planéty. Carbon Disclosure Project (CDP) vo svojej správe o klimatických zmenách a hodnotení angažovanosti dodávateľov na rok 2023 označil ASUS za spoločnosť na vedúcej úrovni. S produktmi, ako je napríklad uhlíkovo neutrálny notebook ASUS Zenbook S 13, ASUS dokázal, že jeho záväzok k udržateľnosti sa odráža nielen v opatreniach v oblasti klímy, ale aj v ekologických produktoch.



ÚŽASNÁ UMEĽÁ INTELIGENCIA V ÚŽASNÝCH ZARIADENIACH

Notebooky s umelou inteligenciou pre inteligentnejšiu budúcnosť

Spotrebiteľská divízia spoločnosti ASUS sa jednoznačne zamerala na počítače s umelou inteligenciou a predstavila niekoľko Copilot+ počítačov a nové riešenia pripravené na umelú inteligenciu v sériách ProArt, Zenbook a Vivobook. Série ProArt vyniká zameraním na tvorcov obsahu a ponúka výkonné a zároveň ľahké notebooky, ktoré sú ideálne pre profesionálov aj nadšencov. V tomto roku

boli predstavené vynovené modely, ako je notebook ProArt P16, konvertibilný notebook ProArt PX13 a ProArt PZ13 s odnímateľnou klávesnicou. Modely P16 a PX13 sú vybavené špičkovými procesormi AMD Ryzen™ AI 9 HX 370 a PZ13 ponúka najnovší procesor Qualcomm Snapdragon X s umelou inteligenciou. ProArt P16 a PX13 využívajú grafickú kartu až do NVIDIA GeForce RTX 4070 s viac ako 300 TOPS výkonu umelej inteligencie. Tieto zariadenia kombinujú odolnosť na úrovni vojenských štandardov s elegantným dizajnom a pohlcujúcimi funkciami, ako sú OLED displeje s rozlíšením až 4K a zvuk Dolby Atmos. Ich cieľom je



zmeniť kreativitu pomocou inovatívnych nástrojov, ako sú StoryCube a MuseTree.

Zenbook S 16 je ľahký notebook s hmotnosťou 1,5 kg, hrúbkou iba 1,1 cm, NPU jednotkou s výkonom až 50 TOPS, high-tech keramickým hybridným materiálom Ceraluminum™ a pokročilými funkciami ochrany súkromia. ASUS pripravuje aj 14-palcový Zenbook S 14 s novou generáciou procesorov Intel Core Ultra, ktorý sa očakáva v 2. polroku 2024. A nakoniec, ASUS Vivobook S 15 predstavuje budúcnosť prenosných počítačov s umelou inteligenciou. Ponúka priekopnícku technológiu ASUS AI PC s AI výkonom až 45 TOPS pre bezkonkurenčný výkon na cestách.

Herná divízia spoločnosti ASUS predstavila dva štýlové herné notebooky nabité výkonom, TUF A16 a TUF A14. TUF A16 (FA608) sa môže pochváliť procesorom AMD Ryzen™ AI 9 HX 370 a grafickou kartou GeForce RTX™ 4070, 4060 alebo 4050, ktoré zabezpečujú plynulé hranie na 16-palcovom 2,5K displeji s frekvenciou 165 Hz. Operačná pamäť LPDDR5X 7500 MHz a úložisko PCIe 4.0 SSD s kapacitou až 2 TB zabezpečujú bleskovú odozvu. TUF A14 (FA401) je vybavený procesorom AMD Ryzen™ AI 9 HX 370 a grafickými kartami GeForce RTX 4060 alebo 4050, ktoré poskytujú ohromujúci obraz na 14-palcovom 2,5K IPS-level displeji. Oba notebooky ponúkajú zvuk Dolby Atmos, pokročilé možnosti pripojenia a ľahkú konštrukciu, ktorá je ideálna na hranie na cestách.

Evolúcia práce s úplne novými počítačmi s umelou inteligenciou novej generácie

Na podujatí bol predstavený aj ExpertBook P5, prvý ASUS Next Era AI PC, ktorý je určený na prácu. Zariadenie je prispôbené pre profesionálov, domáce kancelárie a podnikateľov. Jeho uvedenie na trh dokazuje odhodlanie spoločnosti ASUS prinášať najnovšie technológie všetkým profesionálom, ktoré podporujú ich úspech. ExpertBook P5 je poháňaný procesormi Intel Core Ultra s AI výkonom viac ako 100 TOPS a integruje pokročilé AI funkcie, ako sú AI Meeting, AI Assistant a AI Creativity. Tie výrazne zjednodušujú zložité úlohy a zvyšujú efektívnosť a tímovú prácu. ExpertBook P5 ponúka aj BIOS firemnej úrovne, odolnosť vojskej triedy a trojročnú záruku, takže zaručuje spoľahlivý výkon v akomkoľvek firemnom prostredí. Jeho precízne spracované hliníkové telo a 14-palcový 2,5K displej s pomerom strán 16 : 10 kombinujú odolnosť s elegantným dizajnom, čím poskytujú štýl aj výbavu na každodennú záťaž. Ďalšie podrobnosti o modeli ExpertBook P5 budú k dispozícii v 3. štvrtroku.

Displeje, ktoré nanovo definujú očakávania

ProArt Display 5K PA271CV je 27-palcový monitor pre profesionálov s vysokým rozlíšením 5 120 x 2 880 pixelov, 99 % farebným gamutom DCI-P3 a 100 % farebným gamutom sRGB. Displej

podporuje technológie LuxPixel, Calman Verification a ASUS LightSync. ASUS predstavil aj prvý 8K Mini LED monitor pre profesionálov, ProArt Display PA32KCX.

Serverové riešenia v centre novej AI stratégie

Hnacou silou stratégie Ubiquitous AI. Incredible Possibilities. je AI server ASUS ESC AI POD s čipmi NVIDIA GB200, B100, B200 a GH200. ASUS ponúka komplexné služby v oblasti hybridných a edge počítačov a zabezpečuje úspechy klientov na celom svete prostredníctvom softvérových riešení, overovania systémov, vzdialeného nasadenia a riešení dátových centier na mieru. Zároveň sa môže pochváliť pozoruhodnými referenčnými hodnotami a rekordmi v hodnotách SPEC CPU a MLPerf.

AI NUC: nová definícia všestrannosti a inovácií

Značka ASUS NUC znamená záväzok k technologickej dokonalosti a redefinovanie výkonu a používateľského zážitku prostredníctvom inovatívneho dizajnu. Sériu ASUS 2024 AI NUC tvorí komplexný rad produktov s podporou umelej inteligencie vrátane NUC 14 Pro, NUC 14 Pro+, ROG NUC, ktorý bol uvedený na trh začiatkom tohto roka. NUC 14 Performance ponúka procesory Intel Core Ultra 9/7 a grafickú kartu NVIDIA GeForce RTX 4070 alebo 4060, takže vyniká produktivitou a konektivitou.

TRENDY PR

Viete, čo je to CAMM2?

PRINESIE NOVÝ TYP PAMÄŤI REVOLÚCIU?



CAMM je skratka pre Compression Attached Memory Module a označuje nový typ pamäťového modulu s tenkým profilom, ktorý bol vytvorený špeciálne pre potreby nových notebookov, ultrabookov a miniatúrnych all-in-one systémov. Prináša revolučné možnosti pre moderné počítače.

Moduly CAMM boli vytvorené s cieľom riešiť špecifické výzvy výrobcov počítačov. Od predstavenia prvého dizajnu ultrabooku Intel, Apple MacBook Air v roku 2011 zápasili výrobcovia s veľmi hrubou pamäťou a slotom, do ktorého sa moduly vkladajú. Príchod pamäti DDR5 odhalil ďalšie problémy, ktoré vychádzajú z viac ako 25 rokov starej konštrukcie pamäťových modulov. Mnohí výrobcovia sa preto rozhodli pre diskretné riešenia a pamäťové čipy integrovali priamo na základnú dosku. To síce umožňuje jednoduchšiu integráciu do štíhleho tela ultrabookov a súčasne skracuje vzdialenosť medzi CPU a pamäťovými čipmi, no zároveň diskretné RAM neumožňujú upgrade a takéto počítače je veľmi náročné servisovať. Opravy sú nerentabilné a často je výhodnejšia kúpa nového, než pokus o opravu.

Je to problém aj pre výrobcov, pretože ak sa počas výroby pri testovaní zistí, že zlyhal niektorý komponent, je často potrebné vymeniť celú základnú dosku

a keďže ceny a dostupnosť čipov majú tendenciu kolísť v závislosti od trhu s pamäťami, výrobcovia majú problémy s plánovaním nákladovo najefektívnejšieho typu pamäti pre svoje systémy.

S novým dizajnovým konceptom prišla spoločnosť Dell a v roku 2022 ho predstavila organizácii JEDEC, ktorá v decembri 2023 vytvorila finálnu špecifikáciu nového priemyselného štandardu označenú ako CAMM2. Investície a ochota spoločnosti Dell podeliť sa o svoj dizajn bez licenčných poplatkov s organizáciou JEDEC sú dôkazom ich snahy čo najviac prispieť k štandardizácii a prijatiu novej architektúry v celom odvetví, vrátane architektov čipsetov (Intel a AMD).

Nová pamäť CAMM2 sa nezasúva do slotu, ale využíva kompresný konektor priamo na základnej doske. Je to veľmi podobné riešenie, aké dnes používajú napr. procesory. Aby mal modul CAMM2 dobrý kontakt, je potrebné zafixovať ho niekoľkými skrutkami, čiže pri inštalácii, výmene alebo uprade budete potrebovať skrutkovač (kompresný konektor garantuje dobrý prítlak na kontakty a tým dobré elektrické vlastnosti).

Jeden modul CAMM2 obsahuje celú operačnú pamäť - celé 128-bitové zapojenie a na jednom PCB sa rovnou nachádzajú akoby dva alebo štyri SO-DIMM

moduly. Snáď jedinou nevýhodou je, že sa pri uprade mení celý kus za kus.

Dĺžka PCB je 78 mm, šírka sa môže meniť podľa počtu čipov - aktuálne prezentovaný 32GB modul má necelých 30 mm, no predstavený bol už aj prototyp s kapacitou 128GB na jednom module so šírkou 68 mm, ktorý pre svoju šírku dnes nemusíte osadiť do novo prezentovaných počítačov. Je to však ešte veľmi mladý koncept a preto potrebuje trochu času na doladenie detailov aj na strane výrobcov. JEDEC definoval nové štandardy s ohľadom na rôzne situácie a je na výrobcov kde a čo uprednostnia.

Na veľtrhu Computex sme videli aj klasickú „veľkú“ základnú dosku, ktorá bola osadená CAMM2 modulom, no ide skôr o technickú ukážku, než o budúci štandard. CAMM2 rieši problémy tenkých ultrabookov a miniatúrnych počítačov, ktoré zatiaľ desktop PC nemajú, preto nie je potrebná zmena. Ani tu však nebudú nové štandard využívať všetci. Napríklad taký Apple sa s najväčšou pravdepodobnosťou nepridá a zostane pri dnešnom riešení s diskretnými pamäťovými čipmi priamo na základnej doske bez možnosti uprade.

My nový štandard vítame. Prvé počítače s CAMM2 sa očakávajú na trhu už v druhej polovici roku 2024.



>> VÝBER: Maroš Goč

The Thing: Remastered



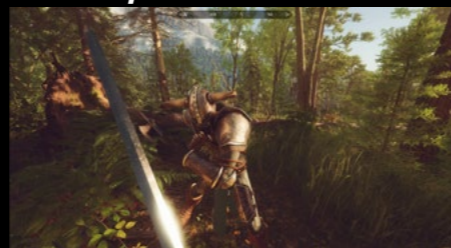
Nestáva sa často, aby boli pokračovania kultových filmových snímok niečo iné ako ďalšie filmy. V roku 2002 sa ale objavila hra The Thing, ktorá slúžila ako priame pokračovanie filmu od Johna Carpentera z roku 1982. Hra bola kvalitným kúskom, ktorý ponúkal nervydrásajúci horor spojený s filmovým feelingom. Remasterovaná verzia vytvorená štúdiom Nightdive Studios priniesie vylepšenia hlavne po technickej stránke. Nebude chýbať podpora 144 Hz, 4K, anti-aliasingu alebo aj per-pixel nasvietenie. Hrateľnosť priniesie QoL featúry a úplne nové achievementy. Hra vyjde na PC, Xbox konzoly, PS konzoly a Nintendo Switch. Obrázky i zábery vo videu sú stále z pre-alfa verzie. To pravdepodobne znamená, že na The Thing: Remastered si ešte nejaký ten piatok asi počkáme.

Návrat PS1 klasík



Srdce každého retro hráča muselo zaplesat' pri d'ívaní sa na reláciu LRG3 2024 od Limited Run Games. Táto spoločnosť sa okrem iného zameriava aj na „game preservation“, čiže uchovávanie hier, aby neupadli do zabudnutia a boli tu aj pre ďalšie generácie. A práve tie boli úplným highlightom. Obzvlášť, ak teda máte v obl'ube prvý PlayStation. Kolekcia Fighting Force Collection priniesie oba diely na PC, PS4, PS5 a Nintendo Switch budúci rok. Prvý Fear Effect vyjde na PC, PS4, PS5 a Nintendo Switch. Gex Trilogy vyjde na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Nintendo Switch. Bubsy in: The Purrfect Collection vyjde na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Nintendo Switch v 2025. Tomba! Special Edition vyjde 19. júla na PS5 a Switch a 1. augusta na PC. Tomba! 2 vyjde na PC, PS4, PS5 a Nintendo Switch.

The Wayward Realms



The Wayward Realms bude stat' na štyroch základných pilieroch – masívny svet, konštantne sa vyvíjajúci príbeh, reálny role-playing, svet plný lore. Tvorcovia plánujú vytvoriť svet s veľkými mestami so stovkami až tisíckami NPC, nebezpečnými lesmi, zradnými močariskami či dokonca oceánmi. Veľký by mal byť presne 521,000 km2, čo je viac ako dvojnásobná veľkosť Daggefallu. Postarát' by sa o to mal systém procedurálneho generovania. Hra bude obsahovať virtuálneho Game Mastera, ktorý bude sledovať naše počínanie a podľ toho inštruovať nepriateľské frakcie a postavy tak, aby bola hra čo najzaujímavejšia. Dvaja hráči by nemali mať totožný zážitok. Nuž, niečo také sme už rozhodne počuli mnohokrát. Môžeme pozorovať veľké ambície štúdia. Možno že až prehnane veľké?

Metroid Prime 4: Beyond



Dlhých sedem rokov sme čakali na túto chvíľu. Nintendo konečne ukázalo to, o čom sa doteraz snád' nanajvyš len šušľalo s tým, že hra MOŽNO vyjde na pokračovateľa Nintendo Switch. Chýba ľávky. Metroid Prime 4 vyjde budúci rok na súčasný Switch. Hre navyše pribudol aj podnázov Beyond. Čo sa týka informácií, tie v podstate prídu až časom. Nintendo len teraz začína s kampaňou a preto všetko, čo sme dnes mohli vidieť, bolo len ohlasovacie video s niekoľkými gameplay zábermi. Čakali sme sedem rokov. Stálo to čakanie za to? Podľa nášho názoru určite áno! Škoda len, že sa štúdio zatiaľ nepustilo aj na zremasterovanie druhého a tretieho dielu. Remaster prvého dielu tak zatiaľ stojí len ako kôl v plote. Štvrtý diel Beyond vyzerá presne ako Metroid Prime a to je dobre.

Mario & Luigi: Brotherhood



Nintendo sa na konci životnosti Nintendo Switch rozhodlo oprášit' sériu, ktorá novou hrou naposledy robila radosť hráčom ešte v roku 2015. Vtedy vyšiel Paper Jam na Nintendo 3DS. Ak sa obzrieme späť, všetky hry vyšli len na handheldy – Nintendo DS alebo Nintendo 3DS. Tentokrát to bude po prvýkrát, čo sa séria dostáva na hlavnú platformu Nintendo. Mario & Luigi: Brotherhood bude akčným RPG s početnými environmentálnymi puzzlami a taktiež množstvom plošinovkárnenia a moderným twistom v ťahovom súbojovom systéme, ktorý by mal byť o dosť dynamickejší. Mario & Luigi: Brotherhood vyjde 7. novembra na Nintendo Switch. Nový diel tak vyjde deväť rokov po poslednom diely a prvýkrát od dielu Bowser's Inside Story z roku 2009 bude znova obsahovať cel-shadový štýl grafiky.

Dragon Quest I & II HD2D Remake



Square Enix dnes pripomenulo existenciu Dragon Quest III HD-2D Remake novým videom. Hra aj z neho pôsobí veľmi dobre, plus navyše vizuál je úplne úchvatný. Možno jedna pripomienka by mohla byť vyslovená k pohybu postav. Tie pôsobia trochu strojené, ale zase nič, čo by nejakú veľmi rušilo. Skôr je to len zámer, nakoľko postavy pôvodných 2D hier pôsobili presne takto. Dragon Quest III HD-2D Remake vyjde 14. novembra na PC, PS5, XSERIES a Nintendo Switch. Avšak, k tomu sa tvorcovia podujali k ohláseniu remaku prvého a druhého dielu nesúcom sa v rovnakom grafickom štýle. Dragon Quest I & II HD-2D Remake vyjde ako remake tretieho dielu na PC, PS5, XONE a Nintendo Switch. Square Enix dátum vydania zatiaľ neohlásilo. Nanešťastie neukázalo ani žiaden gameplay.

Remake Romancing SaGa 2



Square Enix úplne prekvapujúco ohlásilo remake Romancing SaGa 2, hry, ktorá vyšla ešte v roku 1993. Ak sa na niečo čakalo, tak to skôr remaster SaGa Frontier II, o ktorom sa už viackrát šušľalo. Tak možno nabudúce, tentokrát má prednosť Romancing SaGa 2: Revenge of the Seven. Hra pôvodnú 2D grafiku vymení za fešné 3D. Taktický súbojový systém bude podobný tomu zo SaGa Emerald Beyond, čo znamená vysoko návykový a vysoko taktický, a hudba bude zremasterovaná do riadnej orchestrálnej podoby. Oстане nelineárna hrateľnosť, možnosť ovplyvňovať chod príbehu a hutné role-playing prvky. Táto najúspešnejšia hra série SaGa v plnohodnotnom 3D prevedení vyzerá fajn, no o jej kvalitách sa budeme môcť presvedčiť až 24. októbra, kedy vyjde na PC, PS4 a PS5.

Fantasian na PC a konzolách



Kruh sa ako keby pomyslene uzavrel. Tvorca Final Fantasy Hironobu Sakaguchi, ktorý sa pred dvoma desaťročiami rozlúčil so Square Enix, s touto spoločnosťou opäť spolupracuje. Jeho zatiaľ poslednú hru Fantasian vydá na PC a konzoly práve Square Enix. Fantasian je tradičné JRPG s ťahovými súbojmi so zaujímavým twistom. Kúžla totižto budeme môcť vysielat' smerom, ktorým si sami určíme. Zároveň si náhodné súboje budeme vedieť ako keby uchovať v inej dimenzii. Takto si ich uchovať budeme môcť hneď niekoľko. Následne, keď už budeme chcieť, môžeme čeliť všetkým naraz. Hra vyniká unikátnou grafikou pozostávajúcou z fotografií skutočných diar. Pôvodný Fantasian sa na PC, PlayStation 5, Xbox Series a Nintendo Switch bude volat' Fantasian Neo Dimen a vyjde v zime tohto roku.

Nová The Legend of Zelda



Píše sa história, čitateľky a čitatelia. V novej The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom sa Link dostane do problémov a bude to práve Zelda, ktorá svojimi novými schopnosťami bude čeliť nástrahám a hlavolamom. Zelda ale nie je Link a na Master Sword môže zabudnúť. Používať bude takzvaný Tri-rod, ktorým bude vedieť kopírovať objekty a používať ich na rôznych miestach, či už pri prekonávaní prekážok, alebo pri riešení puzzle. Takto kopírovať bude vedieť aj nepriateľov, ktorých bude vedieť privolať, ak ju napadnú rôzni zlosynovia. Pri jej dobrodružstvách ju bude sprevádzať malá víla Tri. Víly majú v tejto sérii svoje miesto, avšak veríme, že nebude otravná ako Navi z Ocarina of Time. The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom vyjde na Nintendo Switch už 26. septembra.

Nový diel Anno



O také menšie prekvapenie sa postaral Ubisoft ohlásením nového dielu strategické série ANNO. Tá sa znova prebúdzá po spánku, v ktorom sa nachádzala od roku 2019, od vydania Anno 1800. Hra to bola slušná, a preto aj ten zaslúžený odpočinok. Teraz je už ale čas sa prebudiť a predstaviť Anno 117: Pax Romana. Tento diel bude zasadením najstarší diel. Rok 117, Rímska ríša, my ako guvernátor. Hlavnou náplňou tu budú hlavne neprebádané provincie a ríše plné barbarov i skryté šance rozšíriť bohatstvo césara. Hlavným motívom hry budú (ako inak) tri slová – budovať, obchodovať, expandovať. Bude ríša pod našim vedením rásť alebo naopak upadne? To samozrejme je len na nás samotných. A na našich schopnostiach. Pravdu o nich sa dozvieme budúci rok, kedy hra vyjde na PC, PS5 a XSERIES.

Staré Resi sú späť



Ak máte radi staré hry od Capcomu, a chýba vám na PC ich old-school závan, vedzte, ten sa spojil s GOGom, aby priniesol prvé tri Resident Evil hry. Obsahovo sú rovnaké ako pôvodné PC verzie, avšak sú upravené pre moderné operačné systémy a majú viaceré vylepšenia. Tvorcovia vylepšili renderovanie cez DirectX, fungovanie pre-renderovaných cutscén, vylepšili nastavenie registrov, či pridali podporu súčasných ovládačov. Nové nastavenia renderovania umožnia hrať hru v okne a prítomné sú nastavenia VSync či anti-aliasing. Zatiaľ je na GOG dostupný len prvý Resident Evil za 9,99 Eur. Resident Evil 2 a Resident Evil 3: Nemesis vyjdú neskôr v tomto roku. Tie si zatiaľ osobitne kúpiť nemôžete, avšak je možné si zakúpiť Resident Evil Bundle za 24,99 Eur.

Expanzia Shattered Space



Bethesda nám konečne predstavila expanziu Shattered World pre Starfield. Z ukážky sála atmosféra studeného hororu, ako keby vystrihnutý z franšízy Votrec. Fajn, možno som to troška nadniesol, ale expanzia vyzerá byť po tejto stránke podarená. Ak je niečo, čo možno nie rovno napraviť, ale aspoň vylepšiť reputáciu Starfieldu, tak je to obsahovo nabašená a alpríbehovo hutná expanzia. Shattered Worlds vyzerá, že ňou bude, tak sa necháme prekvapiť. Bethesda dnes taktiež vydal pre Starfield nový obsah v podobe bounties, nových vecí a podobne, čiže si nezabudnite hru aktualizovať, ak ste tak ešte neurobili. Expanzia nás zavedie do domova Va'Ruun, kde číha hrozba, ktorá môže zničiť celý vesmír. Shattered Space priniesie nové zbrane, skafandre a novú planétu na prieskum.

Mario Party

SKRATKA K ZÁBAVE



Pút' interaktívneho cirkusu, ako som si ja osobne nazval sériu Mario Party, začala dva roky pred novým milénium. Dodnes bolo exkluzívne na Nintendo hardvér vydaných osemnásť dielov, z čoho devätnásť sa chystá doraziť na Switch už o pár mesiacov. Ako to už však pri produkcii „Big N“ býva, samotná značka Mario Party, diel od dielu, podlieha silnému stupňu recyklácie a keď si dnes zapnete poslednú časť tejto vyložene multiplayerovej párty zábavy, tak nemalý podiel jej minihier pochádza ešte z úvodných vydaní. Aj preto som sa rozhodol, že v rámci našej retro sekcie, čo si budeme hovoriť, ten manévrovací priestor sa pre mňa mesiac čo mesiac zmenšuje, bude vhodné vyťahovať vobec prvý zásek do celej IP a to konkrétne hru z roku 1998, ktorá bola toho času vydaná na konzolu Nintendo 64 v Japonsku a o rok neskôr dorazila aj mimo krajiny vychádzajúceho slnka.

Mario Party je aj dnes jednou z komerčne najúspešnejších sérií v rámci Nintendo softvéru, za čo predovšetkým vďaka svojej prístupnosti voči neskúsenému publiku. V ére Wii, kedy sa predmetná konzola ocitla v desiatkach miliónov domácností po celom svete, ktorých obyvatelia dovtedy s videohrami nemali prakticky žiadnu dlhodobú skúsenosť, sa titul Mario Party 8 stal celkovo dvanástou najpredávanejšou značkou na daný systém.

Stačilo jednoducho strčiť ten atypický gamepad do rúk akémukol'vek ročníku a instantná zábava mohla započat'. Akási povrchná jednoduchosť však sprevádza celú značku Mario Party od jej vzniku až dodnes a odhliadnute od extrému v rámci popularity spomínaného hardvéru Wii, práve táto séria sa stará o priamu skratku k rodinnej pohode a to za každých okolností.

Hudobne rozmanitá

Prvá Mario Party mala vďaka kooperačným možnostiam Nintendo 64 najväčšiu devízu v podobe zapojenia štvorice účastníkov. Všetko to začalo ako interaktívna stolová hra v 3D grafike a dodnes tento nápad, pochopiteľne s pribalením väčšieho množstva minihier, funguje ďalej. Účastníci partie majú za cieľ nájsť medzi sebou nefalšovanú superstar a ich avатарom je výber z postavičiek ako Mario, Luigi, Princess Peach, Yoshi, Wario a Donkey Kong. Akokol'vek sa vývojári z dnes už neexistujúceho štúdia Hudson Soft toho času snažili navodiť dojem, že Mario Party obsahuje nejakú príbehovú linku, v prvom rade ide o to, dominovať v tejto bizarenej verzii Monopoly na základe čo najväčšieho počtu získaných hviezd. Každá partia, respektíve jej hrací plán, má odlišnú schému prekážok a pascí, s tým, že tematicky sa všetko štylizuje do



osudov vyššie vypísaných hrdinov. V istom ohľade, a to som mal možnosť za tie roky vypozerovať na vlastnej rodine, si k celej IP Mario Party vypěstujete citový vzťah a zakaždým, keď niekto navrhne, že by ste si mohli dať aspoň jednu mapu, nedopustíte, aby vás z toho ostatní vynechali. Je to vaše spoločné a nedáte sa z toho vyštipať.

Pohyb po mape sa realizuje výhradne hádzaním kociek a na pozadí preto pracuje obrovský stupeň náhody. Napriek tomu je však možné sa k výhre prepracovať správne zvolenou taktikou a aj keď vám št'astie pri číslach vyložene nepraje, stále môžete byť na konci označení za najväčšiu hviezdu. Mario Party sa hrateľnosťou dá rozdeliť do dvoch rovín. Na jednej strane máme onen presun a taktizovanie v zmysle hernej dosky, kde sa využívajú nie vždy férové praktiky (hráč dokáže za úplatok ukradnúť hviezdu od iného hráča, alebo mu vyrabovať jeho pokladnicu) a na tej druhej samotné minihry. V poslednej časti série osciloval počet týchto arkád okolo čísla sto a v chystanom novom diele s podtitulom Jamboree (vychádza 17.10.2024) ich bude dokonca viac než stodesať. Prvý diel ich mal na tú dobu úctyhodných

päťdesiat a, vďaka svojej rozmanitosti a vysokému stupňu zábavnosti, sa nemalá časť z nich zachovala v aktualizovaných remake verziách dodnes. Ak niečo Nintendo vždy vedelo, tak to bol proces využitia prirodzenej rivality medzi hráčmi na základe navonok jednoduchých schém. Minihry sa preto neustále menia a raz ste účastníkom honu troch na jedného a inokedy si hrabete mince len pre seba. Kľúčovými slovíčkami sú pestrosť a variabilita interakcie.

Vizuálne prít'azlivá

Každá jedna zo šiestice dostupných máp obsahuje svoju špecifickú schému a stratégiou k nej nikdy nie je jeden a ten istý postup. Mimochodom, neskôr si odomknete prístup k ďalším dvom bonusovým mápam. Je skutočne zaujímavé sledovať, ako sa veľká časť z týchto herných dosiek zachovala dodnes, len v jemne modernizovanej podobe. Vývojári dávajú účastníkom partie niekoľko taktických schém, ktorých využitie si vyžaduje prax a v istom ohľade aj predvídanie budúcich krokov. Ak to môžem povedať jemne nadnesene, tak



už prvý Mario Party by sa dalo spodobniť s bláznivou šachovou partiou plnou výskania, ktorá dokáže učarovat' malým aj veľkým a ktorá v sebe nesie obrovský stupeň opätovnej hrateľnosti. Mario Party je však pomerne slušne životaschopné aj v prípade, ak sa jeho hlavný modus rozhodnete zdieľať vyložene len s CPU protivníkmi. Pri vyššom stupni náročnosti vás však súperí nenechajú poriadne ani nadýchnuť a každá jedna výhra v minihre bude razom ekvivalentom zabitia bossa v akejkol'vek Souls sérii. V situácii, kedy nebudete mať ďalších hráčov po svojom boku a prestane vás baviť prehrávať s počítačom samotným, môžete získať mince v rámci hlavného menu investovať na nákup nových minihier (vyššie spomínanú päťdesiatku si totižto musíte postupne odomknúť). Čo tu máme ďalej? Modus Mini-Game Stadium ponúka mapy odrezané od prehnaneho taktizovania a ide o dosky zložené vyložene len z hrania arkád a získavania mincí a ten, kto má na konci partie najviac mincí, vyhráva. Posledným režimom je Mini-Game Island, čo je akýmsi ekvivalentom čistého singlu, v ktorom máte štyri životy a postupne sa musíte prepracovať cez hromadu arkád, bez toho, aby ste štyrikrát zlyhali.

Retro spomínanie na prvú Mario Party je z môjho pohľadu spomínaním na celú túto (na počet vydaní) bohatú sériu. Princípy hrateľnosti totižto ostávajú dodnes nemenné a každý, kto sa mal možnosť zúčastniť čo i len jednej poctivej partie v nej, vám jednoznačne potvrdí, že Nintendo je vďaka celej IP Mario Party právom titulované ako ideálna voľba pre dokonalú rodinnú zábavu. Recept evidentne funguje a tak nie je dôvod ho meniť a ja som zvedavý, či sa na nejaké tie zmeny (ne)dostane v už spomínanom chystanom pokračovaní, ktoré čoskoro dorazí na Switch.

Verdikt

Dokonalá párty hra plná taktizovania s vašimi obľúbenými Nintendo postavkami.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Party	Hudson Soft	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Humor	- Nie všetky minihry	
+ Hrateľnosť	vás chytia za srdce	
+ Audiovizuálna stránka		
+ Náročnosť a taktizovanie		
HODNOTENIE: ★★★★★		

Elden Ring: Shadow of the Erdtree

SVETLO, KTORÉ SA DOKÁŽE VYMANIŤ Z TIEŇA SVOJHO PREDCHODCU



Už viac ako dva roky sledujem, ako si Elden Ring každý deň nachádza nových fanúšikov. Lepšie povedané hráči, ktorí by predtým v obchode bez problémov obišli hociktorý titul od From Software, vďaka Elden Ringu pomaly prichádzajú žánru Souls hier na chuť. Naplnil nakoniec režisér hry Hidetaka Miyazaki svoj slub, že ju spraví prístupnejšou pre všetkých, alebo proste tento magnum opus prirodzene láka masu hráčov? Pravda bude tak trochu na oboch stranách. V tejto recenzii sa pozrieme na to, prečo je nové DLC tak rozporuplné aj napriek veľmi kladnému prijatiu pôvodného titulu.

Shadow of the Erdtree je prvá príbehová expanzia a podľa slov tvorcov aj posledná. Prináša vlastnú odbočku príbehu, ale nebojte sa, neprezradím žiaden spoiler. Vydávate sa do Krajiny tieňov (Land of Shadows), kde budete putovať po stopách božstva Miquella, brata Malenie. Nebudete na to sami

– okrem vás sa ho vydalo hľadať viac poškvrnených, ktorí vám občas niečo prezradia a dokonca aj dokážu pomôcť pri nejednom súboji s bossmi. Ak by ste ale čakali, že vďaka expanzii dostanete odpovede na množstvo otázok z pôvodnej hry, trochu vás sklame. Interpretácia príbehu tu nenabera práve netradičné kontúry a pekne sa vezie na rovnakej vlně ako všetky tituly od čias prvého Dark Souls. Navyše, je úplne jednoduché po dohraní tohto DLC odchádzať s ďalšími otázkami ohľadom príbehu. Ak ste však hráč ako ja, ktorý sa uspokojí aj s okrajovým vysvetlením, tento aspekt vás určite neodradí.

Obťažnosť prekročila predchodcu

Aby som sa dotkol témy, ktorá internetom rezonuje už od vydania tohto rozšírenia, musím spomenúť jeho obťažnosť. Keď som prvýkrát vošiel do Land of Shadows, namieril som si to na

sever, pretože som tam videl dáke mesto, resp. osadu. Prvý nepriateľ, ktorý na mňa zoskočil, so mnou viedol súboj asi päť minút a aj keď som z toho vyšiel ako neporazený, materiálne straty na liečení boli neskutočné. Čiže prvá skúsenosť ma presvedčila, že tento kraj sa voči mne nebude správať priateľivo. No hneď po navštívení už vyššie spomínanej osady som dokázal na domácich a aj okoloidúcich spáchať priam genocídu bez viditeľnejšieho záseku. Trochu som nerozumel, prečo sú odrazu nepriatelia takí slabí. Následne som pokračoval smerom k ohnivému golemovi, ktorý ma dokázal jedným správne miereným kopom vrátiť naspäť na štartovaciu čiaru, rozumej Site of Grace. Po futbalovej vsuvke som bol už totálne zmätený, že kde teda robím chybu. Samozrejme, takto sa to so mnou t'ahalo naprieč celým kontinentom niekoľko hodín. Mój malý príbeh mal upriamiť pozornosť na jeden hlavný poznatok. DLC neprináša neférovú obťažnosť, len tie súboje

občas nie sú dobré vyvážené. Súboje s bossmi, PVP súboje riadené AI a rovnako aj väčší nepriatelia majú byť výzvou, čo je správne, len pri zabití občajného nepriateľa na ranu to vyvoláva pocit, že to nie je vybalansované.

Už vstupná skúška do DLC sa skladá z porazenia Radahna a Mohga v základnej hre, pričom táto dvojica nepatrí práve k slabšej skupinke bossov. Tu by si kopa hráčov mala povedať: „OK, na toto zrejme nemám nervy, nemusím si to kupovať.“ V tomto bode by som dokázal písať o nepochopení, možno aj o zlej komunikácii, pretože mnoho hráčov sa s prelevelovanými postavami a pocitom neohrozenosti vydalo do expanzie, kde prudko narazilo na realitu nového kontinentu. Aby som bol presnejší, nová oblasť má vlastný systém „levelovania“ postavy, vášho duchovného pomocníka a tátoša.

Naprieč kontinentom budete nachádzať Scadutree Fragments, ktoré po použití zvýšia útok a schopnosť absorbovať väčšie poškodenie postavy. Druhá ingrediencia sa volá Revered Spirit Ash a plní tú istú úlohu, len je určená vašim spirit summonom. Expanzia sa tak nepriamo snaží hráčov prinútiť preskúmať mapu, keďže výskyt týchto predmetov je rôzny. Nemusíte sa však báť, že by to hráčom pomohlo v PVP proti postavám, ktoré ešte DLC nedohrali. Takéto zvyšovanie štatistík sa týka len Land of Shadows, do Lands Between príde každá postava so svojím klasickým levelom.

Vizuál ohromí, detaily už nie

Musím napísať, že koncepčne je Land of Shadows niečo, čo ma dokázalo vtiahnuť späť do ponurej atmosféry viac ako pôvodná hra. Mám tým na mysli, že aj keď Elden Ring vyzerá skvelo, občas som nevedel, či nestráca identitu a nepreskakuje z dark fantasy do niečoho rozprávkového. Tu je to už však presne ten pochmúrny pocit, ktorý som s radosťou nasával pri každom Dark Souls a pri Bloodborne. Za to som rád, hoci to má svoje ale. From Software by potreboval trochu oživiť svoj engine a posunúť grafiku viac do roku 2024. Titul som hral na Xbox Series X, no neuhý staršej grafiky so sebou t'ahá aj na PC.

Preto som bol trochu prekvapený, keď mi pri súboji s bossom párkrát padol framerate tak nízko, že som premýšľal, či sa zastavila hra, alebo niečo v mojom organizme. Našťastie, nemôžem to označiť za časté a hra



si väčšinu času drží svoj štandard. Navyše je to niečo, čo tvorcovia vedia opraviť pár záplatami, ak nie jednou. Čo sa týka soundtracku, ak ste očakávali perfekcionizmus, dostanete ho. Život v každej lokalite prekvitá práve vďaka parádne zloženej hudbe. A čo sa týka hudby pri súbojoch s bossmi, o tom asi ani nemusím písať, to sa odprezentuje samé hneď pri prvom spustení.

Elden Ring 1.5

Často som sa stretol s názorom fanúšikov, podľa ktorých táto expanzia mala vyjsť ako samostatný diel. A hoci obsahovo ide o nadupaný kus hry, nesúhlasím. Je super vidieť, ako tvorcovia pôvodnej hry dokážu priniesť niečo, čo v mnohých ohľadoch prekročí tieň pôvodného produktu, no na druhej strane je to stále tá istá hra.

Jadro hrateľnosti je rovnaké a aj keď tu nájdeme nové typy zbraní, na mechanizme súbojov sa nič nemení. Ďalším príkladom je recyklácia starých nepriateľov – pôsobí to ako trň v oku, keď narazíte na staré známe modely, ktorým len zvýšili HP a silu. Ak by som však mal niečo vyzdvihnúť, bol by to level dizajn, ktorý je prepracovaný hlavne vďaka vertikálite prostredia a na menšom pláci dokáže priniesť viac vrstiev a tým pádom viac obsahu.

Čo tým mám na mysli? Prestavte si údolie, ktoré má pod sebou dungeon a nad sebou plošinu s lúkou – takýchto oblastí je tu, samozrejme, viac. Preskúvanie oblastí vás dokonca často môže dostať na miesto, o ktorom ste ani netušili, pričom ponúka hodiny obsahu. Keď už sme pri tom časovom horizonte, DLC vám zaberie od 20 po 50 hodín. Záleží len na vašom skille a na tom, čo všetko chcete z expanzie nasatť.

Slza na koniec a definitívny koniec?

Určite nie. Aj keď podľa slov tvorcov sa už obsahu do Elden Ring nedočkáme, hra ponúka stovky hodín zábavy. Spolu s rozšírením Shadow of the Erdtree si dovoľm tvrdiť, že tu môžete pokojne stráviť aj tisíc hodín, ale to, samozrejme, nie je pre každého.

V každom prípade, pokiaľ rozmýšľate nad kúpou DLC a táto recenzia vám má pomôcť rozhodnúť sa, za mňa to odporúčam všetkými desiatimi. Áno, expanzia je ťažká, ale nie nezdolateľná. Jednoducho treba zatáť zuby a prieniesť sa cez stovky smrtí, pretože na konci čaká to sladké zadost'učinenie, ktoré nás všetkých pri Souls tituloch poháňa už roky.

Hodnotenie

Shadow of the Erdtree je najlepšie DLC, aké si fanúšikovia pôvodnej hry mohli želať. Náročnosť je jeho silnou stránkou a level dizajn je zas čerešničkou na torte. Vývojári z From Software ani tento raz nezaspali na vavrínoch a priniesli kvalitu, ktorá by pre dobro nás všetkých mala definovať nový štandard do budúcnosti.

Luboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Souls	From Software	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ temný vizuál	+ soundtrack	+ samostatný systém levelovania
- staršia grafika	- mierne prepady FPS	- recyklácia nepriateľov
HODNOTENIE:		
★★★★★		

Ghost of Tsushima Director's Cut

JÁ JSEM CAINE, RÁD VÁM POMOHU



Ak ste starší ročník ako ja, určite ste aspoň raz počuli alebo rovno videli seriál Kung Fu: Legenda pokračuje. Bol to mizerný a druhotriedny, ba priam tret'otriedny seriál zo začiatku 90. rokov, v ktorom hral David Carradine (pomôcka pre mladších – Bill z Kill Bill). Hlavným motívom bolo blúdenie americko-čínskeho kung-fu mistra Kwai Chang Cainea po Kalifornii, kde riešil problémy ľuďí, pomáhal slabším a nakopával zadky zlým. Nemôžem si pomôcť, no práve Ghost of Tsushima mi pripadá presne ako ten seriál. Blúdite po krajine, riešite problémy ľuďí, pomáhate slabším a nakopávate zadky zlým.

Ghost of Tsushima sa síce neodohráva v Amerike a ani sa nezaobrá čínskou mytológiou a rozjímaním, ale zasadený je do Japonska a dominuje mu japonská mytológia a rozjímanie. Vzhľadom na to, že krajina pôsobí dost' staticky a že je skutočne nadizajnovaná spôsobom, aby ste ako hráč museli putovať a riešiť problémy, hranie za hlavného hrdinu Jina „Ghosta of Cušima“ Sakaia

mi pripadalo, ako keby som hral práve za toho Cainea zo seriálu. Nechcem síce povedať, že hra má rovnako plytké kvality ako Kung Fu: Legenda pokračuje, to určite nie, len toto porovnanie vám môže čo to povedať o hernom dizajne Ghost of Tsushima. Ako keby to bola len narafovaná plocha s questami, nie realisticky pôsobiaci otvorený svet. Až sa mi chce povedať, že jeho dizajn je pevne nalinkajovaný tvorcami.

Iste, všetky hry s otvoreným svetom sú vlastne pieskoviská s úlohami, ktoré plníte, ale neviem si pomôcť, práve v Ghost of Tsushima mi príde, že to vyčnieva asi najviac. Aby som to vysvetlil, príbehové predmety, rôzne bojové strety súvisiace s questami či cutsčény sa spustia len vtedy, ak máte aktivovanú danú úlohu. Predstavte si situáciu, že cválate po ceste a stretnete muža, ktorý vám zakričí, že pri jeho dome sú banditi. Zájdete k jeho domu a zistíte, že tam nie je nikto. Tak sa k mužovi vrátite, aby ste zistili, že vedľa kontextového tlačidla, ktorým sa mu

prihovoríte, je ikona questu. To znamená, že v momente, keď sa mu prihovoríte, aktivuje sa úloha. Po rozhovore sa vrátite k jeho domu a voilá, zrazu tam banditi sú. A to aj napriek tomu, že desať sekúnd predtým tam ešte nik nebol, hoci mal byť, pretože vám to už z cesty kričal.

Alebo iný príklad. Stalo sa mi, že som vyšetroval neprítomnosť jednej z hlavných postáv a hra mi dala za úlohu preskúmať stajne. Všimol som si, že tam nie sú žiadne kone, brána v plote je otvorená a na tom istom mieste sa nachádza aj veľká krvavá škvrna. Nuž, uvedomil som si, že ten, koho hľadám, pravdepodobne utiekol na koni. Vydal som sa cestou dole a našiel niekoľko miest s množstvom šípov zapichnutých do zeme.

Evidentne tu niekto po tom unikajúcom strielal šípy. Nakoniec som nižšie v údolí našiel veľkú mláku krvi, avšak to bola posledná stopa v mojom pátraní. Trocha som sa motal navôkol, skúmal a zisťoval, no nevedel som sa d'alej pohnúť. Tak som



sa rozhodol vrátiť do stajní a hľa, zrazu som tam objavil stopy s kontextuálnym tlačidlom, že ich môžem preskúmať. Postava ich letmo pozrela a čo nevidím. Tá cesta, ktorou som sa predtým vydal dole po stopách šípov a mláku krvi, už bola zrazu pokrytá aj stopami kopýt.

Postava zrazu začala komentovať aj množstvo šípov zapichnutých do zeme a odôvodnila to presne tak, ako ja predtým sám pre seba. Tam, kde na mieste mojej poslednej stopy bola veľká krvavá škvrna, už zrazu ležal mŕtvy kôň a spustila sa cutsčena. Hádám už teda máte dobrú predstavu, podľa akých pravidiel hrá Ghost of Tsushima.

Sú to pravidlá ikonkovej hrateľnosti, čiže hrateľnosti zameranej na chodenie od jednej ikonky k druhej (kontextuálna ikona, quest marker, to je jedno), sledovania, čo vám hra napíše na obrazovke a opakovania celej procedúry, kým sa úloha neskončí. Na svoj prirodzený dôvtip zabudnite. Ešte by vás náhodou dostal do šlamastiky a dostali by ste sa niekam, kam to tvorcovia neplánovali. Aj keď o tom neskôr.



ono'. Nie, ved' tento systém používal už aj Tony Hawk's Pro Skater 4. Ten na rozdiel od predchádzajúcich dielov, v ktorých ste si úlohy vyberali pred začatím levelu, už umožňoval nájsť v otvorených prostrediach markery, po ktorých aktivácii sa spustila úloha. Napríklad ste mali pozbierať nejaké písmenká, ktoré sa v prostredí objavili až po aktivácii questu. Predtým ste ich vziať nemohli. Aký to však bol rok? Aha, 2002...

Ako sa teda cítiť do takého sveta? Ako a prečo ho vôbec skúmať, keď mnohé z lokalít splnia svoju úlohu až po aktivácii určitých konkrétnych questov? Jeden príklad za všetky, osada Komatsu Forge. Pokiaľ do nej prídete bez toho, aby vás



Vývojári chcú, aby ste prešli príbehom a questami presne tak, ako si to želajú. Na vlastné uvažovanie nemáte nárok.

Po tejto stránke je to veľké sklamanie. Práve tieto fakty sú dôvodom, prečo sa Ghost of Tsushima nepodarilo získať si celé moje srdce. Neprijímam žiadne ospravedlnenia, že „ved' to' alebo „ved'

tam poslala úloha, nájdete len schátrané budovy, horiace kôlne, jednoducho prázdne miesta. Ak sa vám už aktivuje quest Hammer and Forge, už tam budú aj pred okupantmi skrývajúci sa dedičania a viac nepriateľov. Pekná imerzia, čo povieť? Nie, takto by sa hry v otvorenom svete správať nemali. To je, ako keby ste prišli v Skyrime do Siene kráľov a našli tam Ulfrica len vtedy, ak by ste mali práve quest Battle for Windhelm. Alebo keby ste v tret'om Zaklínačovi našli v chatrči brata Dunea Vildenverta iba až po aktivovaní questu Missing in Action.

Forma sveta teda podľa mňa nie je dobrá. Aký je však jeho obsah? Nuž, tu sa už, našťastie, dostávame k omnoho pozitívnejším faktom. Svet je posiaty oblasťami, ktoré vás odmenia, ak im budete venovať dostatočnú pozornosť. Nebude vôbec raritné, keď objavíte medved'a masakrujúceho celé jednotky nepriateľov, zatiaľ čo sa vy nesiete na chrbte koňa a len sa tak popod nos smežete. Často sa vám stane, že narazíte na líšku alebo vlhu, ktoré vám budú ako keby chcieť niečo ukázať. A nie, nebude



to len vaše zdanie. Skutočne budú vašimi vôdzkami k tajným skrýšam, na ktoré by ste možno natrafili len náhodou.

Celá hra pracuje s mystikou a metaforickým vyznením súznenia človeka a prírody. Keď si zapnete expertný HUD, k cieľu vás dokonca nebude vodit' obyčajný marker, ale vietor a smer ohýbajúcej sa trávy pod ním. Nádherný nápad a skvelé využitie lyrickosti prírodných elementov na to, aby boli hráči vtiahnutí do sveta bez vyrušujúcich častí zvyčajných HUDov, ako je napríklad minimapa. Všetko je to, navyše, okorené peknou atmosférickou hudbou, ktorá kombinuje orchester a ambientné ruchy. Ale počkať, ozaj to má tak úžasný dizajn? Skloniac hlavu musím priznať, nie, nemá. Hoci to takto napísané znie úplne dokonale, od dokonalosti to má niekoľko čepelí katán. Tvorcovia sa ako keby zľakli pomyslenia, že by sa hráči v tom svete hádam mohli aj stratiť a preto (aj napriek expertnému HUDu) k tomu pridali ešte otázky na mapu sveta, quest markery a neustále updatovanie úloh prostredníctvom veľkých okien na obrazovke. Tým všetkým pochovali to originálne poňatie komunikácie hráča s herným svetom.

Túto nekonzistentnosť dopĺňa neustále vypisovanie popisov updatov questov na obrazovke. Ten pritom ostáva viditeľný na môj vkus až príliš dlho. Viete, taký ten quest log, aby ste mali na očiach popis úlohy, ktorú vykonávate. Ghost of Tsushima sa popravde len naoko tvári, že je iná ako ostatné podobné tituly. V niektorých misiách budete mať quest markery priamo pred očami v prostredí, čo ostro kontrastuje s reklamovanou snahou tvorcov priniesť vt'ahujúci zážitok. V niektorých úlohách sa tieto markery objavujú, v niektorých nie, v iných sa zasa objavujú až vtedy, ak ste od interaktívneho objektu vzdialení asi jeden meter. Nevie

povedať, či ide o zámer alebo o bug, ale aj z týchto viet môžete badať, že táto stránka je veľmi nekonzistentná.

Mám ale taký pocit, že som trochu odbočil od toho, čomu som sa mal v pláne venovať po druhom odseku. Takže ste Jin Sakai, jeden z posledných samurajov, ktorí prežili masaker na pláži Komoda. Ten spôsobil mongolský vodca Khotun Khan, keď svojimi ťažkými čizmami vstúpil so svojím vojskom na zem japonských prefektúr. Uniesli vám strýka, ovládli vašu krajinu – nastal preto čas pomstiť sa. Takto by sa dal zhrnúť počiatočný námet. Úprimne, hra prv nerozpráva veľký príbeh, je skôr komornou drámou odohrávajúcou sa na pozadí veľkého konfliktu. To sa mi na Ghost of Tsushima veľmi páčilo. Samozrejme, osud krajiny visí na vlásku a budete ju zachraňovať, no osobná pomsta, ochrana najbližších a vernosť svojej rodine bude mať v príbehu stále svoje miesto. Po začiatku hry (po spomínanom masakre) zistíte, že situácia je naozaj vážna. Popravy miestnych sú na dennom poriadku, mučenie obyvateľov Mongolmi je tak frekventované ako nutkanie chodiť



cikať pri popíjaní piva, samuraji de facto neexistujú a nad Japonskom zvoní umieračik. Z toho dôvodu budete všade po svete nachádzať hliadky Mongolov, vyplienené dediny a osady, mŕtvolu lemujúce chodníky i prítomnosť pachu smrti na poliach. Atmosféra pokorenej a kedysi hrdej krajiny je pohlcujúca.

Niežeby vo mne stovky mŕtvych vyvolávali pekné dojmy, chcel som len povedať, že sa tvorcom podarilo verne vykresliť výsledok toho, keď sa z nejakého chorého dôvodu zrazu rozhodne jedna krajina zaútočiť na druhú a pritom plieni úplne všetko, čo vidí. Navyše, príbeh je aktuálny, a to s prihliadnutím na to, čo sa deje na východ od nás. Ruské vojská napadli Ukrajinu a zanechávali za sebou len spálenú zem a všadeprítomné utrpenie. To isté prežívajú v Ghost of Tsushima Japonci po vpáde Khotuna Khana.

To je ten dôvod vášho putovania a pomáhania, ktorý som spomínal na začiatku. Hlavný príbeh je fajn, hoci nič objavné, no „ved'ajšáký“ dokážu byť podľa môjho názoru prekvapivo ešte zaujímavejšie. Nie sú dlhé, niektoré možno skončia prekvapivo skoro, ale ich príbehy často obsahujú zaujímavú pointu alebo dokonca aj poučenie, ak sa na to pozriete z tejto strany. Až som mával pocit, či tvorcovia náhodou nepoňali striednosť a účelnosť príbehov ved'ajších úloh z básní haiku. Haiku sú krátke básne o celkovej dĺžke sedemnást' slabík. Nespomínam ich náhodou – je to veľké umenie, ktorému sa venovali aj samotní samuraji, čo Ghost of Tsushima reflektuje. S Jinom ich totiž napíšete hneď niekoľko, pričom vy sami budete vyberať verše. Tieto pasáže patria medzi atmosférické vrcholy hry.

Na Ghost of Tsushima sa mi páčilo poňatie hlavných questov. Vždy ich máte niekoľko a sú rozdelené do viacerých segmentov.



Po prejení jednotlivých častí sa s vami ved'ajšie postavy, ktorých sa úlohy týkajú, rozlúčia a následne sa presunú na iné miesto mapy, kde začne ďalšia časť ich príbehovej linky. Čo sa questov týka, tie, prirodzene, vychádzajú zo samotnej náplne hry, čiže väčšinou ide o využitie vašej katany na vyriešenie problémov. Ťažko čakať alebo dokonca vyžadovať niečo iné. A katana budete musieť využiť napríklad aj vtedy, keď sa úloha týka zdanlivo niečoho nenásilne pôsobiaceho, napríklad pomoci liečiteľovi s chorými osadníkmi. Súboje sú teda alfou a omegou celej hry a veruže vás budú baviť. Teda, niekoľko prvých hodín určite. Vzhľadom na to, že titul neponúka zas až tak veľkú paletu druhov nepriateľov, časom sa môže dostaviť mierny pocit stereotypu. Súbojový systém ako celok sa mi páčil.

Je taktický, premýšľavý a poskytuje pomerne veľké možnosti pôsobenia. Postupne budete používať celkom štyri bojové postoje, ktoré budú účinné voči nepriateľom s mečmi, kopijami, štítom a voči nadmerne veľkým protivníkom.

V bojoch budete môcť využívať okrem katany aj luk, k čomu sa neskôr pridajú hádzacie nože, rôzne bomby na zmätenie protivníkov a podobne. Mrzí ma však, že hra nereflektuje to, že používate sekáciu zbraň, čiže na prípadné odseknuté hlavy, ruky či nohy úplne zabudnite. Zbrane si môžete vyrábať a vylepšovať jednoduchým, ale účinným systémom craftingu. Ja by som však radšej privítal to, aby pre jednotlivé zbrane či zbroj bolo nutné nájsť špecifické predmety, než aby gro výroby predstavovali

tie isté predmety, len s rozdielnym požadovaným množstvom. To je ale len také menšie „hnidopišstvo“.

K spomínaným štyrom bojovým postojom je potrebné pripočítať niekoľko špeciálnych devastačných úderov, ktoré sa vám odomknú postupom hrou, odomkykanie si skillov v dvoch stromoch schopností týkajúcich sa parírovania a vyhýbania, a vylepšovanie si lukostrel'by či liečenia a dostanete veľmi pestrú paletu schopností, ktoré môžete použiť. Rovnako tak si môžete odomknúť sledovanie užitočných featúr pomocou vetra. Ten vám môže ukazovať, kde sa nachádza najbližší horúci prameň, ktorý zvyšuje maximálny počet životov, či minihra s bambusmi. V nej máte za úlohu rozseknúť bambusy, aby sa vám postupne zvyšovala štatistika Resolve. Čím vyššiu hodnotu máte, tým sa môžete viackrát vyliečiť či použiť silnejšie špeciálne údery. Resolve sa dopĺňa útočením, čiže čím viac útočíte, tým viac Resolve máte a tým pádom sa môžete liečiť viac. Vskutku zaujímavý systém.

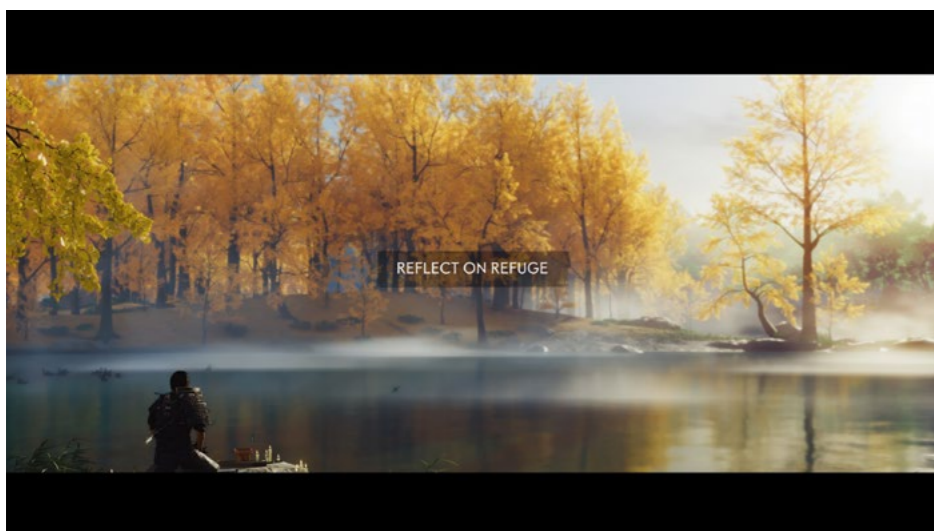
Čo už nie je zaujímavé, práveže skôr otravné, je to, že po vašej smrti sa automaticky nenačíta vaša posledná uložená pozícia, ale hra vás len respawne. Tým pádom pridete napríklad o všetky šípy, ktoré ste minuli pred smrťou, či o spomínané Resolve. Niekedy mi takýto respawn znemožnil opätovne vypustiť medveďa z klietky, ktorý by bol roztrhal okupantov na franforce. Prvýkrát som ho využil, no po respawne tam už prítomný nebol. A to nebolo jediné. Druhýkrát mi už





chýbala napríklad možnosť šípom zostrelit' oheň na nič netušiaceho nepriateľa. Zvláštnosťou je, že hniezda sršňov, ktoré vedú narobiť nepriateľom veľké problémy, sa dajú opakovane použiť aj po respawnne. Radšej by som bol, aby hra využívala starý dobrý systém načítania uloženej pozície. Teda takto, vy si, samozrejme, môžete manuálne načítať pozíciu, ale na to musíte vyjsť až do hlavného menu. A to nie je veľmi používateľsky priateľivé.

Rovnako musím skritizovať úplne nepochopiteľné varovania s odpočítaním, že sa vzd'ajú od misie. Hra, ktorá sa snaží pôsobiť vt'ahujúco, vás často nenechá skúmať priestor bez toho, aby vás ohrozovala takouto vyslovene „buzeráciou“, ktorej jedinou úlohou je v podstate iba maskovať slabý dizajn. Je to smutné, že takýto primitívny dizajnový trend postihol aj Ghost of Tsushima. Taký tretí Zaklínač spred viac ako desiatich rokov to mal vyriešené úplne inak. Aj to len dokazuje moje tvrdenie, že dizajn Ghost of Tsushima jednoducho nie je dobrý. Skôr je len pieskoviskom, po ktorom sú tu a tam porozhadzované lineárne koridorové misie.



Varovania „Return to Tale Area“ vás budú sprevádzať vždy a všade, ak sa rozhodnete hrať hru počas misií podľa seba.

To mi inak umožňuje nadviazať na úplne absurdnú situáciu, ktorej som bol svedkom. Pri infiltrácii do hradu Kaneda som sa dostal na pomerne veľký otvorený dvor posiaty Mongolmi. Hra mi v ľavom hornom rohu napísala „Defeat the Mongol Guards“. Keďže sa mi ale znova nechcelo bojovať proti tým istým nepriateľom, rozhodol som sa experimentovať a skúsil som sa dostať ďalej zakrádanim sa. Vzhľadom na to, že AI nepriateľov je často dosť otáznava, nebol vôbec problém sa prešmyknúť cez dvor skrývajúci sa za prekážky, kry a šplhajúci po strechách až k cieľu, ktorý napokon predstavovala diera v drevenom plote. Cez ňu som sa mal dostať do ďalšej fázy misie. Hra mi to ale neumožnila – jednoducho ma nútila všetkých bezdôvodne vykántriť. Až potom sa pri diere objavil nápis, aby som po stlačení tlačidla „E“ prešiel na druhú stranu. Ghost of Tsushima nemôžete hrať podľa seba, musíte striktno dodržiavať pokyny napísané na obrazovke. Nemôžete

myslieť, musíte nechať hru myslieť za vás. A to je aj dôvod, prečo je hodnotenie možno pre niekoho prekvapujúco nízke.

PC port malo na starosti štúdio Nixxes Software, ktoré sa opäť vytiahlo. Ghost of Tsushima beží na PC úplne hladko, bez stutteringu, zasekávania sa či prepádov snímkovania. Ovládanie s klávesnicou a myšou funguje úplne bez problémov a hlavne vďaka kurzoru myši je predovšetkým orientácia v menu intuitívnejšia než kedykoľvek predtým. Privítal by som ale špeciálny kurzor myši, ktorý by sa hodil k artštýlu, nielen obyčajný windowsácky. Grafický titul už dnes nevyzerá až tak uchvacujúco ako pred štyrmi rokmi, no stále je to v niektorých momentoch pastva pre oči. Po technickej stránke vývojári umožnili hrať napríklad aj v pomere 32:9, čo rozhodne nie je vídané často. Nuž, ja som to tvrdil vždy. Po technickej stránke sú najlepšie PC hry, paradoxne, tie zo Sony PlayStation. Kritiku by som akurát vzniesol voči raritnému leakovaniu pamäte, ktoré spôsobí horšiu stabilitu. Zatiaľ sa to dá vyriešiť obyčajným reštartovaním hry, ale stáva sa to len veľmi sporadicky.

Ghost of Tsushima možno nie je až tak veľká pecka, v akú som dúfal, keď bola svojho času prezentovaná vývojármi ešte pre PlayStation 4, no celkovo je to stále dobrý a miestami až veľmi dobrý kúsok, ktorého hranie dokáže zabaviť.

cvcPrekážal mi hlavne kopec menších detailov, pričom dohromady mali významný vplyv na môj názor na hru. Ako keby sa tvorcovia nevedeli rozhodnúť medzi artovým zážitkom a priemerným mainstreamovým konzolovým titulom – nie celkom využitý potenciál. Port ako taký ale štúdio Nixxes Software opäť dotiahlo takmer do dokonalosti. Približuje sa aj portu God of War, ktorý som vo svojej recenzii označil za novú éru kvality PC portov. V každom prípade, Sony, vďaka a za Ghosta, bolo to fajn, no teraz už vážne na PC chceme ten remake Demon's Souls. A Shadow of the Colossus. A Bloodborne!

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Sony	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ atmosféra okupovaného Japonska	+ súbojový systém	- zastaralé poňatie otvoreného sveta
+ rozsiahly rozvoj postavy		- hromada otravných detailov
		- časom nástup stereotypu
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

RECENZIA SWITCH

Paper Mario: The Thousand-Year Door

PAPIEROVÁ RPG S PUZZLE PRVKAMI



Vždy, keď recenzujem nejaký titul s klampiárom Mariom, nezaobíde sa to bez páťosu. Predsa len to bola jedna z mojich prvých videohier a keď vidím čokoľvek zo sveta Mario hier, opäť mám desať rokov. Pri tejto recenzii sa skúsím páťosu vyhnúť, pretože moja prvá ťahovka z tohto univerza bola Mario + Rabbids Kingdom Battle na Switchi (ide o veľmi podarený X-Com klon). RPG verzie Marioových dobrodružstiev ma celé detstvo dôkladne obchádzali, primárne asi preto, že si vyžadovali čítanie po anglicky, čo vtedy nebola moja silná stránka. Mám dojem, že vedenie Nintendo tím, že remake prinieslo po 20 rokoch, presne vedelo, čo robí, keď má väčšina nadšencov série viac rokov a často hľadá pokojnejší gameplay. Hlavne ich až toľko nebolo a o The Thousand-Year Door sa hovorilo s bázňou ako o legende.

Predtým, než som zapol Paper Mario, som o predošliých Mario RPG vedel len toľko, že sú ťahové a že si zakladajú na estetike papierových figúrok. Tento vizuál je od prvého momentu evidentný a tvorcovia sa ho snažia využiť všade, kde to len ide. Papierové sú postavičky aj kulisy, prestrihy sú tvorené cez pokrčenie papiera a celkovo hra vyzerá ako Arts and Crafts projekt. Hudba je typicky „mariovská“ a na nič sa nehraje ani príbeh. Princzerna sa dostane do problémov a Mario má pozbierať hviezdičky v rôznych prostrediach, aby zistil, čo sa s ňou stalo a zachránil ju. Nie je na to sám a medzi jeho pomocníkmi sa ocitnú aj bytosti, ktoré väčšinou poznáme ako nepriateľov – napríklad je to Goomba, pôvodne jeden zo základných nepriateľov v celej sérii.

Hra sa prezentuje ako RPG, ale papierový svet skrýva množstvo puzzle prvkov

a mechanizmov. Postup jednotlivými prostrediami mnohokrát nie je náročný kvôli nepriateľom, ale kvôli úlohám, ktoré pre vás tvorcovia pripravili. Okrem klasického blúdenia a hľadania správneho kľúča od správnych dverí na vás čakajú rôzne úlohy kreatívne využívajúce papierové prostredie. Niekedy sa musíte s papierovou postavičkou prestrčiť cez mreže, občas si všimnúť, že okno za vami má vlastnú platformu, ktorá ho prepája s iným oknom, a tak ďalej. Mnohé z týchto tajomstiev vás odmenia nielen cestou, ale aj úlomkom hviezdy, čo je jedna z mien. Puzzle mechanizmov je mnoho a niektoré vám nemusia napadnúť ihneď. Aby ste netápali, hneď prvá spoločníčka menom Goombella vám bude počas celej hry ochotne robiť sprievodcu a kedykoľvek máte pocit, že tápete a neviete sa pohnúť, stačí sa jej opýtať. Zvyčajne jej jemne kryptická rada



pomôže a ak by aj to bolo málo, pomôžu internetové návody. S jej pomocou by to však naozaj nemal byť problém.

Hádanky sú originálne a často sprevádzané príjemným „aha momentom“, keď okolo nejakej veci chodíte dlhšie, ale všetko do seba zapadne až vtedy, keď získate určitú schopnosť alebo predmet. Hra veľmi príjemne využíva trochu nemotornú „papierovú“ fyziku a hoci som si najprv nevedel zvyknúť na veľmi zvláštne skákanie, ktoré bolo nepraktické najmä pri schodoch, v celom tom prostredí to dáva zmysel.

Posledná chvála na logické úlohy patrí ich tematickosti, ktorá často súvisí s

prostredím, v ktorom sa nachádzajú, čím pomáhajú bodovať atmosféru podobne ako svety v Super Mario plošinovkách. Za zmienku stoja dialógy, ktoré sa snažia byť vtipné a niekedy kókrát sa im to aj podarí, ale humor je výrazne ázijský a pokiaľ sa nechytíte na vlnu, budete namiesto smiechu len krútiť hlavou.

V jadre sa hra snaží byť minimalistickým RPG, čo vie byť trochu rozpačitý žánr najmä v dobe, v ktorej sa RPG tituly snažia ponúknuť čo najviac obsahu, množstvo ciest vývoja postavy, schopností, vybavenia a všetkých ďalších mechanizmov, na ktoré sme si už zvykli. Priznám sa, že prvé hodiny som súboje neznášal. Na začiatku máte na výber jedného spoločníka, sám

Mario ma dva typy útokov a pomerne skoro sa objaví mechanizmus odznakov, ktorý pridáva ďalšie schopnosti, ale jednak potrebujete odznaky získať a jednak na ne potrebujete kapacitu. V konečnom dôsledku sa tak rozhodujete, či nepriateľa udriete kladivom, udriete silno kladivom za energiu, alebo naňho skočíte. Hral som už veľa RPG kúskov, ktoré mali o dosť záživnejší začiatok.

Aby som však systému nekrivdil, už len mechanizmus úder alebo skok je veľmi príjemným prenesením toho z Mario plošinoviek. V skratke ide o to, že ak na nepriateľa skočíte, spôsobíte mu menej zranenia, no pokiaľ ide o určitý typ nepriateľa, ako je napr. korytnačka Koopa, existuje šanca, že súpera prevrhnete, ten sa nebude vedieť postaviť a v najbližšom kole nezaútočí. Niektorí nepriatelia majú ostne a keď na nich skočíte, stratíte život. Tvorcovia hry pripravili naozaj s vysokým dôrazom na dedičstvo, ktoré značka Mario pre Nintendo znamená a odkazy na ostatné tituly zo série sú všade. Okrem Maria si zahráte aj za ďalšie dôležité charaktéry z príbehu (nebudem prezrádzať, o ktoré ide), ale sú to len krátke vsuvky, ktoré zvládajú RPG prvky ešte horšie než hranie za Maria.

Útoky vykonávate pomocou krátkej postrehovej minihry, v ktorej musíte v určitom čase stlačiť konkrétne tlačidlo alebo pustiť páčku. To je ďalší mechanizmus, ktorý na mňa na začiatku pôsobil ako niečo, čo nepatrí do ťahovej

RPG, ale časom som si na roztomilé minihry zvykol. Len ma trochu vytáčalo, že moja nízka pozornosť, ktorú pri ťahových RPG zvyknem mať, ma stála niekoľko nepodarených útokov.

Ďalším mechanizmom a zároveň dávkou nostalgie sú predmety. Tie si občas vyrazíte z tehlových blokov tak, ako je nám to prirodzené z prvých hier, kúpite si ich v obchode za mince, alebo ich pri sebe majú nepriatelia, ktorých porazíte v boji. Predmety verne kopírujú tie, ktoré zo série bežne poznáme. Hríb vám vylieči životy, ohnivá kvetina pošle spľšku ohnivých iskier po nepriateľoch a podobne. O predmety nie je núdza, veľa ich nájdete po svete a neskôr si vytvoríte návyk, aby ste si v meste doplnili tie, na ktoré ste zvyknutý.

Systém spoločníkov bol pre mňa najskôr trochu zmätočný, a to najmä preto, že sa nimi stávajú príšery, ktoré sú v ostatných hrách nepriateľmi. Začínate s Goombellou, neskôr sa k vám pridá Koopa a ďalší. Každý z nich má vlastné útoky a takisto vlastnú schopnosť mimo boja, ktorú často využijete pri logických úlohách.

Spoločníci sa vylepšujú bojom, ale tie nie sú nejak extra obtiažné, preto sa nemusíte báť, že vám ujdú dôležité body skúseností a zaseknete sa v postupe. Ak sa už niekde zaseknete, bude to pravdepodobne kvôli logickej úlohe. Čo sa ale spoločníkom nedá odoprieť, sú ich jedinečné osobnosti. Niektorí vás možno budú vytáčať, no aj to je výsledkom dôkladného budovania prostredia hry.

Počas boja sa toho deje oveľa viac, než je na prvý pohľad vidieť. Silnejšie útoky vás aj vášho spoločníka stoja energiu/manu, ktorú si dopĺňate predmetmi, pričom je zdieľaná medzi charaktérmi.



Keď sa získaním dostatočného množstva skúsenostných bodov dostanete na novú úroveň, môžete si vybrať, či si chcete zvýšiť maximum života, energie alebo kapacity na nosenie odznakov. To je pomerne málo atribútov na výber, ale ako som už spomínal, Paper Mario sa snaží byť minimalistickým RPG.

Všetky boje sa odohrávajú na javisku, ale to, čo mi na začiatku prišlo len ako nevinná kulisa, má reálny herný efekt. Pod javiskom máte divákov, ktorí váš boj pozorujú a niekedy majú vôľu doň zasiahnuť – primárne tak, aby vám škodili.

Ak sa chcete záškodníckych divákov zbaviť, musíte ich pozorne sledovať a pokiaľ majú nad hlavou predmet, môžete ich z hl'adiska vykopnúť. Počet divákov v hl'adisku má takisto dôležitý efekt.

Získavate zaň prestíž, čo dobíja cooldown ultimátnych schopností. Tie sa snažia pôsobiť veľkolepo animáciami aj efektom, čo sa im zvyčajne aj darí a väčšinou zvrtnú priebeh boja vo

váš prospech. O to viac to núti hráča, aby sa snažil o štyľové zakončenia útokov, za ktoré získa viac prestíže.

Paper Mario vás prevedie sériou krásne navrhnutých prostredí, v ktorých je radosť sa pohybovať, riešiť úlohy a ničiť nepriateľov. Steny sa budú strhávať a krčiť, postavy sa budú meniť na origami, Mario bude robiť to, čo robí Mario v každej hre a vy sa pravdepodobne budete baviť. Neprekáža ani to, že to nie je ani spolovice taká RPG, aká by mohlo byť, alebo že sa občas zaseknete na nejakej logickej úlohe, lebo ste si za stenou ne všimli prechod do ďalšej miestnosti. Stačí si zobrať svoj oblúbený power-up a keď počujete It's-a-me-Mario, všetko je opäť v poriadku.

Verdikt

Remake 20 rokov starej hry sa podaril na výbornú. Nové vizuály a rozšírené herné možnosti robia z Paper Mario: The Thousand-Year Door súčasný kúsok, ktorý sa radí medzi ďalšie klenoty konzoly Nintendo Switch. RPG systém sa niekomu môže zdať chudobný, no jednotlivé mechanizmy do seba zapadajú tak akurát a 30 hodín dlhá kampaň zbehnú rýchlejšie, než by ste si prišli.

Martin Majdák



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: RPG	Výrobca: Nintendo	Zapožičal: Conquest
---------------	----------------------	------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný remake v krásnom grafickom šate	- dostať sa z jedného miesta do druhého je niekedy otrava
+ prienik medzi puzzle hrou a RPG	- súbojový systém môže niekomu prísť chudobný

HODNOTENIE: ★★★★★

Indika

ČO VŠETKO MÔŽE BYŤ PUZZLE HRA?



Indika je podľa jej tvorcov hrou, ktorú si máte zahrať, ak chcete čítať Fjodora Dostojevského, ale nemáte chuť čítať melancholické eposy dlhé niekoľko stoviek strán. Namiesto toho prejdete celú túto novinku za 4 - 5 hodín, čo je aj na indie titul pomerne krátka doba.

O tejto hre sa nedá hovoriť bez toho, aby sme si nepovedali niečo o jej kontexte. Za ruským zasadením stojí ruské štúdio Odd Meter. Vývojári na Indike začali pracovať ešte pred vojnou na Ukrajine, pričom po jej začatí ušli z Ruska, pretože nesúhlasia s politikou, ktorú ich domovina momentálne vedie. Titul síce nie je o vojne, ale príbeh je aj podľa samotných tvorcov prehliadkou toho, čo je na ruskom zmýšľaní aj v súčasnosti zlé, minimálne z pohľadu ortodoxnej viery. Indika vás v prvých momentoch vtiahne

do krutého sveta ruského ortodoxného kláštora. Zatiaľ čo iné videohry vás bežne vítajú interaktívnymi tutoriálmi a hneď zapoja do deja, tu na to vývojári idú úplne opačným smerom. Začiatok sa s vami snaží urobiť to, o čo by sa usilovali aj sestry v kláštore – zlomiť vášho ducha. Vaše prvé kroky v hre budú patriť rôznym službám pre sestry. Toto prines, tam choď, naber vodu. Ak by vás nesprievádzal diabolický hlások v hlave, ktorý vám vnucuje myšlienky, aké by mníška za žiadnych okolností nemala mať, bolo by to naozaj nudné a pokiaľ si nepotrpíte na vnútorné monológy, môže sa stať, že titul v prvej polhodine vypnete a nevrátite sa k nemu. Bola by to škoda? Záleží na tom, čo od hier očakávate. Indika je vo svojom jadre puzzle titul. Všetky morálne sivé dejové línie a jemne hororové sekvencie sú tu len na

okrasu a robia z neho jedinečný kúsok popkultúry, ktorý nebude hrou roka, no pre istú skupinu ľudí bude smerodajným a viem si predstaviť, že sa stane inšpiráciou pre ďalšie originálne kúsky.

Samotný príbeh aj povaha úloh sú veľmi originálne, nebudem preto veľa prezrádzať. Príbeh je naozaj krutý, hranica medzi dobrom a zlom sa stiera každým skutkom postáv a nájdeme tu veľa smrti a ľudského utrpenia. Násilie nie je výnimočne nechutné, no je ho tu dost a hra si naozaj zaslúži vekové obmedzenie 18+. Ruská klasika ako vyšitá.

Úlohy sú rôzne a hra vás za ruku vodíť nebude. Ak sa niekde zaseknete, vaša chyba, musíte sa vynájsť (alebo si pozrieť návod na internete). Obzvlášť

originálne a tematické sú úlohy, v ktorých do sveta preniknú pekelné sily a vy si musíte cestu von „vymodliť“. V praxi to vyzerá tak, že svet sčervenie a potrhá sa, pričom do pôvodného stavu ho dá len modlitba. Úlohou hráča je prepínať medzi svetmi a dostať sa von zo zapeklivej situácie. Tu treba vypichnúť aj zvukovú stránku, ktorá sa mení spolu so svetmi.

Hra je (možno aj kvôli svojej krátkosti) plná mechanizmov, pri ktorých si poviete, že je škoda, že boli využité iba raz. To jej dodáva na pocity originality, aj keď samotné mechanizmy už dobre poznáme z iných titulov. Keďže hráte za mníšku, nečakajte schopnosti úderov, zohnutia či strelby. Musí vám stačiť, že máte tlačidlo, ktorým sa Indika modlí. Mechanicky originálne je príležitostné prepojenie s pixelartom. Pixelová grafika sa na vás vyvalí hneď v hlavnom menu (keď som ju zapol prvýkrát, mal som pocit, že som sa preklíkol a zapol nejakú inú hru) a nenápadne vás sprevádza celým príbehom.

Tento krok nie je samoúčelný a aj samotnej hlavnej postave pripomína, že jej život je nejakým spôsobom „gamifikovaný“ a službičky, ktoré robí pre sestry v kláštore či pre cudzincov, ktorých počas svojho putovania stretne, jej prinášajú dobré body a tie by v lepšom prípade mali viesť ku spásu. V tom horšom sú len pripomienkou toho, čo počas svojho života robíme.

Presne tak sú naplánované mnohé úlohy v hre. Život taký, ako ho zachytáva toto historické obdobie, je krutý a to, čo si človek zaumieni, sa mu len málokedy podarí splniť. Preto aj viaceré vaše úlohy budú odkázané na trpký neúspech. Tým teraz nemyslím, že titul je ťažký, no v jeho príbehu je viacero momentov plných zlyhania. Tomu sa



jednoducho nevyhnete. Celý pixelový element je na konci vysvetlený a aj zbieranie bodov je krásne zarámované, dokonca si dovoľím nazvať to príjemným plot twistom, no určite vás nechcem pripraviť o moment prekvapenia. Dôležité však je, že hra vás v niekoľkých momentoch upozorní, že zbieranie bodov je zbytočné a nič neznamenajú.

Ako svoj hlavný tromf prezentuje tento indie počín morálne otázky, nad ktorými vás nechá hľbať počas toho, ako riešite jednotlivé úlohy. To sa do istej miery darí, ale ak sa na príbeh chvíľu nesústredíte a ujde vám dôležitý kontext, môže sa stať, že sa z hry stane len bezduchá kratochvíľa s priemerne vymyslenými úlohami. Tvorcovia odvedli naozaj dobrú prácu v striedaní príbehových a puzzle sekvencií tak, aby sa obidve zložky dopĺňali a vy ste sa nenudili. Na záver len dodám, že pokiaľ je to možné, usilujem sa hry hrať v ich originálnom jazyku (s anglickými titulkami, samozrejme), pričom ruský dabing tu bol príjemným spštením a tematicky sedel omnoho viac ako angličtina. Navyše, je to

slovenský jazyk a nejakému slovíčku tu a tam porozumiete aj bez titulok.

Indika je moderný pohľad na puzzle žáner, ktorý pútavo spája diametrálne odlišné estetiky. Tie mieša do pomalého a melancholického príbehu v žánri, ktorý vo videohrách ešte nie je úplne prebádaný. Hra ale trpí klasickými rozpočtovými nedostatkami. Mohla byť dlhšia, úlohy originálnejšie a aj s Unreal enginom sa dajú v dnešnej dobe robiť väčšie zázraky. Napriek tomu je to originálny a správne čudný kúsok v záplave predimenzovaného videoherného trhu, ktorý momentálne výrazne trpí mechanickým kopírovaním.

Verdikt

Príbeh ako z pera Dostojevského sa na prvý pohľad podaril, hoci zanieteni fanúšikovia jeho diel by možno ohrnuli nosom. Indika zostáva vo svojom jadre primárne logickým titulom s úlohami, pričom všetky žánrové vsuvky slúžia čisto na dotvorenie atmosféry a rozpovedanie príbehu, ktoré sa videohrami zvyčajne nerozprávajú. Nečakajte AAA a vt'ahujúci zážitok, ale ak sa zahľibíte do príbehu, budete nad ním premýšľať aj istý čas po dohratí.

Martin Majdák



ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Puzzle game	Square Enix	Conquest

PLUSY A MÍNUSY:	
+ Temná atmosféra dýcha z každého záberu	- Úlohy mohli byť kreatívnejšie
+ Zaujímavé zapojenie pixelovej grafiky	- Dĺžka
	- Čítať nízky rozpočet

HODNOTENIE: ★★★★★

Huawei FreeBuds 6i



Huawei uvádza na slovenský trh nové slúchadlá FreeBuds 6i, ktoré ponúkajú výnimočnú kvalitu zvuku, dlhú výdrž batérie a vylepšené potlačenie hluku.

S cenou do 100 EUR prinášajú moderný dizajn a množstvo vylepšených funkcií. FreeBuds 6i sú vybavené technológiou

inteligentného dynamického potlačania hluku ANC 3.0, ktorá generuje parametre potlačenia hluku v reálnom čase pre 34 scenárov.

Slúchadlá majú päť významných hardvérových vylepšení, vrátane komory na filtrovanie hluku, nových náušníkov z tekutého silikónu a trojice mikrofónov

s vylepšeným systémom na presné zbieranie hluku. Systém obsahuje 11 mm dynamický menič, ktorý zlepšuje potlačanie hluku generovaním spätných zvukových vln. Externý mikrofón zachytáva okolité zvuky s o 50 % lepším odstupom signálu od šumu, čím výrazne zvyšuje čistotu zvuku.

FreeBuds 6i poskytujú stabilné uchytenie a lepšie tesnenie proti hluku, čo je ocenené najmä v hlučnom prostredí, ako sú kaviarne alebo kancelárie. V preplnených priestoroch výrazne tlmia okolité zvuky, čím zabezpečujú tichý zážitok. Slúchadlá majú výdrž batérie až 35 hodín s nabíjacím puzdrom a 8 hodín na jedno nabitie. Po 10 minútach nabíjania ponúkajú 4 hodiny prehrávania.

Vynikajú aj údernými basmi a podporou zvukového kodeku LDAC HD a certifikáciou Hi-Res Audio Wireless. Používatelia môžu prispôsobiť zvuk pomocou Multi-EQ efektov s 10 pásmami ekvalizácie. Huawei FreeBuds 6i sú dostupné v bielej, fialovej a čiernej farbe u vybraných maloobchodných partnerov za cenu 99 EUR.

Acer Vero



Acer uviedol dva nové laserové projektory Vero HL68 Series s rozlíšením 4K UHD, jasom 4 000 ANSI lúmenov a kompatibilitou HDR10, ktoré ponúkajú pohlcujúci zážitok. Navrhnuté s ohľadom na životné prostredie, používajú bezortuťový hybridný

svetelný zdroj so životnosťou až 30 000 hodín a úsporu energie až 48%. Až 50% materiálov je z recyklovaných plastov.

Model Acer Vero HL6810ATV obsahuje Android TV pre okamžitý prístup k

streamovacím platformám a aplikáciám. Projektory ponúkajú dynamický kontrastný pomer 50 000:1 a farebný gamut 105 % Rec. 709, čo zaručuje živé farby a detaily. HDR10/HLG kompatibilita rozširuje spektrum farieb a jas. Štyri režimy prispôbené rôznym typom obsahu, vrátane režimu Futbal, optimalizujú projekciu na väčších plochách.

Vero HL6810ATV má zabudovaný Android TV dongle, čím eliminuje potrebu externých zariadení a umožňuje ovládanie hlasom alebo smartfónom. S rozlíšením 4K UHD a 1,3x zoomom umožňuje flexibilné nastavenie. Stupeň krytia IP5X chráni projektor pred vonkajšími vplyvmi, a technológia Acer BlueLight Shield znižuje negatívne účinky modrého svetla. Podpora HDMI 2.0 umožňuje pripojenie zosilňovačov a externých reproduktorov pre 3D zážitky.

Projektory Vero HL68 Series šetria až 48 % energie oproti projektorom s lampou a majú životnosť až 30 000 hodín. Obsahujú 0% ortuti a sú vyrobené z recyklovaných plastov. Model Acer Vero HL6810ATV bude v regióne EMEA dostupný od júna za 1 699 EUR, model Acer Vero HL6810 od augusta za 1 599 EUR.

Saramonic BlinkMe B2



Spoločnosť Saramonic uviedla na trh nové bezdrôtové mikrofóny BlinkMe B2, ktoré sú určené pre kreatívcov a video tvorcov.

Tieto mikrofóny ponúkajú kvalitný zvuk, jednoduché ovládanie a množstvo funkcií za cenu okolo 250 EUR. Dizajn je kompaktný, s prijímačom v podobe štvorcovej krabičky s displejom a dvoma magnetickými

mikrofónmi kruhového tvaru. Mikrofóny majú dotykový LCD displej a magnetický konektor na dobíjanie.

Saramonic BlinkMe B2 disponuje technológiou Onboard Recording s pamäťou 8 GB, čo umožňuje nahrávať zvuk priamo do mikrofónu bez potreby prijímača. Mikrofóny ponúkajú

aj záložnú linku snímania zvuku pri -6 dB pre prípad technických problémov. Dosah signálu je až 100 metrov v ideálnych podmienkach. TFT panely na mikrofónoch a prijímači umožňujú prispôsobenie pozadia a ovládanie funkcií.

Súčasťou balenia je praktická taštička, adaptér pre uchytenie mobilu a kabeláž na prepojenie s rôznymi zariadeniami. Mikrofóny sú odolné a kvalitne spracované, takže zvládnu aj pád na zem bez poškodenia. Vynikajúca redukcia šumu je zabezpečená komorou na filtrovanie hluku a softvérovou redukciovú vetra.

Výdrž batérie je 6 hodín pre mikrofóny a 24 hodín pre prijímač, pričom za 10 minút nabíjania získate 4 hodiny prehrávania. Mikrofóny ponúkajú čisté audio bez rušenia, a to aj v náročných podmienkach. V porovnaní s konkurenčnými produktmi, ako sú mikrofóny od DJI, BlinkMe B2 poskytuje lepšie výsledky, najmä pri exteriérovom nahrávaní, kde nie je potrebná postprodukcia zvuku.

Huawei Pura 70 Pro



Huawei predstavuje nový model Pura 70 Pro, ktorý opäť posúva hranice kvality fotomobilov.

S 6,8-palcovým OLED displejom s Full HD+ rozlíšením a adaptívnou obnovovacou frekvenciou 120 Hz poskytuje skvelý vizuálny zážitok. Zadná strana telefónu zaujme trojuholníkovým ostrovčekom s trojicou foto modulov, ktoré zvyšujú bezpečnosť úchopu.

Fotoaparátová výbava zahŕňa hlavný 50 Mpx snímač, 12,5 Mpx ultraširokouhlý snímač a 48 Mpx makro teleobjektív, čo umožňuje zachytiť detaily aj pri zlom osvetlení.

Telefón disponuje technológiou superrýchleho nabíjania s kapacitou batérie 5 050 mAh a podporou nabíjania pri 100 W káblom a 80 W bezdrôtovo. Huawei Pura 70 Pro

využíva čip HiSilicon Kirin 9010 s taktom 2,3 GHz a 12 GB RAM. Aj keď telefón nepodporuje 5G, jeho výkon pri každodennom používaní je výborný. Operačný systém EMUI 14.2 umožňuje obchádzanie absencie Google služieb prostredníctvom .apk súborov a Aurora Store.

Huawei AppGallery poskytuje náhradné možnosti pre západné služby. Telefón ponúka vynikajúcu fotografickú kvalitu, ktorá sa blíži bezzrkadlovkám a stabilné 4K video pri 60 FPS. Umelá inteligencia zlepšuje fotografie a videá pomocou rýchlych korekcií a ponúka aj zábavné funkcie, ako je sledovanie očí.

Huawei Pura 70 Pro je výnimočnou voľbou pre tých, ktorí hľadajú inovatívny a kvalitný fotomobil.

Aj napriek absencii Google služieb a slabšiemu procesoru prináša tento model množstvo výhod a ukazuje, že Huawei je stále lídrom v oblasti mobilných inovácií.

Cooler Master GA2501

100 HZ ZA 100 EUR



Progres v oblasti vývoja zobrazovacej techniky sa, s ohľadom na posledné roky, dá nazvať ako skutočne zásadný a špeciálne, ak sa zameriame na segment herných monitorov. Jednotlivé spoločnosti zaoberajúce sa produkciou tohto konkrétneho hardvéru si dnes môžu dovoliť navýšovať parametre u lacnejších IPS panelov bez toho, aby sa to zásadne premietlo do finálnej cenovky. Žiarivým príkladom je nedávno uvedený a dozista aj cenovo dostupný model GA2501 od známej spoločnosti Cooler Master, s ktorým som mal možnosť stráviť v rámci testovania viac než mesiac v kuse.

Cooler Master GA2501 je 24,5 palcový IPS monitor poskytujúci každému, čo má vo vašku aspoň sto eur, rozlíšenie 1920 x 1080 pxl pri obnovovacej frekvencii 100 Hz. Navonok vám musí byť jasné, že za takúto sumu sú akékoľvek očakávania

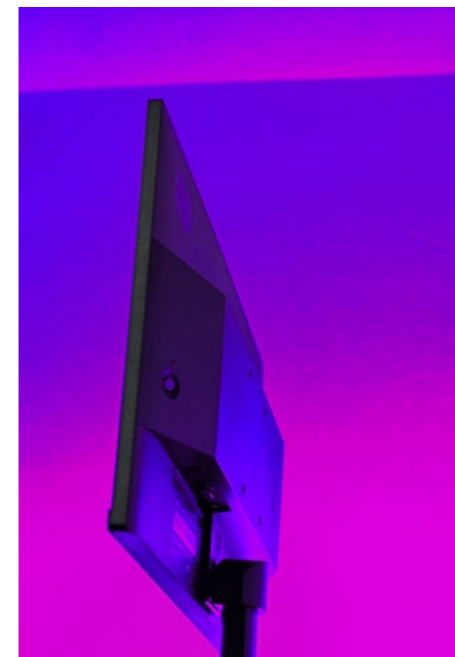
od konzumenta milujúceho interaktívnu kultúru právom nastavené prekliato nízko a akonáhle si uvedomíte, že vám firma Cooler Master ponúka možnosť vymeniť solídny monitor za cenu väčšieho nákupu v potravínach, môže vás razom začať páliť peňaženka. Ešte než ju však, aj za zvuku zvonice na pravé poludnie, vytasíte ako kovboj svoj verný Remington, skúsím vám ku kvalite testovanej vzorky povedať predsa len trochu viacej.

Extrémne lacný monitor od Cooler Master je súčasne extrémne ľahkým, keďže spoločne so stojanom váži sotva tri kilogramy – taký Samsung, ktorý do svojej televíznej techniky rád nalieva železobetón, by sa z tej mušej váhy doslova zhrozil. Bolo vyložene osviežujúce po dlhej dobe vytiahnuť z krabice niečo takto ľahučké a už behom pár sekúnd pripájať kabeľáč a čakať na prvé rozsvietenie známeho loga

výrobcu. Základňa vo svojej spodnej časti obsahuje kovovú platňu, ale tým integrácia kovu v rámci konštrukcie celého monitoru pochopiteľne končí a všetko ostatné je už strikne v rézii plastu. Stojan samotný sa do monitoru len nasunie a jeho pohyb je silno limitovaný – žiadne výškové nastavovanie, žiadne otáčanie a čo sa týka sklopenia, tak je tu len rozsah -5 až +20 stupňov. K dispozícii je našt'astie cenená možnosť uchytenia do flexibilnejšieho ramena pomocou VESA štandardu (100 x 100 mm).

VGA?

Páčil sa mi poradne skromný kábel určený na zapojenie do elektrickej siete, ktorý vám nebude na stole ani pod ním kazit estetiku vašej kancelárskej lomeno hernej kultúry, avšak z čoho som bol najprv jemne vykoľajený, bol archaický VGA vstup. Samozrejme, že vedľa neho nájdete



klasické HDMI (1.4), avšak prítomnosť retro VGA vo mne vyvolala skôr pobavenie – na druhú stranu, ak máte doma zariadenia opatrené týmto konektorom, tak práve prostredníctvom neho viete dosiahnuť 75 Hz obnovovaciu frekvenciu.

Po prvom spustení a pomocou osvetleného joysticku umiestneného na zadnej pravej hrane, si užívateľ v rámci prehľadného HUD rozhrania môže prepínať medzi predvolenými obrazovými modusmi – FPS, RTS, Web a podobne. Nečakajte však od výsledku jednotlivých režimov nejaké zázraky, keďže ide skôr o plošnú korekciu jasu a kontrastu.

Továrnske nastavenie je na slušnej úrovni, avšak treba si uvedomiť o akých kvalitách sa tu v rámci panelu "za stovku" vlastne rozprávame. Cooler



Master pri svojom monitore GA2501 uvádza skutočnosť, že ide o panel vhodný na prácu a zábavu. Argument o využití počas postprodukcie má akú takú váhu na základe podpory 109 % sRGB a ja s ním z časti môžem súhlasiť, avšak viac než úpravu obrázkov by som sa v zmysle nejakého pracovania sústredil hlavne na editáciu textov či tabuliek a všetko ostatné riešil skôr v príležitostnej rovine – odôvodnením je 84 % Adobe RGB a 84 % DCI-P3.

V zmysle hier je to už o niečo veselšie, keďže ide o panel so 6bit + FRC, čiže ak nie ste profesionálny fotograf a nemáte oči ako jastrab, sotva budete vidieť rozdiel medzi 8bit panelom a 6bit panelom s pomocnou emuláciou farieb. Počas testovania som bol s výsledkom odozvy obrazovky, kvality ostroti a

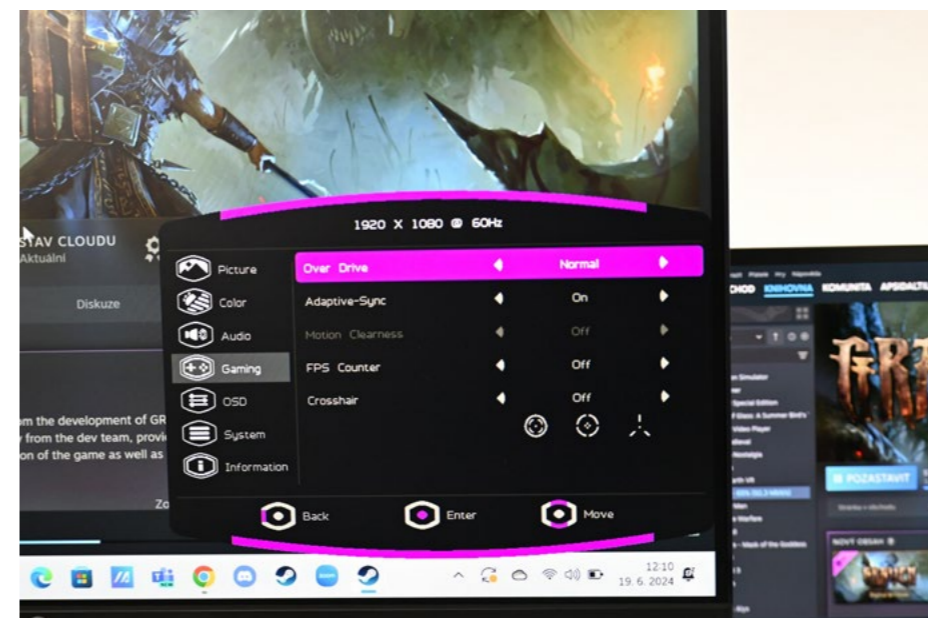
v neposlednom rade aj dostatočnej svietivosti (250 nitov) viac ako spokojný.

Cooler Master GA2501 je monitor určený výhradne pre začínajúcich hráčov, avšak jeho využitie si viem predstaviť aj v zmysle akejsi zálohy, či sekundárneho displeja čakajúceho pod stolom v kancelárii. Nebudeme si tu nič nahovárať, jeho zásadnou prednosťou je toľko opakovaná cenovka, ktorú však, cez to všetko, dokáže podporiť slušnou kvalitou obrazu, aj s uspokojivým kontrastným pomerom (1300:1). Rozprávame sa tu o kvalite dostačujúcej na bežné kancelárske operácie a súčasne solídny herný zážitok. Pre každého, komu sa rozpočet pri výbere panelu povaluje niekde u členkov a túži po solídnom 100 Hz monitore, by som v súčasnosti nevedel odporučiť nič lepšie než prezentuje vyššie opisovaný hardvér. Akonáhle by sme sa však začali rozprávať o prihodení takých osemdesiat eur navyše, pochopiteľne by mi napadlo hneď niekoľko ďalších možností.

Verdikt

Cenovo dostupný herný monitor, na ktorý sa môžete spoľahnúť!

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cooler Master
Cena s DPH: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Minimalistický dizajn
- + Plastová, ale odolná konštrukcia
- + 100 Hz
- + Cena
- Obmedzené nastavenie stojanu

HODNOTENIE:



ROG Carnyx

PODARENÝ PRVÝ KROK



Streamovacie náradie v podaní hernej divízie spoločnosti ASUS sa nedávno rozrástlo o premiérový model káblového mikrofónu s názvom Carnyx. ROG si tak do svojej výbavy doplnilo nesmierne dôležitý produkt určený pre začínajúcich, ale aj skúsených streamerov, ktorý už na prvý pohľad vzbudzuje pozornosť predovšetkým svojím dizajnom. Viac než gaming výzor ma však zaujímalo, ako na tom je Carnyx po stránke kvality prenosu audia, keďže ak sa v skratke pozrieme na jeho papierové prednosti, tak vidíme všetko to, čo si od mikrofónu za necelých dvesto eur máme právo želať.

Už som to naznačil v úvode viackrát, v každom prípade stačí, ak sa na dizajn mikrofónu ROG Carnyx zadívate len letmo a okamžite vám musí byť jasné, pre koho bol vytvorený. Pre komunitu streamerov, ktorá sa prezentuje výhradne

hraním videohier, pričom nemalá časť snímaného obrazu ich štúdia ráta s jasnou vizualizáciou samotného vybavenia. Práve pre týchto ľudí si ASUS pripravil vskutku nezameniteľný tvar kovového stojana plného symetrických hrán, do ktorého pomocou elastickej šnúry účelovo uchytil trubicový snímač kondenzátorového mikrofónu – samotná trubica má z väčšej časti hliníkové telo a je voči iným, podobne koncipovaným produktom, natiahnutá až k spodku celkovo stabilnej základne. ASUS vždy vedel (opakujem to často v recenziách jeho laptopov), ako sa po dizajnovej stránke odlišiť od všetkých a Carnyx je toho ďalším dôkazom.

Proporčne ide o nadpriemernú veľkosť (252 × 119 × 132 mm) a mikrofón samotný si vďaka jednoduchému odmontovaniu od základne viete preniesť aj na rameno s klasickým 3/4 závitom. Ostaňme však ešte

krátko pri pôvodnom konštrukčnom zámere, čiže pri scenári, kde je mikrofón položený na stole priamo pred vami. O stabilite širokej základne s vrúbkovaným logom ROG nemôže byť pochýb a dobre hodnotím aj elastickú kolísku, odbúravanie otrasov pri často šialenej gestikulácii streamerov určite padne nejednému z nich vhod. Zadná časť stojana má polohovateľný náklon do úrovne 30 stupňov, ale keďže mikrofón je vyšší než väčšina konkurencie, tak používateľ môže mať problém v prípade, ak nemá na stole dostatok miesta a zbernicu zvuku potrebuje mať čo najbližšie k monitoru. V takom prípade sa mu hodí aj už spomínané upevnenie o polohovateľné rameno, hoci to, samozrejme, nie je súčasťou balenia.

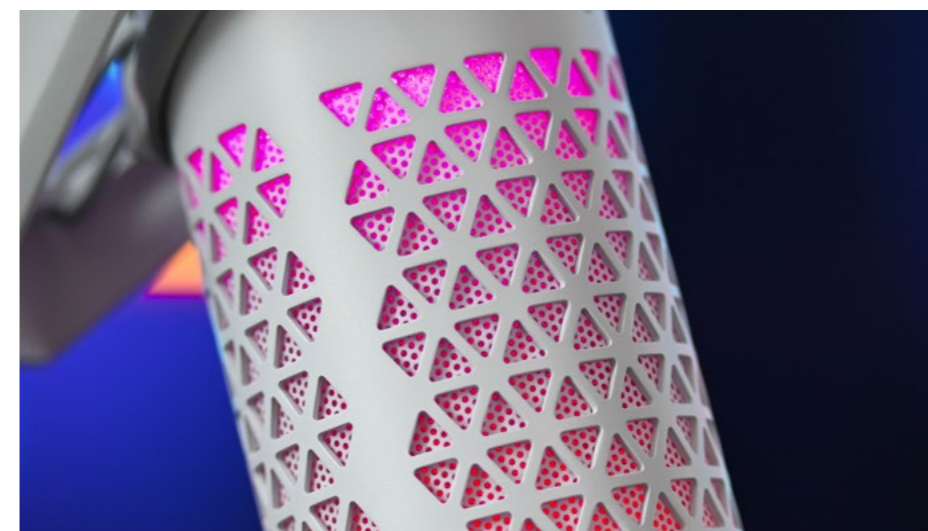
Poctivé RGB

Horná časť trubice mikrofónu sa skladá z niekoľkých tlmiacich vrstiev peny, ktoré



tlmia afektované prejavy a prskanie. Prvá, kovová časť, kadiaľ putuje audio do elektretového snímača, je plná malých trojuholníkových vstupov, cez ktoré súčasne presvitá RGB osvetlenie. Používateľ má možnosť priamej interakcie s hliníkovým kolieskom na prednej strane, pomocou ktorého si upravuje citlivosť snímania alebo úroveň zvuku v pripojenom headsete, pričom koliesko dáva krásne tuhý odpor a mikrofónu dodáva prémiový nádych. Káblový headset sa pripája pomocou 3,5 mm audio konektora na zadnej strane, pod ktorým je USB-C vstup na priame napájanie mikrofónu samotného. Carnyx je tzv. Plug and Play mikrofón a na jeho spustenie teda nepotrebujete žiadne zložité úkony, len prosté zapojenie dostatočne dlhého (3m) pleteného kábla do PC alebo notebooku – príslušnú kabeláž v balení, samozrejme, nájdete. Pre úplné vymenovanie ovládacích prvkov na mikrofóne je nutné dodať, že v hornej časti sa nachádza dotykový spínač pre úplné stlmenie snímaného audia, pričom uvedená funkcia je sprevádzaná patričným efektom v zmysle osvetlenia.

Celý ten zárak snímania zvuku sa sústreďuje okolo 25 mm kondenzátorovej kapsuly



pri nahrávaní s bezstratovou rýchlosťou 24-bit a vzorkovacou frekvenciou 192 kHz. Bez akejkolvek postprodukcie z uvedenej kombinácie lezie jemne nadpriemerné audio bez nechceného šumu, ktorý má dobre čitateľnú štruktúru – pre stream rozhodne vhodný výstup.

Používateľ si však v rámci svojho hlasového prejavu musí nájsť ideálnu vzdialenosť od kapsuly, aby jeho hlasový prejav ostal konzistentný po celú dobu streamu.

Na margo kvality výstupného zvuku je nutné podotknúť, že veľkú úlohu hrá aj priestor, v ktorom nahrávate, a v neposlednom rade intonácia vášho hlasu. Ak mikrofón posadíte blízko hučiaceho ventilátora od chladenia vášho počítača, musíte rátať s čiastočným rušením na pozadí. Preto je dobré pohrať sa aj s bližším nastavením hardvéru cez aplikáciu Armory Crate, ktorá celkovo združuje všetok ROG softvér.

Okrem regulácie osvetlenia v ňom môžete aktivovať ekvalizér s trojicou prednastavených profilov, prepínať bitrate, prípadne ovládať potláčanie šumu alebo celkovú hlasitosť.



Komu je určený?

ROG Carnyx je z pohľadu portfólia „Republiky pre hráčov“ vôbec prvým takýmto mikrofónom, čo znamená, že mu zo svojej pozície môžeme prípadne negatíva odpustiť. Vo finále však ide o solídny štart, keďže ak si Carnyx porovnáme napríklad s nedávno testovaným mikrofónom ALIAS od SteelSeries, sotva by som medzi nimi našiel zásadné rozdiely, a to v prípade dánskej firmy musím spomenúť dlhoročnú tradíciu vývoja hardvéru na nahrávanie zvuku. ASUS dokázal priniesť vizuálne jedinečný kondenzátorový mikrofón, ktorý sa stane stredobodom pozornosti každého vášho streamu, dokáže váš hlas dostať do celého sveta, a to všetko v nadpriemernej kvalite. Pre každého, kto momentálne zháňa práve niečo podobné a jeho prezentácia sa krúti výhradne okolo hier, je Carnyx jasnou voľbou. Kto však cieľi na menej okázalú vizuálnu prezentáciu a širší záber využitia, čiže chce s mikrofónom realizovať napríklad rozhovory, nech sa radšej obzrie inde.

Verdikt

Aj keď týmto hardvérom ASUS neobjavuje koleso, napriek tomu prináša pre fanúšikov solídny mikrofón, ktorý je určený pre herných streamerov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: ASUS	Cena s DPH: 200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Extravagantný herný dizajn	- Výška mikrofónu
+ Kvalita spracovania	
+ Kvalita zvuku	
+ RGB	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Braun Smart IPL Skin I-Expert PL7253

SKVELÝ POMOČNÍK NA LETO, AJ PO CELÝ ROK



Väčšinou, keď sa v redakcii rozhadzujú produkty na testovanie, padajú mená kategórií ako grafické karty, chladiče, počítačové skrinky, či periférie. Čas od času sa však objaví niečo nové, čo by bežný hardvérový recenzent neočakával. Takto sa ku mne v minulosti už dostali zaujímavosti ako ponorný sous-vide varič, elektrická zubná kefka s UV dezinfekciou, či interaktívna detská knižka. Tentokrát však išla úroveň netradičnosti, aspoň v rámci produktov, na aké som zvyknutý, ešte o čosi vyššie. Kto som, aby som povedal nie na technologickú pomôcku, ktorá je nielen zaujímavá hardvérom, ale ponúka toho dost aj po stránke softvéru? Z názvu recenzie a úvodného obrázku už možno budete tušiť, o aký typ produktu ide, ale pokiaľ stále tápate v tme, predstavujem najnovší pokrok na poli domácej laserovej epilácie - Braun Smart IPL Skin I-Expert PL7253.

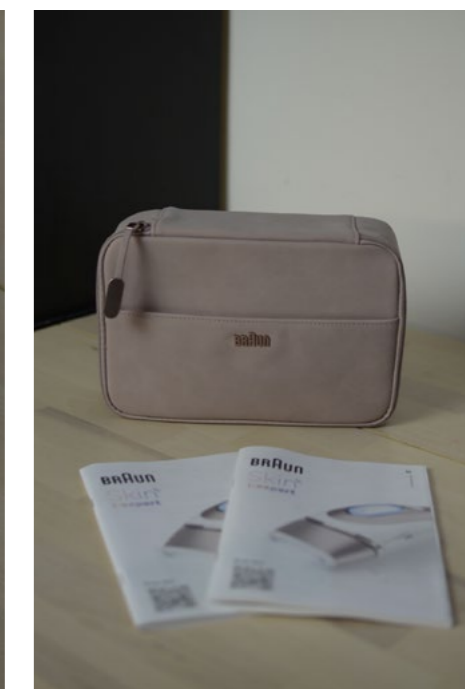
Značku Braun asi ani netreba predstavovať. Kto sa ešte nestretol s ich produktami v kúpeľni, určite aspoň raz v živote použil jeden z produktov do kuchyne, či spálne. Braun je nemecká spoločnosť s viac ako storočnou históriou a preto nie je prekvapivé, že v ich ponuke je skoro všetko, od holiacich strojčekov, epi/depilátorov, fénov a kuliem, cez žehličky, čističky vzduchu a masážne prístroje, až po rýchlovarné kanvice, hriankovače a kávovary.

Na poli domácej starostlivosti o neposlušné chlpy a chĺpky už dlho ponúkajú množstvo zariadení, no až v posledných pár rokoch prišli do obchodov zariadenia ponúkajúce naozaj profesionálne výsledky a bezstarostné fungovanie pri troche počítačovej námahy s následnou občasou starostlivosťou. Hoci túto recenziu píšem ako muž, ITčká, hrdý geek a nadšený

fanúšik hier, netreba si myslieť, že sa ako tak nesnažím starať o svoj zovňajšok. Komu by sa to však mánilo, bude rád počuť, že na testovanie laserového epilátora som zneužil (rozumej: pekne poprosil) aj moju lepšiu a nežnejšiu polovičku. Leto sa totiž blíži a hoci akceptujem, že názor na ochlpenie môže mať každý človek iný, nie je na škodu zbaviť sa ochlpenia na miestach, kde mne a partnerke prekáža.

Čím sú IPL epilátory výnimočné?

Niektorým ľuďom ochlpenie absolútne neprekáža, iní sa ho zbavujú na vybraných miestach a často len v určitých obdobiach, či na špeciálne príležitosti a na záver je samozrejme skupina ľudí, ktorí by dali ruku do ohňa (možno aj doslova) za absolútne hladkú pokožku bez



viditeľných chĺpkov. V týchto prípadoch je žiletka asi tým najčastejším riešením. Niektorí si kupujú obyčajné strojčky na bradu, iní depilátory, ktoré „odsekávajú“ chlpy, či mechanické epilátory, ktoré vytrhávajú chĺpky aj s korenkami.

Pri všetkých týchto formách zbavovania sa ochlpenia však ide o mechanické poškodzovanie chĺpkov, či ich korenkov, ktoré často končí podráždenou pokožkou a nie tak príjemným zážitkom. IPL je skratka pre technológiu Intense Pulsed Light, čiže niečo v zmysle „Intenzívne Pulzné Svetlo“.

Domáce IPL prístroje na odstraňovanie chĺpkov aplikujú pulzy svetla priamo do korenkov chĺpkov, vďaka čomu sa rast ochlpenia dostane do pokojovej fázy. Chĺpky, ktoré na ošetrovanom mieste boli, vypadnú a pri správnom ošetrovaní nebudú na danom mieste až 8 týždňov rásť žiadne nové, alebo len minimum. IPL epilácia je možná nielen v tradičných oblastiach ako podpažšie, nohy a ruky, ale je bezpečná aj v intímnejších partiách, či na tvári. Celý začiatok kúry trvá len pár minút po dobu niekoľko týždňov, v závislosti od toho, či na to chcete ísť šetrnejšie, alebo chcete výsledky čo najskôr, a po počiatočnom ošetrovaní stačí tento stav udržiavať len raz za pár mesiacov.

Skvelé na IPL je, že ide o neinvazívny typ ošetrovania a tento proces nie je nezvratný, takže ak sa rozhodnete, že vám chĺpky neprekážajú, alebo sa budete st'ahovať do chladnejších častí sveta, ochlpenie sa po pár mesiacoch samo vráti. Avšak, je tu zopár „ale“, na ktoré musím upozorniť. Domáca IPL epilácia nie je odporúčaná na oblasť rastu fúzov a brady pre mužov (kvôli hrubšiemu a hustejšiemu ochlpeniu),

tiež je nebezpečné epilovať príliš blízko pri očiach (čo je skrz silné svetlo len logické), či priamo v oblasti genitálií (ako mužských, tak ženských), nakoľko tam je pokožka často oveľa citlivejšia ako na zvyšku tela.

Obal a jeho obsah

Braun Smart IPL Skin I-Expert PL7253 je najvyššia verzia IPL epilátorov, ktoré má spoločnosť Braun v ponuke a v nami testovanej verzii boli v balení tri hlavice/nástavce, praktické puzdro na odkladanie, či prenášanie a tiež žiletka na prípravu miesta, ktoré sa bude epilovať. V balení sú tiež hrubé brožúrky s návodmi v rôznych

jazykoch, uvítacia karta s QR kódom na jednoduché spárovanie so smartfónom a celkom rozmerná nabíjačka.

Ako vyzeralo používanie Braun Smart IPL Skin I-Expert PL7253?

Prvotné zapnutie a nastavenie je vďaka podrobnej príručke a šikovnej aplikácii naozaj jednoduché. Aplikáciu som si osobne ponechal v angličtine, ale je príjemné mať možnosť používať v nej aj lokálne jazyky ako slovenčinu a češtinu. Čo sa nastavenia týka, na začiatku je potrebné vybrať si miesto na tele, na ktorom bude odskúšaná



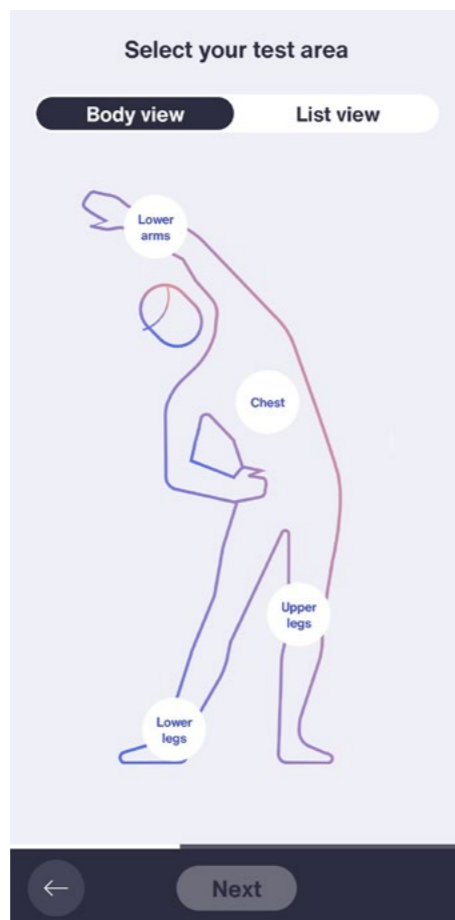


citlivosť vašej pleti a tiež je potrebné dať zariadeniu vedieť, akú farbu chlčkov a aký odtieň pleti asi máte. Zariadenie je inteligentné a vďaka zabudovaným senzorom dokáže samo zistiť, ako tmavá je pokožka v mieste ošetrovania.

Po 15 tich minútach od odskúšania citlivosti pleti dvomi zábleskami je možné (v prípade absencie podráždenia) začať so samotnou kúrou, či už ide o nohy, ruky, podpažšie, alebo inde. U mňa osobne je výhodou mužský rod a moja obľúbená dlhých vlasov a brady s fúzami, takže nikto doposiaľ nenamietal ani na moje chlpaté ruky a nohy. No už dlhé roky sa pre príjemnejší pocit pri pohybe, ako aj zmenšenie zápachu potu zbavujem chlčkov v podpažšii.

Dlho som to riešil žiletkou na úplné hladko, no pri opätovnom vyrastaní chlčkov mi prekážalo podráždenie pokožky a tak už dlhé roky siaham po občajnom zastrihávači na bradu a nechávam si pod pazuchami len krátke „strnisko“.

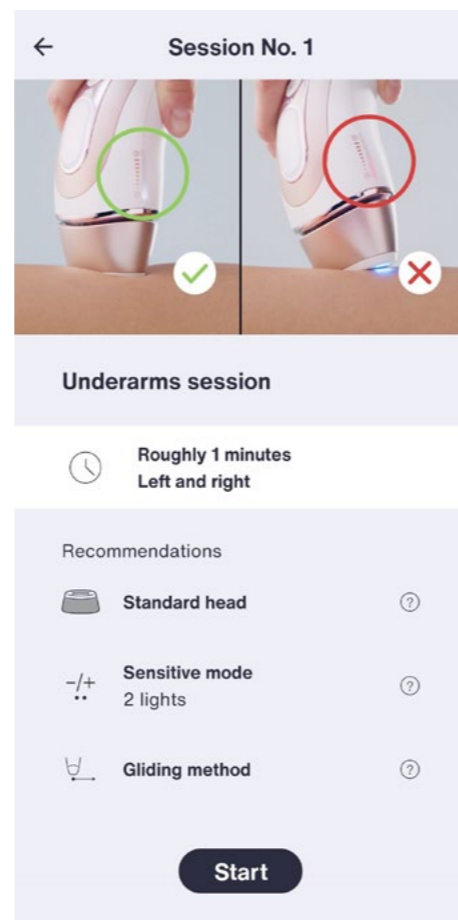
Na druhú stranu, moja lepšia polovička po stránke génov podedila chlčky tmavšej farby a tak vždy, keď príde leto, rieši problém s chlčkami na nohách, ktoré nie sú pri dlhom oblečení na jeseň a v zime viditeľné, no so šatami, sukňami a šortkami jej prekážajú. A dúfam, že ma za túto vetu nebude čakať spávanie



na gauči, ale sem tam sa jej viditeľné tmavé chlčky ukážu aj v oblasti úst.

Po odstránení chlčkov žiletkou (ak nie naposledy, tak snáď aspoň na dlhú dobu) v miestach, ktoré sme chceli IPL zariadením ošetriť, umytí a vysušení, sme sa už mohli pustiť do samotného ožarovania. A to je naozaj neskutočne jednoduché a bezbolestné. Jediný pocit, ktorý sme ja aj partnerka cítili, bolo občasné teplo, ktoré na naozaj citlivých častiach tela vyvolávalo silné svetlo zábleskov. Inak vôbec nič. Aplikácia šikovne radí, akú hlavu je najlepšie na ktorej časti tela použiť a rovnako tak sleduje štýl epilácie, prikladanie a samostatné záblesky pri každom stlačení spúšte (na tvári, či menších oblastiach), alebo ťahanie epilátora s automatickými zábleskami v podpažšii a na nohách. Braun Smart IPL Skin I-Expert PL7253 sme používali zatiaľ štyri týždne a rozdiel oproti bežnej depilácii je naozaj znateľný.

Na miestach, kde by už rašili nové chlčy, je stále hladká pokožka, tam, kde by som po pár dňoch čakal iritáciu po oholení žiletkou, sa nikdy tento pocit nedostavil. Pozitívne hodnotím aj pripomienky cez aplikáciu, keď bol čas na opätovné ošetrovanie, hoci na to boli treba dva smartfóny, nakoľko som v samotnej aplikácii nenašiel možnosť pridať ďalšieho používateľa. Toto leto však bude vďaka Braun Smart IPL Skin



I-Expert PL7253 o čosi prežiteľnejšie ako pre mňa, tak pre moju polovičku.

Zhrnutie

O čosi viac než mesiac používania Braun Smart IPL Skin I-Expert PL7253 ubehol ako voda. Výsledky sa dostavili tak, ako boli avizované. Niektorí sa stále rozhodne pre žiletku, alebo strojček, niektorí nad ochlpením mávne rukou a niektorí sa zverí profesionálom s laserom, alebo možno voskovými pásikmi. Braun Smart IPL Skin I-Expert PL7253 je síce finančne väčším rozhodnutím, no osobne ho beriem ako múdru investíciu. Hoci ja sám by som asi nesiahol po tomto najprémiovejšom modeli, kto si ho môže dovoliť, definitívne nebude ľutovať. A ak aj áno, tak mu Braun ponúka 90 dní na vrátenie.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Braun	700€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ moderná technológia	- prémiová cena
+ (ne)prekvapivo naozaj funguje	
+ šikovná aplikácia	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

LIV Plus
Wireless

Kupíte na Alza.SK a Datacomp.sk



It's time for
~~change~~ *charge!*

ENDORFY

EY6A016

More at
www.endorfy.com

We are all *technology* heroes

Aorus FO27Q3

KEĎ MILUJETE SÝTE FARBY, NO STE AJ Hardcore HRÁČ



Nedávno som mal možnosť pozrieť sa zblízka na 32-palcový OLED monitor FO32U2P od spoločnosti Aorus. Od momentu, kedy som na ňom skúsil niekoľko moderných hier, som sa naňho nemohol doslova vynadívať. Po testoch však musel putovať späť spoločnosti, nech ho môžu otestovať aj ďalšie redakcie. Prechod na „obyčajný“ herný monitor s IPS displejom bol naozaj bolestný a v Aorus asi započuli môj plač, pretože len pár týždňov po dotestovaní 32-palcového modelu prišla ponuka na zrecenzovanie o čosi menšieho 27" modelu, stále však s OLED panelom a mierne rozdielnymi parametrami. Odmietnuť som, samozrejme, nemohol, hoci testovanie znamenalo prechod z 32-palcov na 27".

Po dávnejších skúsenostiach s 49-palcovou ultra-ultra-širokou, zakrivenou šialenosťou menom AORUS CO49DQ a nie tak dávnom

používaní FO32U2P s tradičným pomerom strán 16:9 som sa popravde tešil na odskúšanie niečoho menšieho. Roky už síce fungujem na primárnom 32" monitore a 24" sekundárnom, no 27-palcové kúsky často ponúkajú niektoré parametre lepšie ako ich väčší bratia a hlavne nižšiu cenu.

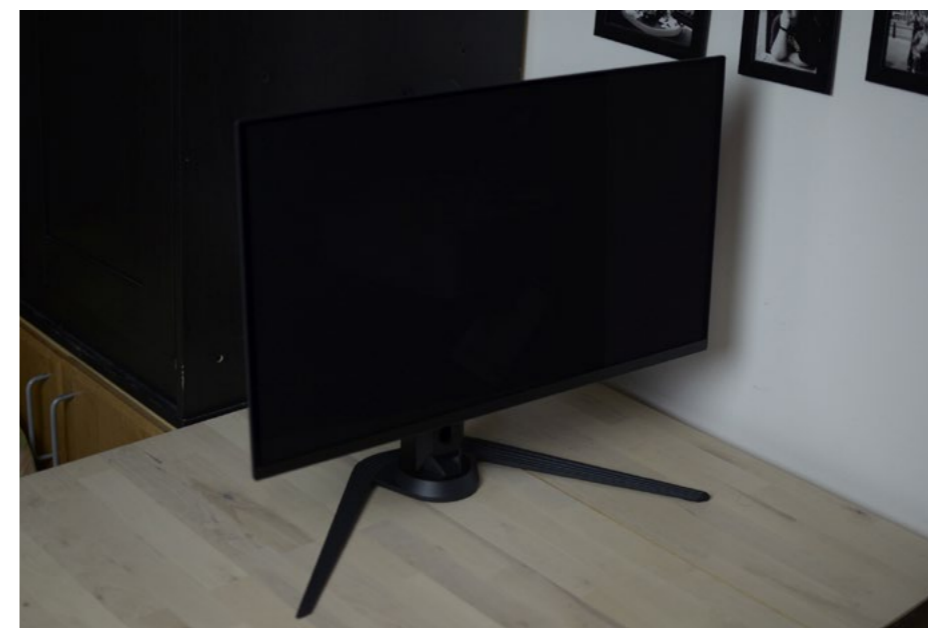
Obal a jeho obsah

Škatuľa, v ktorej tento monitor dorazil, je oproti jeho predošlým „bratom“ o dost' menej rozmerná, no aj 27-palcový monitor stále potrebuje vcelku dost' priestoru a ochrany. Balenie bolo stále kvalitné a po otvorení ma v ňom privítal tradičný sendvič z polystyrénu, v ktorom sa na vrchu nachádzali káble, základná podstavca a externý napájací zdroj. Po nadvihnutí vrchnej časti sa už ukázal samotný monitor a telo podstavca, ktoré je ku jej spodku možné priskrutkovať

jednoducho, bez nutnosti použiť nástroje a ktorý sa do monitoru zacvakáva jednoduchým a overeným systémom.

Základné parametre a ergonómia

Po stránke ergonómie ponúka Aorus FO27Q3 130 mm výškovú nastaviteľnosť a náklon -5° až +20° spolu s otáčateľnosťou na podstavci o 20° v oboch smeroch. Poteší tiež možnosť otočiť obrazovku na stojato, čo je však pri 27-palcových monitoroch vcelku štandardom. Po stránke pripájacílosti sa na spodnej strane nachádza 2x 3.5 mm audio jack pre slúchadlá a mikrofón, dvojica HDMI 2.1 portov a jeden Displayport 1.4. Poteší tiež USB 3.0 na prepojenie s počítačom a USB hub s dvoma USB 3.2 portami a jedným USB-C hlavne kvôli podpore KVM funkcionality, keď periférie pripojené cez



monitor môžu obsluhovať nielen počítače pripojené cez HDMI/DisplayPort, ale aj zariadenia ako notebooky či tablety pripojené cez spomínaný USB-C port. Oproti svojmu väčšiemu bratovi, ktorý bol schopný napájať až 65W zariadenia, však ponúka FO27Q3 len 18W napájania, čo nebude vyhovovať všetkým moderným notebookom. Vďaka prepojeniu s počítačom je tiež možné updatovať firmvér monitoru alebo nastavovať jeho vzhľad priamo z počítača cez aplikáciu OSD Sidekick ukrytú v Gigabyte Control Center programe. Samozrejme, kto nechce riešiť ďalší softvér na počítači, využije aj praktický joystick umiestnený v strede spodnej časti monitoru. Menu nastavení priamo v monitore je stále prehľadné a používateľsky prívetivé. Po stranách joysticku sa dokonca nachádzajú tlačidlá, jedno na slúži ako prepínač KVM a druhé zmenší obrazovku na 24" s rozlíšením 1080P a rýchlosťou odozvy 240Hz, čo využijú asi hlavne hráči hier ako CS2 či Valorant.

Bližšie parametre a funkcionality

Parametrami je monitor Aorus FO27Q3 stále nadmieru zaujímavý hlavne pre hráčov vďaka stále vysokému 1440P rozlíšeniu s obnovovaciu frekvenciou 360Hz a tiež nízkou odozvou, no vďaka OLED panelu aj pre používateľov, ktorí si potrpia na sýte farby, farebnú vernosť a absenciu modrého svetla. OLED panely sa v posledných rokoch naozaj posúvajú mil'ovými krokmi a kto ešte nezažil, ako vyzerá HDR obsah, kde je čierna farba naozaj čierna a nie iba tmavošedá, prichádza o veľ'á.

Pri zapojení Aorus FO27Q3 s QD-OLED panelom bol rozdiel medzi čiernym pozadím zobrazeným na ňom a „čiernym“ pozadím

zobrazeným na vedľajšom kancelárskom monitore s IPS displejom naozaj ako deň a noc. S rozlíšením 1440P a 0.03ms GTG odozvou, obnovovaciu frekvenciou 360Hz a podporou AMD FreeSync Premium Pro, čo znamená aj automatickú kompatibilitu s G-Syncom na Nvidia grafických kartách, ide o chuťovku pre naozaj náročných hráčov.

Gigabyte pri tomto monitore uvádza až 99% pokrytie farebného spektra DCI-P3 a kontrast až 1500000:1, no jas 250 cd/m2 nie je nič prevratné, hoci to stále postačí, najmä pri antireflexnom povrchu panelu. Čo som od tohoto monitoru neočakával, je dvojica zabudovaných 5W reproduktorov, ktoré síce neohúria, no sú prekvapivo použiteľné.

OLED panel a nutná starostlivosť

Podobne, ako som musel podotknúť už pri recenziách predošlých modelov, stále trpím určitými predsudkami voči OLED panelom. Nie voči ich parametrom, farebnosti a ozaj čiernej s veľkým Č, no hlavný strašák pri OLED architektúre, burn-in (vypalovanie dlhodobou zobrazeného obrazu priamo do pixelov monitora) je stále v určitej forme prítomný aj v tých najmodernejších kúskoch.

Väčšina zariadení však, našťastie, ponúka priamo z výroby radu ochranných funkcií, aby tieto produkty vydržali čo najdlhšie. Samozrejme, najlepšia prevencia je nenechávať obrazovku zapnutú dlho na jednom obraze, znížiť jas a používať tmavé témy, no v dnešnej dobe je všetko úžasnejšie, keď sa spolu objavia písmenká A + I.

O OLED panel na tomto monitore sa v rámci funkcionality OLED Care stará

algoritmus na báze umelej inteligencie (AI), ktorá dohliada na to, aby monitor neostával prídlho zapnutý s plným jasom, dokáže nepozorovateľne hýbať s pixelmi, aby nezobrazovali stále to isté aj pri dlhodobom používaní, viem automaticky znížiť jas panelu úloh a loga Windows a tiež ponúka funkciu Pixel Clean pre potenciálnu obnovu poškodených pixelov. Po niekoľkých týždňoch používania nie je možné povedať, či je tento monitor voči vypalovaniu odolný, no je fajn vidieť, že spoločnosť už proaktívne myslia na limitovanie budúcich problémov.

Pocity po používaní

Aorus CO49DQ ma očaril nielen OLED panelom, ale aj svojím stupídny formátom. Aorus FO32U2P ma zase zaujal svojím displejom a použiteľnosťou v reálnom svete. A čo Aorus FO27Q3? Ten si ma získal svojou všestrannosťou, ešte vyššou obnovovaciu frekvenciou a nádhre vyzerajúcim OLED panelom.

Keby sa ma niekto spýtal, ktorý zo spomenutej trojice by som odporúčal pre náročnejších používateľov, bol by to v drivej väčšine prípadov asi určite model FO27Q3. Aorus FO32U2P bol naozaj skvelým spojením skoro všetkého dobrého, FO27Q3 je o tretinu lacnejší a ponúka 99% jeho funkcionality pri mierne menšej uhlopriečke.

Zhrnutie

O čosi menší od modelu Aorus FO32U2P, o dost' lacnejší zatiaľ čo stále ponúka všetko potrebné s dokonca lepšou obnovovaciu frekvenciou, taký je Aorus FO27Q3. Áno, jeho cena sa stále pohybuje nebezpečne blízko k štvorčíslu, no k nadupanému počítaču sa tento monitor jednoducho pýta.

Osobne som na ňom nenašiel nič, čo by mu bolo možné naozaj vytknúť, okrem zníženia schopnosti napájať len 18W cez USB-C, no ako monitor pre hardcore hráčov aj profesionálov bude Aorus FO27Q3 stále skvelá voľba.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Aorus	Cena s DPH: 950€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ AMD FreeSync Pro kompatibilný s G-Syncom	- Stále vysoká cena
+ 360Hz obnovovaciu frekvencia	- Iba 18W napájanie cez USB-C
HODNOTENIE: ★★★★★	

Huawei Pura 70 Pro

TROJUHOLNÍK NÁDEJE



Hranica medzi vysokou kvalitou fotiek zhotovených mobilom a bezzrkadlovkou sa rok od roku stenčuje a ja sám to mám možnosť pozorovať počas testovania rôznorodého hardvéru z oboch týchto segmentov. Veľkým a vo svete relevantným inovátorom celej sekcie takzvaných fotomobilov ostáva aj naďalej spoločnosť Huawei, ktorej najnovším trhovým prírastkom je telefón Pura 70 Pro. Čo nové, okrem zmeny názvu z prostého písmena P na Pura, predmetné zariadenie prináša, sa vám teraz pokúsím predostrieť vo svojej klasickej textovej recenzii.

Čínsky Huawei sa inkriminovaným označením snaží navodiť dojem, že v ich flotile vlajkových lodí mobilných telefónov nastáva nová a jasne identifikovateľná kapitola. Ak dáme bokom, pre mnohých konzumentov, stále bolestivú absenciu

podpory Google služieb, tak sa skutočne môžeme rozprávať o klúčovej vizuálnej obmene a istom prebujnení obličných tvarov. Ústredným motívom zadnej strany tohto 6,8 palcového krásavca je trojuholníkový ostrovček osadený trojicou okrúhlych foto modulov.

Všetky okraje sú lemované luxusne pôsobiacim kovom a samotný displej v tomto smere nijako nezaostáva. Späť však k tomu, ako som si ho pracovne nazval, trojuholníku nádeje. Jeho spodná a v rámci pozície skosená strana je totižto zásadným bezpečnostným prvkom, keďže akonáhle si mobil vážiaci viac ako dvesto gramov zoberiete do ruky, pomocou opretia svojho ukazováku o onen trojuholník nádeje nadobudnete neuveriteľnú istotu - manipulácia s Pura 70 Pro je razom doslova hračkou.

Riešiť akékoľvek limity konštrukčnej kvality uvedeného mobilu by bolo stratou času, keďže som ani po mesiaci testovania žiadne neodhalil. Od zariadenia s cenovkou pohybujúcou sa nad hranicou tisíc eur očakávate maximálny luxus a prémiový pocit, čoho sa vám v rámci zhotovenia Huawei Pura 70 Pro aj dostane. Druhou dominantou, hneď po fotografickej výbave, o ktorej ešte samozrejme budem písať neskôr, sa stáva vynovený OLED panel. Displej ponúka Full HD+ rozlíšenie (2 844 x 1 260 pxl) pri jemnosti 460 PPI a adaptívnej obnovovacej frekvencii 120 Hz (systém zvláda variovať medzi 1 až 120 Hz). Na panel sa krásne pozerá aj pod náporom ostrých slnečných lúčov, keďže výrobcovia sa podarilo navýšiť jas na hranicu 2 500 nitov - ide samozrejme o laboratórne cifry, avšak v praxi som nemal problém sa pri meraní pohybovať okolo dvoch tisíc nitov, čo je rovnako fantastické.



Celá táto vizuálna paráda je skrytá za odolným sklom zvaným Kunlun, ktoré by, opäť podľa slov výrobcu, malo zabrániť fatálnemu poškodeniu počas bežných pádov a rovnako tak odbúrať zbieranie škrabancov.

Super rýchle nabíjanie

Nedávno som viedol s kolegami pomerne vášnivú diskusiu ohľadom navýšovania rýchlosti nabíjania batérií v mobiloch, konkrétne v súvislosti s ich postupnou degradáciou kapacity. Tam kde istá, nazvime ju konzervatívna sorta výrobcov mobilov, razí skôr politiku držania sa pri zemi, sú na opačnom brehu výrobcovia ako Huawei, ktorý neváhajú svojim zákazníkom naservírovať telefón s 5 050 mAh batériou a povoliť im možnosť jej nabíjania pri 100 W (káblom) a 80 W (bezdrôtovo). Pochopiteľne, majú oba brehy svoje laboratórne štúdiá, na základe ktorých si dokážu obhájiť vlastné stanovisko, avšak pre niekoho, kto svoj mobil pravidelne mení po dvoch či troch rokoch používania, je určite praktickejšie vlastniť telefón schopný dlhej celodennej výdrže s tým, že si ho vie behom pol hodinky dotankovať z nuly na osemdesiat percent,

a to je práve prípad testovaného modelu Pura 70 Pro. Keď už spomínam celkovú dĺžku výdrže, tak tento konkrétny telefón som dokázal udržať mimo nabíjačky takmer dvadsať hodín pri 60 Hz a akonáhle som mu zadal konštantné maximum v zmysle obnovovacej frekvencie, dostal som sa na necelých pätnásť hodín čistého času. Tomu hovorím poctivá výdrž vlajkovej lode.

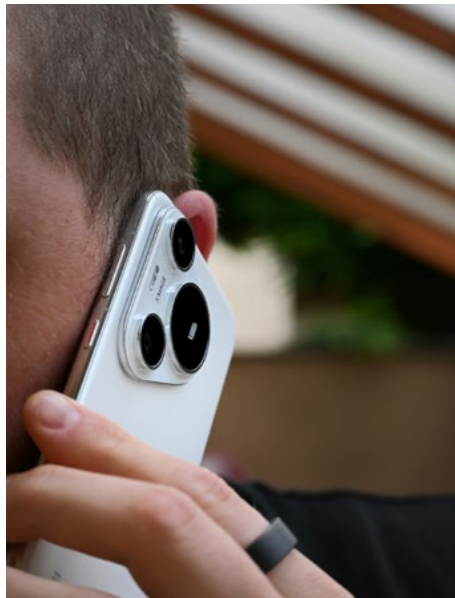
Pod'me krátko nadvihnúť tú pomyselnú kapotu tohto luxusne vyzerajúceho vozu a pozrieť sa na jeho, metaforicky povedané, motorizáciu. Asi dobre viete, že Huawei dlhodobo nemôže využívať 5G čipy zo západu, a preto si už nejaký čas vyvíja svoje vlastné - u nás však nečakajte nič viac než 4G pásmo v rámci možnosti integrácie dvoch SIM kariet. Huawei procesor s označením Kirin už zažil svoj debut pri Mate 60 a akokoľvek pri ňom bol badať nezanedbateľný výkonnostný rozdiel voči skúsenejšej konkurencii, tým zásadným limitom ostávala technológia 5 nm a absencia moderných litografických EUV strojov v rukách Číňanov. Vlajková loď Pura 70 Pro v tomto smere dostala vynovený čip HiSilicon Kirin 9010 s taktom 2,3 GHz a 12 GB



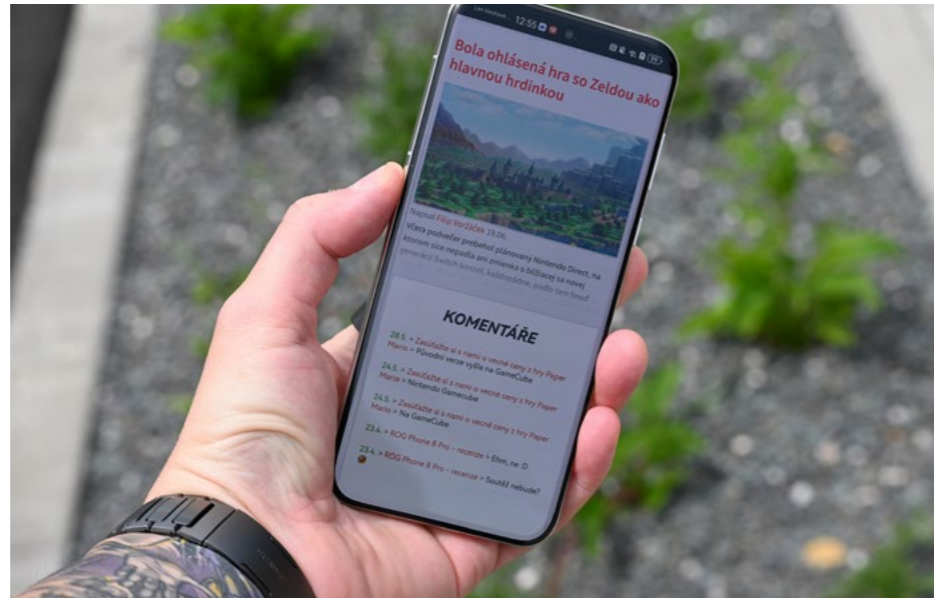
RAM. Čoho som sa počas záťažových testov obával bolo, že limity Huawei čipu sa ukážu byť problémom už pri bežnom fungovaní v rámci každodennej rutiny. Nakoniec sa však v praxi ukázalo, že akokoľvek je maximálny limit uvedeného čipu porovnateľný so súčasnou strednou triedou mobilných telefónov, tak pri hraní náročnejších hier alebo sofistikovanejšej postprodukcii, sa limity Kirin 9010 nijako zásadne neprejavujú.

Ochrana IP68 je samozrejmosťou

Ešte než prejdem k opisu toho, nie len v rámci PR, najdôležitejšieho, určite vám dlhujem súhrn skúseností s operačným systémom EMUI (14.2). Akokoľvek sú pre Huawei dvere ohľadom Google služieb pevne zabuchnuté, užívateľ má samozrejme možnosť ich čiastočne obchádzať a svoje obľúbené aplikácie si do interného systému natiahnuť pomocou .apk súborov tretích strán. Priamo vďaka Aurora Store si tak dokážete do mobilu priviesť to, čo tam oficiálne nemá priamu podporu a môžem vám garantovať, že to celé z väčšej časti funguje viac ako obstojne - treba si však dávať veľkú pozor a už samotný Aurora obchod dostať do mobilu cez počítač a nie priamo, inak vám hrozí jeho spoplatnenie. K dispozícii je vám samozrejme aj oficiálna Huawei AppGallery, ktorá sa neustále rozrastá a v istom smere ponúka náhradné možnosti jednotlivých západných služieb. Vôbec najväčší problém však vidím v tom, že Huawei naďalej nekomunikuje garantovaný počet bezpečnostných záplat na vopred stanovené obdobie, a tak tlačí svojich zákazníkov do akejsi, a teraz použijem priam literárnu metaforu, Kafkovej budúcnosti. Fotografia a video, dva najsilnejšie argumenty, ktorými si viete investíciu do Huawei Pura 70 Pro pádne odôvodniť.



Hlavný 50 Mpx snímač (clona F1.4 až F4.0) je nasledovaný 12,5 Mpx ultraširokouhlým snímačom (F2.2) a celý ten ostrovček nádeje uzatvára 48 Mpx makro teleobjektív s clonou F2.1. Optická stabilizácia je samozrejmosťou. Akonáhle som začal kropiť svoj sociálny život cez trojicu opísaných šošoviek, začala sa celá tá, už v úvode spomínaná priepasť medzi mobilom a bezzradkovkou, až nebezpečne rýchlo zmenšovať. Fotografie vykazovali úžasný zmysel pre hutnosť jednotlivých detailov, a čo je fascinujúce, tak ich kvalita neklesala ani pri zlom osvetlení – skrátaná časová expozícia eliminuje nechcené šmuhy pri rýchlom snímaní a samostatnou kapitolou je napríklad supermakro zbernica, ktorou si viete priblížiť svet hmyzu z tak detailnej perspektívy, až vám z toho môže prísť nevoľno. Dobrú prácu odvádza teleobjektív schopný viac než trojnásobného zoomu bez zásadnej straty výslednej kvality alebo stonásobného digitálneho priblíženia. Čo sa týka selfie kamery, tak pri nej výrobca siahol po 13 Mpx snímači (F2.4) a užívateľ



sa na nej dokáže krásne zväčšiť hlavne vďaka solídnej softvérovej postprodukcii.

AI

Umelá inteligencia zasahuje do vyhotovených fotografií, či už z prednej, alebo zadných kamier expresne rýchlo. Ide doslova o pár sekúnd a výsledok je na svete, avšak ak chcete mať úplný prístup ku nastaveniu kvality, výrobca vám umožňuje voľbu kompletného manuálu s profesionálnymi korekciami. AI dokáže vyhladiť prípadné nedokonalosti v zmysle ostrenia či dokreslenia výrazu farieb na fotkách, avšak pomerne slušne zvláda korigovať aj navonok katastrofálne zábery cez digitálny zoom. Video ponuka, kde sa pochopiteľne rovnako hlási o slovo algoritmus umelej inteligencie, stojí a padá na 4K rozlíšení pri 60 FPS. Videá sú stabilné a pre bežné použitie nadštandardne kvalitné. Umelá inteligencia má v mobile Pura 70 Pro aj niekoľko zábavných momentiek, z ktorých

stojí za zmienku napríklad funkcia sledovania vašich očí. Pomocou nej viete interagovať s vybranými tapetami na pozadí. AI sa však stará aj o bezpečnosť, keďže akonáhle softvér zistí, že sa nepozierate na obrazovku zariadenia, uzamkne zobrazovanie notifikácií.

Modelom Pura 70 Pro sa spoločnosť Huawei snaží vrátiť do bodu, kedy sa ich legendárne modely telefónov, tie označované prostým písmenom P, niesli celosvetovými rebríčkami popularity. Musím uznať, že akokoľvek je uvedená vlajková loď limitovaná výkonnosťou slabším procesorom a dobre známou absenciou podpory západných služieb, dokáže si to vynahradiť všetkými ostatnými a vyššie opisovanými prednosťami. Pre každého, komu značka Huawei vždy pripomínala symbol inovácie a pokroku, sa existencia ich novej vlajkovej lode zákonite musí páčiť. Bude rozhodne zaujímavé sledovať, kam to Číňania dotiahnu v rámci vývoja svojich vlastných čipov a s čím prípadne príde nástupca tohto, v mojich očiach úspešného, Pura reštartu.

Verdikt

Prémiový fotomobil s krásnym dizajnom a očakávanými obmedzeniami.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Huawei Cena s DPH: 1 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn a spracovanie
+ Obsah balenia
+ Foto výbava
+ Dostačujúci výkon
+ AI funkcie

- Bez 5G
- Absencia Google služieb

HODNOTENIE:



JEJ TELO

INŠPIROVANÉ ŽIVOTOM
ANDREY ABSOLONOVEJ

Pozerajte tu



MSI MPG 321 URX QD OLED

HRÁČSKY SEN.



OLED monitory s kráľovským rozlíšením 4K a 32-palcovou obrazovkou sú konečne realitou. V našich končinách stále nedostupnou, ale postupom času sa to zlepšilo rovnako, ako tomu bolo aj pred dvoma rokmi s prvou generáciou OLED herných monitorov. V tomto teste sa pozrieme na pozitíva aj negatíva z pohľadu užívateľa.

MSI

Prakticky, s rovnakým panelom od Samsungu, viacerí výrobcovia oznámili vydanie podobného produktu - QD OLED / 4K / 240 Hz. Je tu ešte druhá skupina WOLED monitorov dosahujúcich mierne vyšší jas a až 480 Hz taktu, ale na to sa, snáď, pozrieme v inom teste.

Dalo by sa polemizovať, prečo sme tu posledné roky mali toľko 4K monitorov s „biednou“ 27-palcovou uhlopriečkou. Pravdepodobne to vychádzalo výhodnejšie

pre výrobcov, niektoré rozmery a rozlíšenia panelov sú lacnejšie na výrobu, pretože z jednej „matrice“ dostanú viac kusov pri menšom odpade. To je mimochodom prípad 34-palcových monitorov s rozlíšením 3440 x 1440. Preto je ich toľko druhov, a zároveň preto len ťažko zoženiete „zobrazovadlá“ s atypickými rozmermi ako ultrawide 38-palcov s rozlíšením 3840 x 1600 a podobne.

Každopádne, testovaný QD OLED má 31,5-palcový displej, čo na papieri znie nádejne. Po vybalení z krásnej krabice nasledovala veľmi jednoduchá montáž a prekvapivo ťažký monitor stál na stole pripravený zažiť. Samotný panel, ako to už u OLED býva, je veľmi tenký, v podstate vyzerá ako kus čierneho zrkadla. V zadnej časti vystupuje plastový kryt ukrývajúci elektroniku a RGB podsvietenie. Absencia externého zdroja prekvapila, je fajn, že výrobca dokázal skryť zdroj v útrobach.

Monitor je vybavený video konektormi DisplayPort 1.4a, dvoma HDMI 2.1 portami s plným 48 Gbps rozsahom a USB-C konektorom schopným nabíjať až do 90W. K dispozícii sú aj dva USB 2.0 typ A a jeden dva USB 2.0 typ B port. Komu by sa nepáčilo stojan a chcel by viac miesta na stole, môže využiť uchytenie VESA 100 x 100, a monitor prípadne zamknúť Kensingtonom.

Na spodku zadnej časti je šikovne ukrytý joystick, tlačidlo na zapnutie a tlačidlo na vyvolanie desktopovej aplikácie, ktorú treba nainštalovať. Po stisnutí joysticku sa vyvolá prehľadné menu, z ktorého je možné vybrať si herné alebo profesionálne prednastavenia. Nechýbajú systémové či herné vylepšováky ako „crosshair“ či zväčšovacie sklo. Celá jedna sekcia je venovaná OLED Care 2.0, kde sa dajú zapnúť viaceré nepovinné detektory statických prvkov na prevenciu vypálenia pixelov. Samozrejme, je tu aj ochrana, ktorá sa úplne



vypnúť nedá, no nijako nenaruša sledovanie obsahu. Monitor má aj KVM funkciu, obraz v obraze či obraz vedľa obrazu.

V neposlednom rade je samozrejmosťou VRR a to AMD Freesync Premium Pro a G-Sync Compatible.

Teória a prax

Testovaný monitor je nositeľom novej generácie panelov QD OLED. V praxi to znamená zopár kľúčových vecí, ktoré na podiv nie sú len marketingom. Spomeniem upravený vzorec RGB matice pre lepšiu ostrosť obrazu a zlepšenú čitateľnosť textu, čas odozvy sivá-sivá 0,03 ms či vyššie zobrazovacie frekvencie.

Keďže som v minulosti mal možnosť dôkladne otestovať DELL Alienware AW3423DW, vedel som, že môžem očakávať mimoriadne zážitky aj teraz. Prvé pozitívum sa vlastne dostavilo ešte pred zapnutím obrazovky. QD OLED sprevádza od počiatku „problém fialovej obrazovky“, pretože z technickej podstaty nemá polarizér vrstvu, vďaka ktorej majú tradičné OLED-y krásnu čiernu obrazovku aj pri dennom či umelom svetle. Obrazovka spomínaného Alienware mala pri priemerne zasvetlenej miestnosti výrazne fialové nádychy.

S tým sa ruku v ruku dostavil aj neduh „sivej namiesto čiernej“, a tým pádom znížený kontrast. Riešením je zatemnenie miestnosti, kedy sa situácia výrazne zlepšila, až eliminuje, no s takýmto ústupkom treba počítať. Testovaný MSI vykazuje výrazne nižšiu mieru tejto slabiny QD OLED technológie a s mierne zatiahnutými žalúziami už dosahuje veľmi slušnú

pre oči. V tomto momente som už začal byť úplne namotaný a zároveň s vráskou na čele, že monitor budem musieť vrátiť.

Hranie a práca

Ako prvý test som si skúsil pracovné prostredie v office programoch, ale aj bežné brúsenie po webe. Tak za prvé, jas na 70 % plne dostačuje pri dennom svetle pri svetlej téme, no pri OLEDe by som aj tak odporúčal tmavú tému. Pre produktivitu má monitor použiteľný RGB profil, kde som už len tak od oka mal pocit, že farebne je monitor dobre naladený už od výroby. Ďalšia prednosť tohto monitora sa ukázala práve pri práci, kde občas potrebujeme ticho. Vďaka grafénovému pasívnemu chladiču je MSI MPG 321 URX úplne tichý (narozdiel od spomínaného Alienware).

No najviac som sa, logicky, tešil na testovanie hier. Porovnávať budem so 43-palcovým mini-LED TV od Samsungu, ktorý momentálne používam. Dokáže tiež zasvietiť 1000 nitov, má 360 zón podsvietenia a natívny kontrast VA panelu je okolo 6300:1. Hneď prvý test - Ghost of Tsushima PC - otriasol mojim vzťahom k mini-LED... I keď dokáže úplnú čiernu a celkovo veľmi pekne HDR, nedokáže to na makro úrovni ako OLED. To mi udrelo do očí okamžite po spustení hry. Ghost of Tsushima je plná kontrastných scén a na tomto ihrisku OLED s prehľadom vyhráva. Každé steblo trávy vlniace sa vo vetre zrazu obsahuje hĺbku a kontrast, slnko prebýjajúce sa rannou hmlou pomedzi konáre stromov vyzerá dychberúco. V nočných scénach vynikajú malé svetelné zdroje, obzvlášť v móde HDR Peak 1000. Žeravé uhlíky stúpajúce z pahreby či odlesky mesačného





svitu na brnení? Dokonale stvárnené. Skvelé HDR má aj DIRT 5, kde ruku v ruke ide krásny obraz a dokonalá plynulosť. Toto je ale hra, kde je veľa jazdenia v slnečnom počasí a tu prvýkrát začal OLED t'ahať za kratší koniec. ABL (automaticky obmedzovač jas) nekompromisne uberá panelu šťavu. Výsledkom je, že zatiaľ čo v tmavých scénach dostanete nádherný obraz plný kontrastu a farieb, v denných či presvietených scénach je obraz miestami pomerne utmienený, akoby ste zrazu stiahli jas na 30 percent, a z HDR je poslabšie SDR.

Tento jav je viditeľný pri niektorých hrách viac ako pri iných a vyskytuje sa podľa zobrazovanej scény. Taký cvičný let v MS Flight Simulator v slnkom zaliatej Arizone vyzeral v HDR 1000 vyslovene divne, s prepálenou oblohou postrádajúcou detaily a nepomerne tmavým interiérom lietadla. Zmena HDR režimu na HDR True Black 400 výrazne pomohla. Akoby sa monitor už nesnažil tlačiť jasné časti do maxima a obraz bol hneď vyvázenejší. 1000-nitový HDR profil je na tomto monitore zjavne šitý na mieru obsahu plnému tmavých scén na rozdiel od certifikovaného HDR True Black 400, ktorý je omnoho univerzálnejší, a kde poklesy jasú takmer nepoznaté. To sa mi potvrdilo v leveli vo Švédsku v hre EA Sports WRC. Monitor si slušne poradil s prevažne bielu zasneženou scenériou zaliatou slnkom. Naopak, Ori and the Will of the Wisps je jednoznačne krajší v HDR Peak 1000.

Osobitnou kapitolou je hranie či pozeranie filmov v SDR. Maximálny jas je nižší a hry hrané v SDR môžu pôsobiť mdlou. Monitor je však vybavený množstvom

módov, ktoré rozhodne menia celkový vzhľad obrazu a vždy som si našiel ten pravý. A stále tu existuje možnosť použitia auto-HDR algoritmov, čím monitor prinúti svietiť viac.

Otestoval som aj G-Sync kompatibilitu, kde všetko fungovalo bezchybne vo "full-screen" móde, bez viditeľného blikania, čo je, žiaľ, bežný neduh OLED obrazoviek.

Výrazne sa dá eliminovať nastavením hry tak, aby snímkovanie nekolísalo o viac než, povedzme, 10 fps. MSI MPG 321 URX je ďalší monitor, ktorý konečne prináša DSC (display stream compression), vďaka čomu zobrazuje v 4K, 240 Hz, 10-bitové farby bez obmedzení. DSC síce matematicky nie je bezstratovou kompresiou, ale vizuálne áno, a to mi stačí.

Technologické okienko

Najväčšou slabinou OLED-u je postupná degradácia pixelov, čomu nepomáha ani zúfalá energetická efektívnosť technológie. Zhruba 75 % elektrickej energie pustenej do pixelov sa premení na teplo a len 25 % na svetlo, čo je dôvod, prečo OLED svieti menej ako LED a prečo sa OLED silno hreje a potom dochádza k burn-in-u, teda pretrvávaniu obrýsov v obraze. Ochranný mechanizmus ABL monitoruje úroveň svetlých odtieňov a reguluje maximálny jas.

Súčasná "fluoreskujúca" OLED technológia by snáď po dlhom vývoji mohla byť nahradená "fosforeskujúcou", kde sa energetická efektívnosť blíži k 100 %. Problém sa však opäť javí v ešte kratšej životnosti modrého subpixelu, čiže vysnívaný

"Pholed" uvidíme v mobiloch, ktorých očakávaná životnosť je rádovo menšia ako pri TV či monitoroch. Celý problém s jasom čiastočne rieši práve vrstva Quantum Dots ako pri testovanom MSI alebo MLA od LG. Z kedysi neslávnych 150 nitov vďaka tomu dnes OLEDy dokážu pri plnej bielej obrazovke svietiť cez 250 nitov. Síce pokrok, ale stále je to málo oproti LED, ktoré pri plnej obrazovke nemajú problém vydať cez 600 nitov.

Apple ako prvý použil tandem OLED (dvojvrstvový) pre bežného spotrebiteľa, s 1000 nitmi na celej obrazovke, ale ide len o 11- a 13-palcové uhlopriečky tabletov, navyše táto technológia je pridrahá, aby sme mohli dúfať v takéto zázraky v segmente TV či monitorov.

MicroLED má samotné diódy priveľké na bežné uhlopriečky, náklady na výrobu sú takisto priveľké. Nádej dáva ešte Q-LED, čo je prakticky tlačenný displej s vlastnosťami OLED, no bez organickej zložky. Najbližšie roky ukážu, kam sa až výrobcovia vydajú a koľko budú spotrebiteľia ochotní zaplatiť za kvalitný monitor či TV.

Záver

MSI MPG 321 URX je jedným z prvých 4K OLED, ktoré prichádzajú v takmer ideálnej veľkosti uhlopriečky - 32 palcov. Hustota pixelov je 54 pixelov/cm, čo vykúzlilo parádne ostrý obraz. Celkovo je tento monitor bohaty vybavený a nevidím jediný objektívny dôvod si ho nekúpiť pri najbližšom upgrade. Jedine teda, že je mimo rozpočet alebo vyžadujete viac jas. Aj napriek OLED Care 2.0 treba mať stále na zreteli, že je tu isté riziko vypálenia (burn-in) a k monitoru sa správať inak.

Hodnotenie

Perfektný monitor s dokonalými farbami, kontrastom, pozorovacími uhlami a odozvou. Ešte nikdy predtým sme nemali možnosť konzumovať obsah na monitore s toľkými špičkovými parametrami.

Roland Dvorský

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 1 449€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dokonalý obraz	- Znížený kontrast pri priamo dopadajúcom svetle
+ Pozorovacie uhly	- V HDR orezané možnosti nastavení
+ Dizajn	
+ 240 Hz	
+ Tichá prevádzka	
HODNOTENIE: ★★★★★	

RECENZIA HARDWARE

Genesis Toron 301

SLUŠNÉ SPRACOVANIE, KVALITNÝ ZVUK A PRÍJEMNÁ ERGONÓMIA



Kvalitný ekonomický headset od spoločnosti Genesis so slušným spracovaním.

Balenie

Krabica zodpovedá štandardu spoločnosti Genesis, teda čierneho prevedeniu. V balení som okrem slúchadiel samotných našiel užívateľský manuál a predĺžovací kábel.

Dizajn a ergonómia

Slúchadlá sa vyrábajú v dvoch farebných vyhotoveniach – čierne a biele. Ja som mal možnosť testovať variant v bielom prevedení. Dizajn nie je ničím výnimočný, ide o tradičné vyhotovenie slúchadiel, ktoré síce nijak nenadchne, ale ani vôbec neurazí. Veľké náušníky sú potiahnuté koženkou, sú príjemné a mäkké a dobre kopírujú tvar uší. Nastavovacie elementy a kĺby pôsobia pevným a kvalitným dojmom a fungujú bez problémov. Konštrukcia je kovová. Povrchová úprava a líčovanie je

bez nejakých zásadných nedostatkov. Čelienka je taktiež príjemne mäkká.

Pri manipulácii pohyblivých častí tu nie je ani náznak vŕzgania. Aj po dlhodobom používaní ma na hlave slúchadlá vôbec netlačili a v podstate som ani nevnímal, že ich mám na sebe. Keďže slúchadlá sú bez batérií, sú aj pomerne ľahké.

Na ľavom náušníku sa nachádza zapínacie/vypínacie tlačidlo a ovládač hlasitosti. Mikrofón je možné odpojiť. Slúchadlá sú bez RGB podsvietenia.

Zvuk a používateľské dojmy

Zvuk je prekvapivo veľmi dobrý, taktiež basová vložka, stredy a aj výšky sú vyvážené. To úplne od slúchadiel za 35 eur nečakáte. Napriek tomu mám k zvuku jednu výhradu – maximálna hlasitosť je pomerne nízka, je to zrejme spôsobené impedanciou až 32 ohmov. Slúchadlá som skúšal na viacerých zariadeniach

– PC, notebook, tablet, digitálne piano. Kvalita mikrofónu je obstojná, ponúka frekvenčný rozsah 50 Hz až 10 KHz.

Záverečné hodnotenie

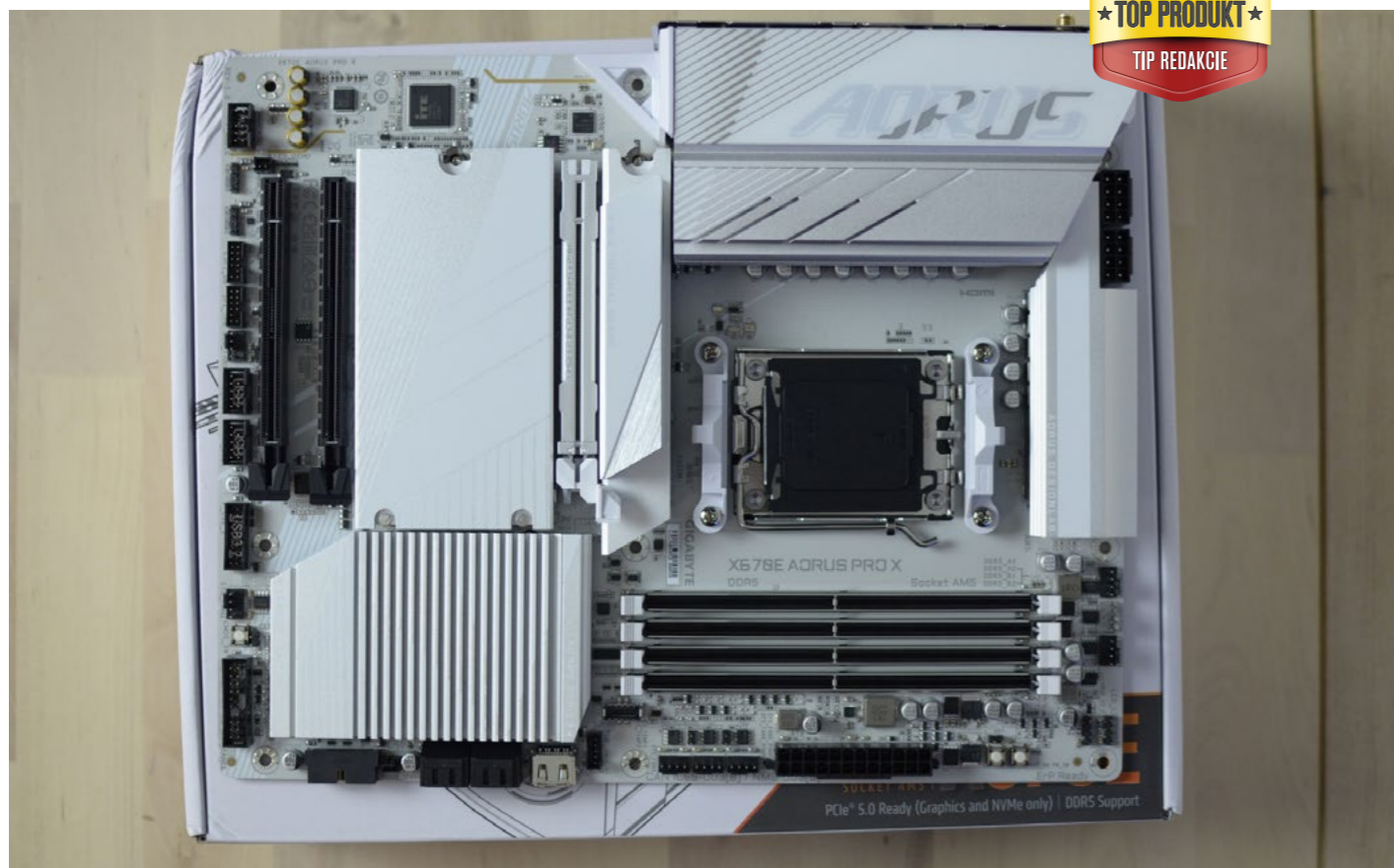
Slúchadlá Toron 301 prekvapili. Prakticky jedinou nevýhodou bol len kratší kábel. Bola síce k dispozícii redukcia, ktorá ale značne znižovala kvalitu zvuku, všimol som si to na viacerých zariadeniach.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Genesis	Cena s DPH: 35€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Slušné spracovanie	- Kratší základný kábel
+ Prívetivá cena	- Redukcia znižuje kvalitu zvuku
+ Veľké 53mm meniče	(4 polový jack na 2x3 pólový)
+ Kvalitný zvuk	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Gigabyte X670E AORUS PRO X

NADUPANÝ VÝKON V BIELOM ŠATE



AMD si za posledných skoro 8 rokov so svojimi Ryzen procesormi získal mnoho fanúšikov. Od skalných zástancov červeného tímu, ktorí mu pri prvej generácii verili aj napriek veľmi slabým výsledkom predošlých pokusov na poli procesorov, cez fanúšikov vysokej hodnoty za menej peňazí a v poslednej dobe aj tých najviac hardcore hráčov prahnúcich po tom najvyššom výkone bez ohľadu na cenu. Zmena je však život a hoci socket AM4 vydržal úctyhodných 5 rokov, nadišiel jeho čas a v roku 2022 prišiel nový socket AM5 pre nové generácie Ryzen procesorov. Nový socket, samozrejme, znamená nové matičné dosky s novými chipsetmi. Hoci sú to už skoro 2 roky od príchodu AM5, množstvo spoločností prichádza s novými doskami s pôvodnými chipsetmi aj teraz len niektoľko mesiacov pred príchodom novej 9000 generácie Ryzen procesorov. Medzi tieto spoločnosti sa radí aj Gigabyte, ktorý s modelom X670E

AORUS PRO X si ubuje dokonalú podporu všetkých momentálnych Ryzen procesorov, ale hľadá aj do budúcnosti a bude podporovať aj nové Ryzen 9000 kúsky.

Gigabyte je po stránke matičných dosiek a počítačových komponentov jedna z mála spoločností, ktorá si napriek občasnému zakopnutiu drží priazeň svojich fanúšikov. Tú si získava nielen snahou ponúknuť kvalitné komponenty a funkčný softvér, ale aj pestrou ponukou určenou ako pre menej aj viac náročných aj hardcore používateľov. Pre socket AM5 existujú dosky s viacerými chipsetmi od A620, ktoré ponúkajú tú najnutnejšiu funkcionálnu a hodia sa k menej výkonným procesorom cez B650 a B650E pre zlatú strednú cestu až po X670 a X670E ako úplná špička pre najvýkonnejšie mnoho-jadrové procesory s najväčšou ponukou konektivity a funkcionality. Spoločnosť AMD so svojím AM4 socketom predčilo svoje sluby a

podporovalo na rovnakom sockete až 5 generácií Ryzen procesorov, hoci záležalo hlavne na výrobcach samotných matičných dosiek, aby vydali BIOS, vďaka ktorému bola zaručená kompatibilita. Čo sa týka AM5 socketu, AMD si ubovalo podporu najprv aspoň do roku 2025, no tento termín bol podľa všetkého predĺžený až do roku 2027, čo znamená podobné časové rozpätie ako jeho predchodca. Oplatí sa teda kúpiť teraz matičnú dosku a len vymieňať procesor podľa potreby? To sa dúfam dozvieme v nasledujúcich riadkoch.

Obal a jeho obsah

Balenie matičnej dosky X670E AORUS PRO X je tradične „orlie“, čo má na svedomí logo Aorus orla vyobrazeného na vrchnej časti škatule. Čo je však menej tradičné, je farba samotného obalu, ktorá nie je čierna s oranžovými prvkami, ako môže byť navyknutých veľa predošlých majiteľov



Aorus komponentov, ale biela. To však indikuje samotné farebné prevedenie matičnej dosky, ku ktorému sa dostanem neskôr. Doska k nám doputovala mierne obúchaná, nakoľko si s ňou asi kuriéri zahrali partičku hádzanej, no po otvorení ma privítal pohľad na dosku zabalenú v antistatickom plastovom obale, bezpečne usadenú v kartónovej kolíske bez očividných známok poškodenia.

Pod doskou sa nachádzalo príslušenstvo pozostávajúce z brožúrok s manuálmi a zárukou, štvorice čiernych SATA káblov a šikovného pomocníka menom G Connector na jednoduchšie zapojenie predných konektorov skrinky. Ďalej sa v balení nachádzala anténa k WiFi, dvojica termálnych snímačov a dokonca snímač zvuku. V balení nenájdete skrutky k



M.2 diskom, nakoľko Aorus podobne ako veľa iných spoločností prešiel na systém uchytenia, ku ktorému nie sú skrutky a skrutkovače potrebné.

Prvé dojmy a spracovanie

Dizajnu Aorus dosiek je ťažko niečo vytknúť, pretože v Gigabyte sa držia svojej filozofie a ich štýl, hoci sa rok čo rok mierne obmieňa, ostáva stále rovnako moderný a pritom nie príliš agresívny. Táto doska ulahodí používateľom, ktorí sa chcú vymaniť z nadvlády čiernych povrchov a tmavých farebných kombinácií.

X670E AORUS PRO X ponúka stále dostatočne robustné PCB, čiže doska sa príliš neohýba ako pri inštalácii, tak pri osadzovaní ďalších komponentov. Orlie logo je viditeľné na chladiči chipsetu a kryt zadných portov zdobí nápis AORUS, ktorý

je dokonca RGB podsvietený. Zabudovaný kryt zadného panelu je už akosi očakávaný prvok, ale jeho zakomponovanie stále poteší, stačí iba vložiť dosku do skrinky a netreba zápasiť s častokrát ostrým plechom, ktorému sa do menej kvalitných skriniek takmer nikdy nechce vpassovať.

Na doske sú všetky základné komponenty a konektory, ako 1 vystužený PCIe x16, plus 2 normálne PCIe sloty, 4 DIMM sloty pre DDR5 RAM, až štyri pozície na M.2 SSD aj s pasívnym chladičom a 24-PIN napájanie na svojich tradičných miestach. Čím Aorus X570 Pro ukazuje, že ide o dosku pre výkonnejšie procesory, je 8+8-PIN napájanie procesora, takže by mu nemali prekážať ani 16 jadrové Ryzen modely.

Bližší pohľad na rozvrhnutie dosky

Stále najnovšia (momentálne dostupná) generácia Ryzen procesorov je postavená na TSMC 5nm FinFET architektúre, vďaka čomu sú tieto procesory nielen výkonnejšie ako predošlá generácia, ale veľakrát to zvládajú pri menšom odbere elektriny. Použitie napájacích fáz v konfigurácii 16+2+2 je skvelou správou pre ľudí, ktorí svoje procesory radi tlačia do čo najlepších výkonov, alebo len túžia po tých najvýkonnejších kúskoch bez starostí, či bude ich systém stabilný.

Na doske sa nachádza riešenie zvuku od spoločnosti Realtek, 2.5GbE LAN od Intelu, Wi-Fi 7 a Bluetooth 5.3 od Qualcomm-u (pri PCB rev 1.0/1.2, PCB rev 1.1 má ovládač MediaTek), už spomínané 4 M.2 sloty (2x Gen 5 UD + 2x Gen 4), ďalej 8 konektorov pre ventilátory/pumpy, 2 konektory pre externé senzory teploty a 1 tiež pre čidlo zvuku. Dostatok konektorov neobišiel



ani milovníkov RGB podsvietenia, takže sa na doske nachádza trojica RGB Gen2 konektorov pre adresovateľné RGB a 1 pre obvyčajné LED pásiky/zariadenia.

Na záver, ak hovoríme o konektivitě, sú tu ešte interné konektory pre 4 x SATA 6GB/s, 1 USB-C, 2xUSB 3.2 Gen 1 a 2 x USB 2.0/1.1. Aby som ale nezabudol, ako čerešnička na torte je priamo na matičnej doske plnohodnotný HDMI konektor, ktorý je možné použiť na jednoduché zobrazovanie grafiky priamo do skrinky. Treba však myslieť na to, že si na ňom veľmi nezahráte, lebo signál doň tečie priamo z integrovaného grafického čipu na procesore. Pre zobrazovanie videa, obrázkov či grafík s teplotou a iných informácií je to však skvelá vychytávka.

Funkcionalita a používanie

Pri Gigabyte a Aorus doskách musím stále spomínať, že na internete má množstvo ľudí názor, že BIOS, respektíve UEFI a ďalší softvér od Gigabyte nie je dobrý a iné spoločnosti ponúkajú lepšie riešenia.

Osobne sa s týmto názorom nestotožňujem, v dnešnej dobe nielen čo sa týka BIOSu, ale aj samotného softvéru. Možno preto, že doposiaľ najviac času som strávil práve v BIOSe na Gigabyte doskách, no pri taktovaní, ale aj bežnom menení nastavení som sa nikdy necítil stratený a navigácia spolu s ponukou možností mi bola v drvivej väčšine prípadov nápomocná.

Čo sa týka softvéru, istú dobu mierne pokrívka, no odkedy zhrnuli v Aorus skoro všetky samostatné aplikácie takpovediac pod „jednu strechu“, v programe GCC (Gigabyte Control Center) som osobne nenarazil na žiaden väčší problém.

Áno, uvítal by som, keby bolo možné okno aplikácie rozťahnúť na celú obrazovku



alebo naopak zmenšiť, no po stránke funkcionality sa mi veľmi páčilo, že som mohol jednoducho preklikávať medzi nastaveniami RGB podsvietenia, rýchlosti ventilátorov, informáciách o systéme či updatovať (nielen) Gigabyte aplikácie niekoľkými kliknutiami.

Testovanie

Dosku nám spoločnosť Gigabyte zapožičala na dlhšiu dobu ako trvajú bežné recenzie (1-2 týždne), a tak sa v nej prestriedala pestrá sorta hardvéru od rôznych diskov cez viacero RAMiek až po grafické karty. Najviac používania si však doska užila v konfigurácii. Gigabyte X670E AORUS PRO X, Ryzen 7 7800X3D, AMD RX 7800XT 16GB, 32 GB DDR5 6000MHz CL36 RAM, WD Black SN750 1TB M.2 SSD, NZXT Kraken Z53 AIO, a to všetko v skrínke Fractal Design Meshify 2. Ak odhliadnem od nutnosti používať Windows 11 kvôli driverom pre jej interné ovládače (najmä WiFi/Bluetooth), počas celej doby používania nenastal s doskou žiaden

problém a akékoľvek bluescreen/zaseknutie počítaču bolo spôsobené mojou nostalgiou voči starším hrám Need for Speed.

Malou zmenou oproti normálnemu fungovaniu tejto dosky bolo iba odstránenie tradičného držiaku procesoru a jeho nahradenie šikovnou vychytávkou od spoločnosti Thermal Grizzly s menom AM5 Contact Sealing Frame, ale to nemení nič na funkcionalite, iba na (snáď) o niekoľko stupňov lepších teplotách.

Zhrnutie

S cenou pohybujúcou sa okolo 300 eur nejde o malú investíciu, no s prihliadnutím na to, ako dlho spoločnosť AMD si udržiava socket AM5 pri živote, je možno vyššia investícia do kvalitnej dosky práve teraz na mieste, keď do nej bude možné osadiť najnovší AMD procesor aj o 3 roky.

Po stránke funkcionality a celkovej vybavenosti tejto dosky v praxi nič nechýba, zvládne dlhodobú záťaž pri hraní či profesionálnejšie využitie pri strihaní videa a iných náročných úlohách a jej cena nie je ani oproti konkurencii taká strašná, takže za nás definitívny palec hore.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	300€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ robustne riešené napájanie	- mierne vyššia cena
+ PCIe 5.0 a M.2 Gen 5	
+ M.2 sloty so systémom EZ-Latch	
HODNOTENIE: ★★★★★	

RECENZIA HARDWARE

Genesis Radium 600 G2

ĽUDOVÁ VOĽBA?



Mikrofóny sa stávajú čoraz bežnejšou súčasťou výbavy PC hráčov. A aj keď sa zhodneme, že existuje veľká hromada kvalitných mikrofónov, ktoré sú integrované do slúchadiel, možnosť mať samostatný mikrofón je v poslednej dobe tou preferovanou. Hardvérové spoločnosti sa aj preto začínajú predbiehať v tom, aby ponúkli kvalitu za rozumnú cenu, o čo sa taktiež snaží aj Genesis s Radium 600 G2.

Vyhotovenie a používanie

Radium 600 G2 k vám dorazí v štandardnej krabici, kde okrem samotného mikrofónu nájdete aj pop filter, ktorý sa nasadzuje priamo na mikrofón. Vzhľadom na to, že nejde o mikrofón „na dlhom ramene“, tak veľmi nezáadá zmysel poskytovať externý pop filter, čiže rozhodnutie výrobcu plne rešpektujeme. Okrem samotného mikrofónu nájdete v balení aj stojan a kolísku, do ktorej sa umiestňuje.

Kolíška, stojan a mikrofón tvoria kompaktné balenie, ktoré sa hodí do malých priestorov, pričom najskôr musím oceniť kvalitné materiály – tie tvoria v prvom rade prvky kovu. A zabudnúť nesmiem na pochvalu na adresu stojana. Ten je totiž na svoju veľkosť ťažký, čo je

veľkým benefitom, keďže prevrátiť ho je extrémne ťažké. Stojan však podporuje široké možnosti prispôbenia, čo poteší.

Samotný mikrofón sa k PC pripája prostredníctvom dodávaného USB-C konektora, čo je taktiež vítaný aspekt. Na tele mikrofónu nájdete samostatné tlačidlo na jeho stíšenie a separátne tlačidlo na nastavenie hlasitosti mikrofónu a pripojených slúchadiel. Logicky z toho vyplýva, že k mikrofónu sa dajú pripojiť aj tie, a to cez 3,5 mm jack. V tejto oblasti však mám jednu výhradu. Spomínané tlačidlo na stíšenie mikrofónu je síce vyhotovené dobre, no z nejakého dôvodu občas po stlačení nezareaguje. Aj červená kontrolka, ktorá sa rozsvieti pri jeho stíšení, je na môj vkus príliš jasná a počas používania občas otravuje.

Radium 600 G2 je kondenzátorový mikrofón s citlivosťou -36db a s frekvenčným rozsahom 30kHz – 18Hz. Po jeho pripojení k PC nie je od používateľa vyžadované nič, takže o problémoch so spozajzdením nemôže byť ani reč.

Čo však zvuk? Ten je rozhodujúci a s ohľadom na cenovku od 80 eur musím povedať, že ide o skvelý produkt. Mikrofón zaznamenáva čistý zvuk bez



šumu a vďaka tomu sa hodí nielen na komunikáciu počas hrania, ale aj na amatérske alebo poloprofesionálne nahrávanie podcastov. Vďaka výškovému profilu zariadenie ocení primárne táto skupina. Mikrofón totiž takmer dokonale zachytáva hĺbky, stredy a výšky.

Verdikt

Genius Radium 600 G2 je skvelým mikrofónom vo svojej cenovej kategórii. Ponúka totiž solídne materiály, skvelé zachytávanie zvuku a dobré vyhovovanie. Prakticky jedinými problémami sú nie až tak podarené tlačidlo na vypínanie mikrofónu a silná červená kontrolka.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	80€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ vyhovovanie	- tlačidlo na stíšenie mikrofónu
+ skvelý stojan	
+ výborné schopnosti nahrávania zvuku	
HODNOTENIE: ★★★★★	

ASUS Vivobook S Copilot+

NOVÁ DOBA



Nastáva nám plnohodnotná éra AI. Otvoríte si webový prehliadač a vypadne na vás hromada správ o pokroku v oblasti umelej inteligencie. Všetky technologické podcasty, ktoré ešte pred dvoma rokmi skratku AI použili len sporadicky, na nej dnes majú založenú drvivú väčšinu programovej náplne. Schéma klávesov v notebookoch sa rozširuje o špeciálne tlačidlá skracujúce cestu ku generatívnej umelej inteligencii a medzi pokrokové funkcie najmodernejších televízorov už bežne patrí komplexná úprava obrazu na základe AI algoritmu.

Najviac profanovanou sférou integrácie umelej inteligencie sú však v súčasnosti práve prvé laptopy s názvom Copilot+. Jedná sa o úplne novú triedu prenosných počítačov založených na operačnom systéme Windows 11, ktoré využívajú NPU (neurálne procesorové jednotky) a sú

osadené špeciálnym počítačovým čipom schopným ponúkať výhody AI v reálnom čase. V skratke povedané: nové laptopy označené ako Copilot+ vám poskytnú známe funkcie umelej inteligencie (tvorba obrázkov, preklady textov, komunikáciu atď.) bez zásadnej straty výkonu a v rýchlom slede. Hardvér takéhoto formátu je priamo určený do rúk kreatívnych ľudí, ktorým asistencia zo strany AI pomôže zefektívniť svoju prácu a dostať ju na novú kvalitatívnu úroveň.

Vôbec prvým notebookom označovaným ako Copilot Plus je model Vivobook S 15 od spoločnosti ASUS poháňaný procesorom Qualcomm Snapdragon série X, s ktorým som mal ja osobne možnosť nejaký čas koexistovať. Udialo sa to klasicky v rámci recenzie, a ak vás zaujíma, ako to reálne celé v praxi (ne)funguje, určite potlačte oči o pár riadkov nižšie a dozviete sa

viac. Aktuálne Vivobooky sú určené pre špecifickú sortu užívateľov. Už vyššie som spomínal kreatívne zmýšľajúcich ľudí, kam spadajú predovšetkým dizajnéri, grafický umelci a týmto smerom orientovaní konzumenti. Spoločnosť ASUS vám tak kúpou Vivobooku s AI balíčkom funkcií dáva navonok hodnotnú alternatívu ku svojej známej sérii ProArt laptopov, a ak to tak trochu preženiem, tak práve železo osadené novou sériou Snapdragon X čipov je istou odpoveďou na konkurenčné M čipy od Apple. Dobré, dost' bolo omáčok, pod'me sa pozrieť na produkt samotný.

ASUS Vivobook S v konfigurácii S5507Q je jasným zástupcom pracovného notebooku strednej triedy, o čom vám napovedá už jeho cenovka pohybujúca sa okolo hranice tisíc päťsto eur. V zásade ide o počítač vytvorený podľa predlohy štandardnej verzie Vivobook



S, čiže tej disponujúcej čívkami od Intelu alebo AMD. Výrobca sa tu, našťastie, nesnaží veci výrazne komplikovať, a preto jeho „AI produkt“ prichádza výhradne len v pätnásť-palcovej verzii (presne 15,6 palcov) a v striebornej farbe. Keď som testovanú vzorku rozbalil, mal som pocit, že držím plastové telo doplnené o klasické gumové nožičky. Až pri neskoršom skúmaní som si uvedomil, že ide o kovové šasi s pomerne dobre nastavenou váhou (1,42 Kg) a celkovo kompaktnými proporciami. Konštrukčná pevnosť je na slušnej úrovni a môj test protichodného tlaku dlaňami zvládol nový Vivobook S so ct'ou a bez akéhokoľvek sprievodného škripania. Keďže sa jedná o zariadenie vhodné predovšetkým do rúk kreatívcov, určite je v rámci opisu na mieste nevynechať jednotlivé porty. Ak dám bokom bezdrôtovú podporu pre moderné štandardy Wi-Fi 7 a Bluetooth 5.4, ostane nám plnohodnotný HDMI (2.1), dvojica USB-C (4.0), duo USB-A (3.2, gen 1), kombinovaný audio vstup a cenená čítačka microSD kariet.

Otvoríte ho aj bol'avým prstom

V čase recenzovania AI laptopu od ASUSu som si na tréningu silno natiahol väzy v oblasti palca pravej ruky. Ako vidíte, tak staré známe heslo: športom k trvalej invalidite opäť nabralo nový rozmer. Aj preto som pri odklápaní vrchného veka notebooku musel postupovať vyložene opatrne. Výrobca však odpor dvoch menších pántov (veko je vďaka nim možné vyklopiť do úrovne 180 stupňov) nastavil pomerne veľký koryso a aj s bol'avým prstom som preto nemal

problém dostať sa pohodlne do vnútra počítača a spustiť všetky bezpečnostné procesy - v tomto konkrétnom prípade Full HD webovú kameru s funkciou čítania tváre a manuálnym krytom.

Nový Vivobook premiérovou osadený Snapdragon čipom je strednej triedy. Napriek tomu je však osadený 15,6-palcovým OLED Lumina panelom s pomerom strán 16:9, 3K rozlíšením (2880 x 1620 pxl), obnovovacou frekvenciou 120 Hz a HDR jasom na hranici 600 nitov (pri SDR ide o rovnako slušnú úroveň 400 nitov). Vizuálna prezentácia je jednoducho uchvacujúca, a či už sa budeme rozprávať o bežnom brázdnení internetových vôd alebo sofistikovanej postprodukcii (100% DCI-P3), obrazová kvalita uvedeného OLED panelu vás musí potešiť. Rovnako tak je potešujúca prítomnosť kompletnej klávesnice vrátane numerického bloku, ktorá má jedno zónové RGB podsvietenie, a ktorej vrchné klávesy

sú jemne vykrojené smerom dovnútra. Najprv som si musel zvykať, špeciálne na ich drsnejšiu povrchovú úpravu, avšak nakoniec sa aj moje neraz vyberavé brušá prstov umúdrili a začali po dobre reagujúcich nízko profilových spínačoch tancovať, a to bez nechceného tvorenia chýb. Dostatočne veľký trackpad s rovnakou povrchovou úpravou ako pri klávesnici je pozíčne posunutý do ľavej strany a funguje viac ako spol'ahliv. Ponúka užitočné ovládacie funkcie pre jednoduché zvyšovanie hlasitosti reproduktorov alebo jas panelu - stačí len prstami prebehnúť po jeho hranách.

Ešte než prejdem k tej, v zmysle celej AI šou okolo, najdôležitejšej porcii mojich vlastných zistení, dlhujem vám údaje o výdrži batérie. V balení sa nachádza rozmerovo kompaktná nabíjačka s výkonom 90 W, ktorá pomocou USB-C koncovky zvláda pomerne rýchlo dotankovať vstavanú batériu s kapacitou 70 Wh - pomáha tu





funkcia rýchleho nabíjania zvaná Easy Charge. S ohľadom na v úvode mnou toľko opísanú čipovú sadu je dlhá výdrž batérie jasnou a očakávanou prednosťou. V praxi sa mi preto potvrdilo, že práve akumulátor v ASUS Vivobook S (S5507Q) zvládol testované železo podržať pri živote, konkrétne v rámci stredných nárokov, deklarovanú dobu a to bez väčších problémov.

V súvislosti s vybavením strojovne som sa pri vyšších výkonnostných nárokoch v zmysle postprodukcie (osobne som nový Vivobook S zneužíval hlavne na strihanie videí) logicky zameril na kvalitu chladenia.

ASUS evidentne nič nenechal na náhodu a okrem takmer stovky lopatiek integrovaných do dvojice ventilátorov, spojil svoju chladiacu sústavu zvanú

IceCool s dvoma teplo vodivými trubicami. Vytáňovanie horúceho vzduchu sa tak realizuje na zadnej hrane notebooku, to všetko bez toho, aby sa teplo samotné stihlo dotknúť spodnej časti OLED panelu.

Pri bežnej kancelárskej práci sa, ale to už pri moderných laptopoch značky ASUS býva pravidlom, ventilátory ani nestihli rozbehnúť a zariadenie preto neprodukovalo žiadnu úroveň hluku.

Akonáhle sa proces náročnosti zvýšil, prepnutie do známeho modusu zvaného "šepot", priniesol hluk tesne pod hranicou dvadsiatich ôsmich decibelov. Pri rapídnom náraste výkonu, kedy vyššie spomínaná stovka lopatiek začne cielene hnať čo najviac vzduchu celým systémom, sa uvedená úroveň decibelov okamžite

zdvojnásobuje. Stále však, aj pri takomto hluku, dokázate nerušene pracovať.

Testovaný model ASUS Vivobook S v konfigurácii S5507Q k nám do redakcie prišiel osadený čipom Snapdragon X Elite (X1E78100) pri 32 GB RAM a s 1TB SSD diskom s GPU Qualcomm Adreno C311. Uvedený Snapdragon X Elite je z dvojice dostupných čipov v rámci konfigurácie ten výkonnejší - ponúka dvanásť vlákien, rovnaký počet jadier a vyrovnávaciu pamäť 42 MB pri rýchlosti 3,4 GHz. Podobných Copilot+ ARM notebookov od rôznych výrobcov bude čoskoro v ponuke samozrejme viac, mňa však v rámci testovaného Vivobooku S 15 zaujímalo, čo konkrétne v prepojení na AI ponúka práve tento model.

Signifikantnou charakteristikou je v tomto prípade aplikácia nazvaná StoryCube. Uvedený softvér združuje desiatky užitočných funkcií napojených práve na umelú inteligenciu, ktorých využitie nás obratom vracia ku zacieleniu na koncového zákazníka uvedeného modelu - grafický dizajnéri, fotografovia, strihači, umelci a podobne. Čo sa týka využiteľnosti pre bežných ľudí, musím spomenúť dobre fungujúcu analýzu obsahu vašich videí a fotografií, z ktorých si systém dokáže vytiahnuť najčastejšie tváre a následne vám, v kombinácii s pestrosťou jednotlivých scenárií, zvládla poskytnúť video súhrn spomienok na konkrétne obdobia vášho života. Užívateľ má možnosť si tieto AI koláže organizovať, priradiť im značky alebo s nimi ďalej pracovať v iných aplikáciách na tom istom alebo prípadne zdieľanom zariadení. Čo sa týka

úpravy videí a fotografií, tak ASUS dobre vie, že v dnešnom svete je jednoduchosť postprodukcie alfou a omegou (stačí sa pozrieť na úspech softvéru Canva,) a preto ponúka pomerne prístupný nástroj na správu a editovanie fotografií či videí.

Expresná rýchlosť

Musím uznanlivo pokývať hlavou smerom k rýchlosti procesov, nech už som sa počas testovania sústredil na klasickú komunikáciu s AI asistentom alebo skúšal rôzne funkcie natívnych aplikácií. Pri video hovoroch sa môžete preto oprieť o automatické vylepšovanie zvuku, elimináciu rušivých prvkov za vašou postavou (škoda len, že mi AI nedokázala pripnúť oveľa hustejšiu a lesklejšiu bradu než sám mám) a bezpečnostné prvky - keď sa vzdialíte od kamery, tak sa systém automaticky uzamkne a naopak, keď sa pred ňu zase vrátite, Windows sa opäť odomkne.

Copilot+ zvládne v reálnom čase počas hovorov prekladať v rámci štyridsiatich svetových jazykov, ale čo som si ja osobne chcel na testovanej vzorke vyskúšať ako vôbec prvé, bola Microsoftom toľko tlačená funkcia Recall. Jedná sa užitočného pomocníka pre ľudí, čo pred svojím PC strávia stovky hodín mesačne, či už pracovne alebo rekreačne. Recall totižto každých päť sekúnd zaznamenáva obsah obrazovky a vyhotovené snímky interne ukladá do lokálneho úložiska, to všetko s cieľom, aby vám kedykoľvek vedel vyhľadať vec, na ktorú ste zabudli.

Treba jedným dychom dodať, že Recall zbiera aj citlivé údaje (prihlasovanie do bankových účtov napríklad) a akokoľvek ich ukladá na lokálne úložisko, tak tu stále potenciálne hrozí zneužitie útokom



hackera, respektíve škodlivého programu cielene napísaného na prienik do vášho Copilot+ PC. Nateraz je Recall zabezpečený nutnosťou overovania cez kameru ako aj manuálneho spustenia priamo užívateľom, ale osobne nemám voči tejto navonok užitočnej funkcii veľkú dôveru. Nanešťastie, v testovanej vzorke som Recall nenašiel. Neobjavil sa ani po absolvovaní potrebných update balíčkov ešte pred pádom embarga, a preto vám nateraz neviem vôbec povedať, ako dobre alebo zle tento, navonok dozaista užitočný pomocník, vlastne v praxi funguje. Rovnako tak som nemohol overiť funkciu automatického zvyšovania rozlíšenia vo videohrách, napriek tomu, že výkon testovanej vzorky bol na hranie starších projektov viac ako dostačujúci. Snáď teda nabudúce.

AI tu s nami je a bude asi už navždy, nech už sa nám to páči alebo nie. Počítače

označované nateraz ako Copilot+ sú prvými krôčikmi ako prepojiť čoraz užitočnejšiu umelú inteligenciu s pracovným hardvérom a nechať ju fungovať z väčšej časti lokálne. Akokoľvek ide stále o nesmelé krôčiky, onen pokrok a progres je cez to všetko badateľný.

Z testovanej vzorky ASUS Vivobook S som mal všeobecne dobrý pocit, aj keď ma mrzí, že som nemal možnosť otestovať všetky tie Microsoftom toľko velebené a na poslednú chvíľu opravované funkcie.

ASUS mi ale opäť dokázal, že dobre vie, ako sa robia cenovo dostupné laptopy so zaujímavým presahom. Ich nový Vivobook S je vybavený výkonnými čievkami, bohatou porciou portov, je zabalený do kompaktného a odolného tela a pri svojej nízkej cenovke nezabúda na OLED panel, kvalitnú klávesnicu, track-pad a vynikajúcu výdrž batérie. Za predpokladu, že aktuálne skutočne uvažujete o investícii do prvej vlny spomínaných Copilot+ laptopov, v prípade Vivobook S určite nešliapnete vedľa.

Verdikt

Počuli ste ten bucht? To ASUS s úspechom položil základný stavebný kameň nových Copilot+ zariadení.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: ASUS	Cena s DPH: 1 500€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn a spracovanie	- Nemal som možnosť otestovať všetky AI funkcie
+ Batéria	
+ Klávesnica	
+ Lokálne AI funkcie	
+ OLED panel	
HODNOTENIE: ★★★★★	



Motorola Moto Buds+

MALÁ VEĽKÁ AUDIO PREMIÉRA



Spoločnosť Motorola má v rámci svojho bohatého portfólia zaevidovaných nemálo slúchadiel vhodných primárne k mobilným telefónom identickej značky, avšak, akokoľvek ich je počtom dosť, táto firma sa nikdy nesnažila rozbehnúť tradíciu podkútú TWS linku, ku ktorej by sa ich zákazníci mohli opakovane vracať. Pre úplné vysvetlenie: za skratkou TWS sa skrýva pomenovanie bezdrôtových štupľov do uší, ktoré sú posledné roky vyložene trendom. Aj preto príchod aktuálnej Motorola novinky s názvom Moto Buds+ vytvára vyložene dojem niečoho nečakaného, ba prekvapivého, a práve na to nečakané lomeno šokujúce som si poctivo posvietil počas mesiaca trvajúceho testu.

Ešte než začneme určite stojí za zmienku informácia, že v predaji je v rámci modelového radu Moto Buds mimo drahšej

verzie, tej so znamienkom plus na konci, aj základ, ktorý stojí necelých šesťdesiat eur. Klasické Moto Buds však neobsahujú dnes toľko žiadanú a cenenú funkciu aktívneho potlačenia okolitého ruchu.

Teraz, keď sme si už vyjasnili základné fakty, môžeme sa pustiť do hodnotenia Buds+, bezdrôtových slúchadiel s prijateľnou a v zmysle uvedeného segmentu audio techniky očakávanou cenovkou necelých stopäťdesiat eur.

Za uvedenú sumu dostanete možnosť vybrať si medzi čiernou (Forest Grey) alebo zlatou (Beach Sand) farbou. Mne sa dostala do rúk verzia odkazujúca na piesok v topánkach, ktorá voči klasickej tmavej pôsobí dozaista luxusnejším a atraktívnejším dojmom – minimálne z môjho pohľadu.

Výborná voľba materiálu

Dizajn prvých TWS slúchadiel s veľkým strieborným M na dokovacej stanici by sa dal zhrnúť pomerne rýchlo. Strojcovia Moto Buds+ sa už počas produkcie prvých skíc evidentne sústredili na derivát najpredávanejších štupľov do uší súčasnosti a vypadla im z toho akási všehochuť s odkazom na Apple či OnePlus, to všetko bez toho, aby to vo finále mohlo byť nejako právne postihnutelné. Motorola samozrejme v tomto smere nerobí nič, čo by nerobili iné firmy, snažiac sa preraziť cez stále viac a viac hrubšiu peňaženku platiacich zákazníkov. Osobne proti tomu nemám nič, špeciálne, ak sa im podarí vytvoriť praktický a užívateľsky komfortný hardvér. Pretože nie je nič horšie než vizuálne atraktívne slúchadlá, ktoré však po vložení do uší pripomínajú



ekvivalent nástroja Španielskej inkvizície. Nič také sa však našťastie pri Moto Buds+ nekoná, keďže sa jedná o dizajnovu krásne a aj pri celodennom nosení, voči vášmu sluchovodu, prívetivé štuple.

Dokovacia stanica slúžiaca súčasne aj ako ochranné puzdro má kompaktné rozmery a je vyrobená z plastu potiahnutého už na dotyk príjemnou textúrou – povrch nezbiera odtlačky prstov ani iný druh bežnej špiny. Kvalita vyhotovenia by mohla byť o niečo lepšia, špeciálne v oblasti pántu, avšak Moto Buds+ sú v tomto smere na tom stále lepšie než napríklad oveľa drahšie bezdrôtové štuple do uší značky Inzone od SONY. Po vyklopení veka, pokojne aj v dlani jednej ruky, máte k dispozícii pozične dobre uložené slúchadlá s dostatočne silným magnetom a kúsok od nich aj

spínač pre priame vyvolanie párovania s telefónom, počítačom alebo iným zariadením podporujúcim BT 5.3 prenos. Štuple sú celkovo nenápadné a nebyť ich strieborných končekov, pripomínajúcich slúchadlá od Apple, tak by som sa ich dizajn nebál označiť za vyložene komorný. Nové Moto Buds+ disponujú certifikátom IP54, čo znamená, že znesú striekajúcu vodu a návaly potu, čím sú už samé o sebe predurčené aj na športovú aktivitu.

Komu by po prvom vložení do ucha nesesedela základná silikónová redukcia, v balení nájde ďalšie dva veľkostíne odlišné nástavce; a keď už spomínam obsah balenia, tak jeho súčasťou je samozrejme aj potrebná USB-C kabeľáž. Akonáhle si zvolíte pre vás ideálnu veľkosť štupľov a obe slúchadlá hermeticky uzatvoríte obe



vaše uši, je načase si do mobilu stiahnuť príslušnú aplikáciu. Moto Buds+ viete spárovať s dvoma zariadeniami súčasne a mimo mobilu či tabletu je tak možné ich pripojiť napríklad s už spomínaným laptopom – prechod medzi dvoma zariadeniami je plynulý a bezproblémový.

Pomáha tomu Google technológia rýchleho párovania, kedy stačí len otvoriť puzdro v blízkosti nejakého Android mobilu a ten sa okamžite začne svojho užívateľa pýtať, či sa práve nestal majiteľom týchto slúchadiel a nechcel by ich pohotovostne spárovať.

Späť však ku aplikácii Moto Buds. V jej prehľadnom rozhraní si dokážete aktivovať toľko cenenú funkciu ANC (naviazanú na





značku Bose, o ktorej ešte budem hovoriť neskôr), spustiť ekvalizér a prispôbiť si tak svoje skladby hnané cez kodeky LDAC a AAC, priradiť skratky dotykového ovládania alebo vyhladať zapatrošené slúchadlá.

Sound by Bose

Keď som v úvode recenzie spomínal signifikantné písmeno M umiestnené na vrchnej strane krabičky Moto Buds+, tak som zámerne vynechal ďalší a ešte podstatnejší nápis, ktorý sa tam nachádza. Ide o vetu "Sound by Bose", odkazujúcu k naladeniu zvuku známu americkou firmou Bose zaoberajúcou sa produkciou audio hardvéru a softvéru. Vo svete TWS je úplne bežné, že si konkrétny výrobca pri svojich špecifických modeloch zažiada o spoluprácu tohto formátu, a aj keď nie vždy je výsledkom kvalitný zvuk, často ide skôr o

marketing, tak v prípade mnou testovaného produktu to nakoniec dopadlo viac ako dobre. Audio nesúce sa do uší pomocou 11 mm dynamických meničov, ktoré idú ruka v ruku s výškovými 6 mm reproduktormi, sa dá definovať ako dostatočne bohaté, a to po všetkých stránkach. Bose pritlačil na basovú linku, ale napriek tomu všetkému cieľenej neposadil mimo spektra krásne ostré výšky a stredy. Musím povedať, že v cenovej relácii do 150 eur som už dlho nepočul takto pekne vyladené audio slúchadlá, ktoré majú navyše ešte v rukáve podporu Dolby Atmos. Čerešničkou na torte je trojica mikrofónov s funkciou CrystalTalk AI, vďaka ktorej dokážete zrealizovať svoje telefonáty aj vo vyložene veterom alebo inak rušivom exteriéry.

Batéria slúchadiel je pripravená vám pri zapnutom ANC vydržať o niečo viac než

sedem hodín a pri deaktivácii aktívneho potlačania okolitých ruchov získate ešte o dve hodiny navyiac. Pochopiteľne, aj puzdro má v sebe batériu a tá je schopná dodať ďalších tridsaťosem hodín. Aj keď by to malo byť samozrejmosťou, tak som s jemnou skepsou dokovacia stanicu posadil na podložku Qi aby som zistil, že slúchadlá skutočne podporujú aj bezdrôtové nabíjanie.

Nabíjanie káblom trvá z nuly do plna sotva hodinku, avšak stačí vám slúchadlá nechať v puzdre len desať minút a už máte viac ako štyri hodinky fungovania k dobru.

Na úplný záver, mimo tradičného zhodnotenia, som si nechal tú toľko proklamovanú funkciu ANC. Dnes už sa aktívne potlačanie okolitých ruchov berie u slúchadiel pri cene nad sto euro ako samozrejmosť, ale aj tu platí, že nie všetky štuple do uší, čo sa skratkou ANC môžu pochváliť, ňou vo finále vedú patrične počúvajúceho ohúriť. Motorola pri ANC siahla po skúsenostiach firmy Bose a spoločne dokázali vyfiltrovať úroveň hluku až do 46 dB.

V praxi tak pri prechádzke mestom počujete, miesto tradičného audio smogu, len jemné ševelenie na pozadí, ktoré prevažuje mnou adorovaná kvalitná audio linka. V aplikácii sa dá prepínať medzi adaptívnym režimom upravujúcim potlačanie ruchov na základe okolia, alebo transparentným, kde si môžete užívať aj všetok ten rachot okolo seba.

Spoločnosť Motorola dokázala na scénu s bezdrôtovými štuplami do uší vtrhnúť bez akéhokol'vek rešpektu a na prvú dobrú priniesť plnohodnotné slúchadlá s kompletnou výbavou, vrátane kvalitného ANC. Nevieť preto, čo by som, snáď mimo slabšej konštrukčnej pevnosti doku, mal modelu Moto Buds+ vyložene vytknúť. Jedná sa totiž o poctivý audio produkt hodný svojej cenovky.

Verdikt

Podarené slúchadlá s vyvázanou porciou užitočných funkcií.

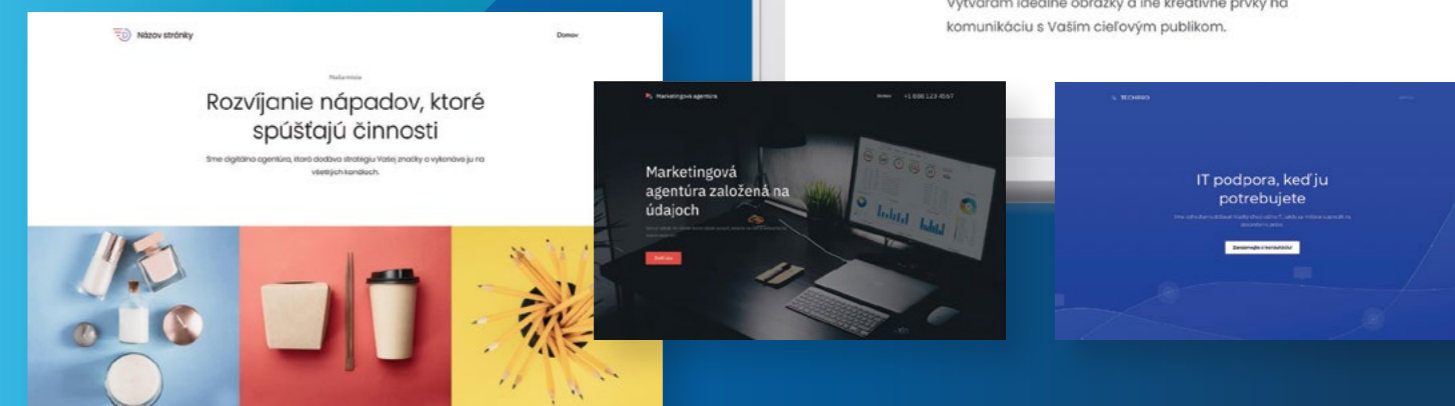
Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Datacomp	Cena s DPH: 150€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Pánt puzdra
+ Kompaktnosť	
+ Audio prezentácia	
+ Sound by Bose	
+ ANC	
HODNOTENIE: ★★★★★	



Web na pár kliknutí, a k tomu ZADARMO

- Výber z viac ako 80 šablón
- Ústretová zákaznícka podpora
- Pomoc s nastavením webu
- Z počítača aj mobilu



webglobe.sk/web

Webglobe

Váš úspech online

Xiaomi Watch 2

ČO NÁM TU CHÝBA?



Spoločnosť Xiaomi má aktuálne v ponuke už hromadu inteligentných hodínok, ale nie všetky poháňa jeden a ten istý operačný systém a nie všetky sú tak vo výsledku identicky užívateľsky prívetivé. Koncom minulého roka som vám ponúkol recenziu na model Watch 2 Pro s tým, že už vtedy sa ohľadom lokálnej distribúcie lacnejšej verzie Watch 2 niesli éterom protichodné informácie – vôbec nebolo jasné, kedy hodinky prídu aj k nám a koľko vlastne budú stáť. Nakoniec sa druhý menovaný model vybavený tak ako Pro verzia Wear OS softvérom, dostal o niekoľko mesiacov neskôr aj sem a dnes vám preto o jeho kvalitách budem môcť náležite poreferovať.

V porovnaní s drahšou verziou prichádzajú klasické dvojky s o niečo tenším hliníkovým šasi vážiacim konkrétne 50 gramov. Drahší model, ktorého horná hrana vyčnieva

nad sklíčkom, má naopak oceľové puzdro vážiace o 15 gramov viac. Vizuálne sú tu jasné odlišnosti odkazujúce na vyššiu cenovú reláciu (napríklad absencia otočnej korunky), avšak keď si uvedomíme, že Watch 2 stojí dnes niečo málo pod sumu 190 eur, vo finále vidím konštrukčné spracovanie stále ako extrémne kvalitné.

Obe verzie disponujú ochranným sklom Gorilla Glass a lacnejší model je v základe vybavený menej odolným silikónovým remienkom. Verzia Pro obsahuje mimo voľby remienkov z kože remienok z fluorokaučuku, ktorý zvláda odolávať náročnejšiemu spôsobu používania.

Hodinky som nosil na ruke viac ako mesiac v rámci každodenného používania a ich vzhľad hodnotím nie len ja, ale aj moje okolie ako minimalisticky

elegantný. Nikde nič nevyčnieva a hrana sklíčka sa jemne zaoblíuje.

Najzásadnejším hardvérovým rozdielom medzi Watch 2 a Watch 2 Pro ostáva v prípade lacnejšieho modelu absencia podpory eSIM karty. Mimo tohto ide v zásade o identický produkt. Horný AMOLED displej vo veľkosti 1,43 palcov ponúka jas na úrovni 600 nitov s rozlíšením 466 x 466 pxl a už spomínaný Wear OS tu poháňa čip Snapdragon W5+ Gen 1 (4nm). Z uvedených hodnôt a voči konkurencii trochu vyčnieva práve nižšia úroveň jas, čo v kombinácii s aktuálnym podnebí, kedy nám slnko doslova praží na hlavy, je viditeľnosť pri interakcii s displejom Watch 2 výrazne zhoršená. Neraz som sa pristihol, ako si musím tieniť druhou rukou, aby som si vôbec mohol prečítať prichádzajúce notifikácie.



prebudenia sú prinajlepšom orientačné. Akejkol'vek chirurgickej presnosti by som sa vzdal aj v sekcii zaznamenávania údajov počas športových výkonov (na výber je viac ako 150 športov), keďže výrobca aj po vzore väčšej časti konkurenčných zariadení pohybujúcich sa v danej cenovej relácii atakuje skôr priemernú presnosť výsledkov.

Požičiam si slovíčko „priemer“ aj na krátke zhodnotenie kvalít presného GPS lokalizovania. Xiaomi Watch 2 disponujú dvojpásmovým GPS s oveľa horším zamierením v zahustených mestských častiach. Preto ak by ste chceli nositeľnú elektroniku zvládajúcu vás sledovať pri prechádzaní cez komplikovanú betónovú džungľu, budete si musieť jednoducho priplatiť. Vďaka integrácii výkonného Snapdragon čipu doplneného o 2 GB RAM

Odišnosť v meraní zdravotných funkcií

Isté odlišnosti medzi základnou verziou a drahším modelom Xiaomi Watch 2 sa týkajú monitoringu zdravotných funkcií. V bežných dvojkách absentuje možnosť analyzovania stavby vašej telesnej schránky a rovnako tak meranie teploty pokožky.

Všetky ďalšie tradičné zdravotné funkcie, kam spadá meranie stresu, tepu, analýza spánku alebo okysličenia krvi vám sú plne k dispozícii.

Pri spánku by som však bol opatrný, keďže v tomto konkrétnom prípade si Xiaomi berie algoritmus z vlastných zdrojov a výsledky medzi zarámovaním zaspánia a





a veľké interné 32 GB úložisko, môžeme v prípade testovaných hodín hovoriť o expresných reakciách bez zasekávania a nepríjemnej latencie. Oceňujem výbornú optimalizáciu a takmer okamžitú synchronizáciu zbieraných údajov. Už menej nadšenia však musím prejavovať pri zistení, že Xiaomi dodnes nedokázalo vyriešiť lokalizáciu a teda podporu slovenského jazyka, ktorý som si v čase písania tejto recenzie nemal ako aktivovať. Jediná možnosť, ako sa k danej reči aspoň trochu priblížiť, bola voľba českého jazyka. Je to dosť paradoxné, keďže napríklad vstavaná virtuálna klávesnica obsahuje slovenskú diakritiku vrátane automatického dopĺňovania textu. Keďže všetko beží na Wear OS, automaticky ma zaujímalo, či bude možné platiť testovanými hodinkami cez Google Pay. V tomto smere Watch 2 od Xiaomi nesklamalo a bezkontaktné

platby zvládlo realizovať spoluahľivo a podľa mojich predstáv. Užívateľ má k dispozícii všetky dôležité aplikácie tretích strán ako aj štandardné Google služby.

Zásadným problémom inteligentných hodín s vyššie opisovaným operačným systémom je nateraz stále celková výdrž batérie. V rámci každodenného používania, kedy si počas dňa zaplatíte kávičku, zabehnete svoj nový rekord a zmeriate úroveň stresu v práci, nedokážete z batérie dostať viac než jeden deň – sú tu logicky v hre dôležité a energiu požierajúce funkcie ako GPS apod.

Pri strednej úrovni vyťaženia a bez aktivácie always-on na displeji sa dá s odretými ušami dostať na dva dni výdrže, ale aj tu platí istá nepredvídateľnosť, ostatne, nikdy nemôžete vedieť, čo

presne vás počas dňa zastihne a či náhodou nedostanete chuť si po práci ísť skočiť padákom z výškovej budovy. Celý problém aspoň ako tak zjemňuje funkcia rýchleho nabíjania cez klasickú Xiaomi kolísku, kedy viete hodinky dotankovať z nuly doplna už behom 40 minút.

Cena rozhoduje

Medzi hodinkami Xiaomi Watch 2 a Watch 2 Pro je dnes cenový rozdiel niečo málo cez 50 eur. Ak vám vyššie spomínané funkcie, ktoré Watch 2 základ nemá, stoja za tento príplatok, rozhodne vám odporúčam ísť do drahšieho variantu. Za predpokladu, že ste užívateľ, ktorý nepotrebuje chirurgicky presný monitoring a prežije aj slabšiu úroveň výdrže batérie, investíciou do Watch 2 si na ruku pripnete najlacnejšie a napriek všetkému stále solídne Wear OS hodinky, s ktorými budete roky spokojne nažívať.

Verdikt

Cenovo atraktívne a vizuálne príťažlivé hodinky s Wear OS.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Xiaomi	Cena s DPH: 270€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Batéria
+ Displej	- Problémy s GPS
+ Google služby	- Problémy
+ Cena/výkon	s lokalizáciou
HODNOTENIE: ★★★★★	



RECENZIA HARDWARE

Huawei FreeBuds 6i

STREDNÁ TRIEDA MÁ NOVÉHO KRÁĽA?



Nemám dôvod to tajiť. Slúchadlá a celkovo nositeľná elektronika, ktorá nesie logo spoločnosti Huawei, je v rámci mojich testov opakovane pozitívne hodnotená a akokoľvek si tu môžeme tahať medové motúzy popod nos (špeciálne ohľadom výkladu objektivity zo strany technologických novinárov), moje tvrdenia sa opierajú o roky skúseností. Skúseností založených na komplexnom porovnávaní Huawei zariadení s konkurenciou a naopak, ktorými môžem aj ja argumentovať v článkoch, videách, prípadne v obyčajnej nezáväznej diskusii za zvuku prskajúceho kávovaru. Na jednej strane to môže pôsobiť ako nadržiavanie v zmysle očakávania, že Huawei sa každým novým produktom nebude chcieť posunúť pod latku, ktorú si firma sama nastavila, ale súčasne mu nemám dôvod odpustiť akýkoľvek moment, keď šliapne vedľa, pretože to jednoducho

od neho neočakávam. V duchu týchto jasne nastavených mantinelov vám dnes prednesiem svoje skúsenosti s najnovšou verziou ich bezdrôtových štupľov do uší v rámci radu FreeBuds, zatiaľ čo mám kvality predchodcu ešte v dostatočne živej pamäti.

Huawei FreeBuds 6i sú jasným zástupcom strednej triedy v kategórii bezdrôtových slúchadiel s cennou funkciou ANC, ktorých finálna cena podlieha hranicu sto eur. Nové šesťky si viete aj na našom území zakúpiť v troch farebných prevedeniach (čierna, biela, fialová), pričom mne sa do rúk dostal druhý variant. Je nutné podotknúť, že s jednotlivými farbami sa úzko spája aj povrchová úprava a ako to bolo pri 5i verzii, aj tu je biela čisto lesklá bez akejkoľvek drsnej fólie. Po stránke dizajnu sa tu voči minulému modelu nič zásadne nemení a výrobca

opäť stavil na minimalizmus oválneho tvaru puzdra s praktickým spôsobom vyberania slúchadiel jednou rukou a takmer dokonalou konštrukčnou pevnosťou. Skutočne, ak si nové 6i porovnáme s oveľa drahšou INZONE konkurenciou od SONY, neprestáva ma prekvapovať, ako k tomu Číňania aj naďalej pristupujú maximálne seriózne a myslia na pocity zákazníkov aj mimo kvality audia samotného.

Celistvosť pántu vás zväzda k obsesívnemu otváraniu a zatváraníu puzdra, pretože dobre viete, že vám po pár prudkých zaklapnutiach neostane vrchná časť v ruke. Akokoľvek je lesklý povrch náchylný na zbieranie otlakov, v praxi ich nemáte šancu voľným okom vidieť práve vďaka tej bielej farbe. Predná strana vizuálne nezmenenej dokovacej stanice s rozmermi 48,2 x 61,8 x 27 mm klasicky obsahuje



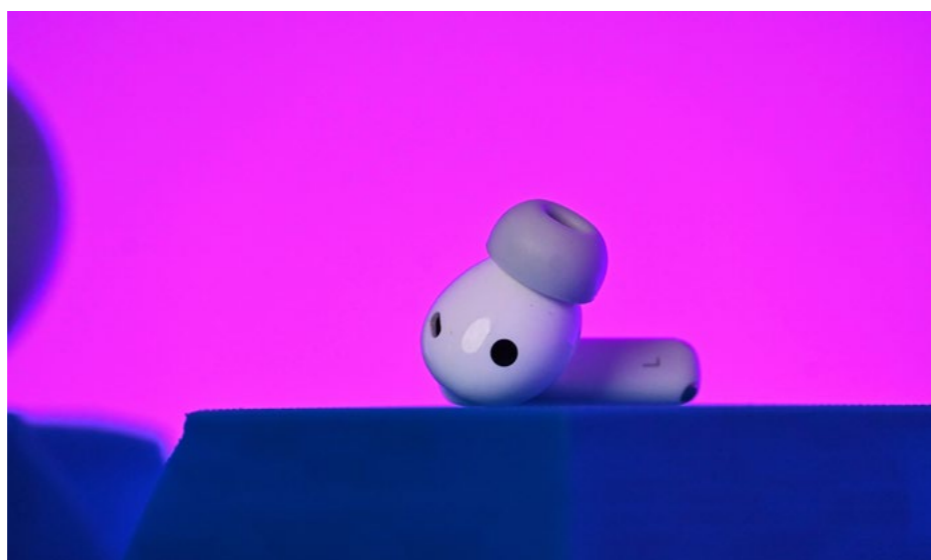
dotyk príjemne vláčnou redukciov – zostali prítomné dotykové plochy. Ich spravovanie sa už tradične realizuje prostredníctvom spol'ahlivej Huawei aplikáciu AI Life, o ktorej však ešte bude reč neskôr. Samotné slúchadlá majú tak nízku váhu, že ani pri celodennom nosení vám po výbere patričnej redukcie (v balení nájdete rôznorodé veľkosti) nebudú spôsobovať žiadnu formu fyzickej bolesti. Stupeň odolnosti voči vode a prachu ostal na úrovni IP54, čo znamená, že si s nimi môžete pokojne vybehnúť aj za športom, či už bude vonku slnečné počasie, alebo bude pršať.

Ďalšie zmeny (mimo skrakovania stoniek) sa konkrétne v rámci puzdra sústredia okolo navýšenia kapacity batérie. Dokovacia stanica dostala 510 mAh článok, ktorý spolu s 50 mAh batériou v slúchadlách ponúka päť hodín počúvania s

LED svetielko, ktoré vás informuje o stave nabitia a procese párovania. Spodná hrana je, naopak, vybavená fyzickým USB-C vstupom určeným na dotankovanie energie. A rovnako ako minulý model, ani ten aktuálny neobsahuje funkciu bezdrôtového dotankovania energie.

Amputácia

K dost' viditeľným zmenám prišlo v rámci dĺžky stonky samotných slúchadiel, kde nastala výrazná amputácia. Napriek tomu, že sa skracovalo, tak počas vkladania slúchadiel do uší alebo puzdra som nemal žiadny pocit neistoty a za mesiac, čo som s 6i fungoval na dennej báze, mi ani raz nepadli z ruky. Na ich vonkajšej strane – pri oboch štupeľoch so silikónovou a na



aktivovaným potláčaním okolitých ruchov a osem hodín bez zapnutého ANC. To sú však, samozrejme, len čísla ohľadom slúchadiel. Puzdro vám k tomu všetkému pridá ďalších 35, resp. 20 hodín čistého času. Keďže Huawei siahol po vyššej kapacite puzdra, automaticky sa predĺžil údaj ohľadom dĺžky jeho nabíjania na 110 minút. Slúchadlá si viete dobiť z úplnej nuly na maximum už za necelú hodinku.

V plastom šasi štupeľov FreeBuds 6i sa opäť nachádzajú 11 mm štvormagnetové dynamické meniče, ktoré však tentokrát disponujú 50% nárastom výkonu a ceneným certifikátom Hi-Res. Nárast výkonu udáva výrobca aj pri kalkulácii dokonalého odhlučnenia, čiže toľko chcenej funkcie ANC, ktorá je právom ozdobou uvedenej novinky. Huawei si progres svojho ANC vo verzii 3.0 cení až tak, že ho aj ja po dlhodobom testovaní dokážem bez akýchkoľvek pochybností označiť za najlepší v danej cenovej kategórii. Pri bezdrôtových slúchadlách do sto eur vám nový model FreeBuds ponúkne bezkonkurenčný pocit odrezania sa od okolia, pričom využíva viac ako 30 scenárov odhlučnenia. Samozrejmosťou je možnosť aktivácie adaptívneho vnímania okolia.

Ruka v ruke s ANC ide aj realizácia hlasových hovorov. Nové Huawei slúchadlá sa tu opierajú o šesticu vynovených mikrofónov, ktoré oveľa lepšie zvládajú potláčať šum okolia do úzadia, než tomu bolo pri FreeBuds 5i a je to cítiť ne poznat'. V jedno krásne nedeľné popoludnie som sa vracal z tréningu a napriek tomu, že obloha vykazovala efekt dokonalého počasia, prichádzajúci víchor za mojím chrbtom ma – sotva metaforicky – kopal do zadku. Aj napriek tomu som si celú cestu domov mohol užívať počúvanie



podcastu bez zásadného rušenia. Aktívne odhlučnenie a hovory, to sú jasné klady testovanej vzorky a môžem vás ubezpečiť, že tam to v zmysle pozitív ešte nekončí.

Nielen na podcasty

Predpokladám, že podobnú elektroniku si nikto nekupuje len výhradne na užívanie si podcastov. V tomto ohľade mi mesiac skúšaná vzorka dala klasicky možnosť vypit' si do dna ten svoj obľúbený šálok hudobnej kávy a akokoľvek to bude vyzerat', že sa zase opakujem a že mi Huawei za toto velebenie snád' platí tvrdo menu, ani tentokrát nemám dôvod strhať kvalitu prezentácie hudby ako takej. Pri frekvenčnom rozsahu 14Hz–40000 kHz a ponuke kodekov AAC, AVRCP, LDAC či SBC si môžete naplniť uši vyváženou zmesou audia, pričom prostredníctvom AI Life aplikácie si viete všetko patrične doladiť

cez ekvalizér. Basy by síce mohli trocha sklamať, najmä v špecifických žánroch, kde sú výrazne tlačené do popredia, ale zvyšok ponúkaného zvukového spektra sa nesie na perfektne vybalansovanej vlne. Keď už spomínam AI Life, hoci slúchadlá samotné viete používať nezávisle od nej, práve pre bližšie špecifikovanie módov ANC alebo zvolenie hudobného profilu je lepšie, ak si nájdete tých pár sekúnd navyše a príslušný softvér si nainštalujete. Ostatne, vďaka nemu si viete priradiť rôznorodé skratky ovládania v zmysle dotykových plôch slúchadiel, čo je stále jedna z mnohých cenených funkcií.

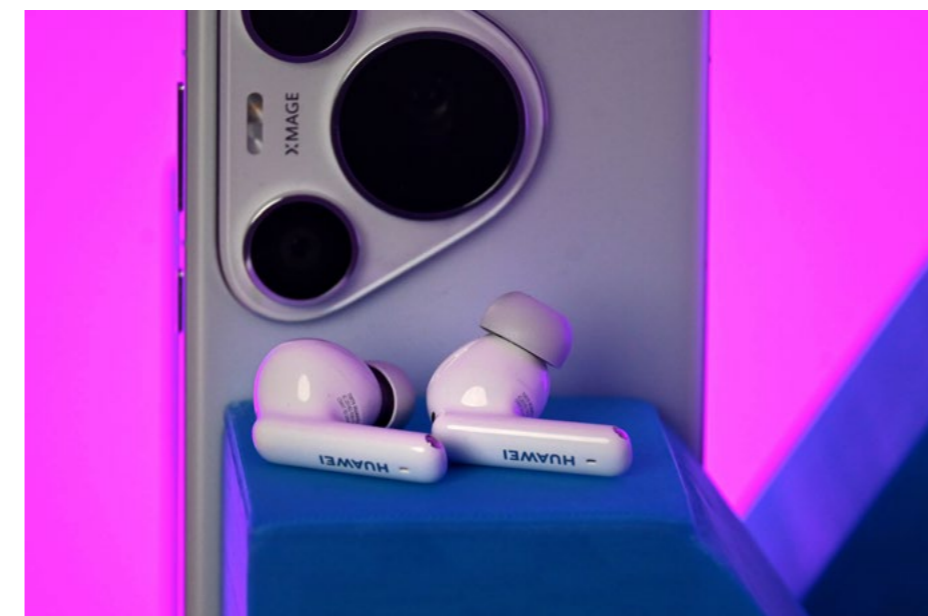
Akokoľvek by som už z povahy svojho povolania rád začal novinku nesúcu logo Huawei patrične a oprávnene kritizovať, po otestovaní Huawei FreeBuds 6i na to nemám čo i len malý a hlavne relevantný dôvod. V cenovej relácii bezdrôtových slúchadiel do sto eur totiž ide o jasného kráľa a v istom ohľade – narážam teraz na ANC – ide o slúchadlá schopné sa popasovať aj s oveľa drahšou konkurenciou.

Verdikt

Nič lepšie si v strednej triede nekúpite.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Huawei	99€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Zvuk	- Slabšie basy
+ Dizajn a kvalita konštrukcie	
+ Batéria	
+ Telefonovanie	
HODNOTENIE: ★★★★★	



Govee RGBIC Night Light

VAJCE PRE MALÝCH AJ VEĽKÝCH



Báli ste sa, keď ste boli v detskom veku? Než si stihnete v duchu odpovedať, tak moju otázku ešte upresním. Báli ste sa zaspávať bez toho, aby blízko vás nesvietilo aspoň malé svetielko? Ja osobne som, čo mi moja vekom zodraná pamäťová kartotéka siaha, nikdy nemal problém zaspáť kdekol'vek a niekedy aj kedykol'vek, avšak, na vlastnej dcérke už nejaký čas pozorujem tendenciu a nechť zaspávať osamote a desiatky metrov od rodičovskej spálne. Aj preto má dnes naša Nelka detskú izbu skôr ako skladisko hračiek než miesto na prespávanie, a aj preto mám ja osobne čoraz menej priestoru na rozťahovanie sa v manželskej posteli. Tak či onak, riešenie podobných problémov môže byť oveľa jednoduchšie než si myslíte, a skôr než platenie drahého psychológa, odporúčam sa najprv poobzerať po nejakom praktickejšom riešení. Ním môže byť napríklad multifunkčná nočná

lampička značky Govee, ktorá dokáže oveľa viac než len zahnať pár nočných desov.

Obsahom balenia osemdesiat eurového svetla s presným názvom Govee RGBIC Night Light je, okrem LED svetidla samotného, aj dokovacia stanica s USB-C kablíčkom a adaptérom určeným na zapojenie do elektrickej siete. Po dizajnovej stránke sa, špeciálne v prípade svetla, rozprávame o akomsi ekvivalente pštrosieho vajca, ktorého výrazná váha je usadená v dolnej časti. Práve základňa vajčička disponuje niekoľkými fyzickými spínačmi s pogumovaním, ktoré kladú ideálny odpor, to všetko s cieľom eliminovať náhodné zopnutia. Výhodou je jednoduchý proces čistenia týchto tlačidiel, keďže detičky v rannom veku ešte nemajú nejaké enormné hygienické návyky a nikto nechce, aby so sebou po dome prenášali zdroj potenciálnej

nákazy, ale rovnako tak aj dostatočná odolnosť voči menším pádom. Lem spodnej časti je obťahnutý textilnou sieťovinou, za ktorou sa skrýva 360 stupňový reproduktor. Ten je schopný vytvoriť aj vo veľkej miestnosti dostatočne kvalitnú audio kulisu, či už v rámci zaspávania, upokojenia alebo prípadne budenia. V tele vajčička s celkovými rozmermi 152 x 129 x 183mm sa navyše skrýva zabudovaný mikrofón, čo má priamu súvislosť s hlasovým ovládaním cez Alexu alebo Google asistenta, ale rovnako tak s možnosťou synchronizácie pesničiek s RGB efektami.

Dostatočná kapacita batérie

Batéria s kapacitou 3000mAh ponúka skutočne dostatočnú časovú os používania s tým, že zmerať akýsi priemerný rozptyl výdrže je v prípade tejto lampy nesmierne komplikované. Musíte si uvedomiť, že



akonáhle spárujete Govee RGBIC Night Light s príslušnou Govee aplikáciou (pre Android a iOS), mimochodom, tá už tradične združuje všetok hardvér tohto výrobcu, otvorí sa vám obrovská škála nastavení. Počínajúc intenzitou svietenia pokračujú hlasitosťou reproduktora a končiac desiatkami konkrétnych RGB efektov. Mne osobne sa pri meraní výdrže podarilo, v rámci stredného jasu a strednej úrovne hlasitosti audia, dostať nad dvanásť hodín. V tejto súvislosti je veľkou výhodou spracovanie dokovacej stanice, ktorá vyzerá ako nenápadná biela podložka s káblom vedúcim z jej zadnej strany, a ktorá si, čo je vôbec najlepšie, nepodmieňuje presné zasunutie lampy v zmysle jej pozície. Vajčičko jednoducho stačí položiť do stredu a o všetko ostatné sa postará séria kovových svoriek. Spomínam to zámerne preto, že väčšina detí sa pri pokladaní lampy nebude trápiť s nejakou presnosťou, a na tomto je krásne vidieť, že výrobca dobre vedel, kto bude s jeho produktom manipulovať najčastejšie. Mimo detských rúk však predmetná nočná lampička môže

nájsť adekvátne využitie aj u dospelých užívateľov, čo má priamu súvislosť mnou toľko spomínanou pestrosťou funkcií.

Označenie RGBIC v skratke znamená, že lampa na svojom povrchu dokáže súčasne zobrazovať mix rôznych farieb. Vďaka tejto technológii je tak možné nasimulovať rôzne zaujímavé animácie, z ktorých osobne vyberám efekt bublajúceho ohňa, svetlušiek zatvorených vo fľaške alebo lávovej lampy. K tejto vizuálnej šou, ktorú si logicky najviac vychutnáte vo vyložene tmavej miestnosti, potom spadá aj rôznorodé reprodukovanie zvukov. Lampa od Govee má v základe viac ako dvadsať scenárov, pri ktorých môžete zaspávať, relaxovať alebo sa nechať príjemne budiť. Stačí len, aby ste sa dotkli povrchu vajčička, a ak je lampa v hernom moduse, okamžite sa rozsvieti a môžete s ňou v totálnej tme bezpečne prejsť na záchod a zase naspáť.

Keď už spomínam herný modus, tak ten je sám o sebe primárne vytvorený pre batol'atá a deti okolo veku dvoch troch rokov, ktoré

prostá interakcia s lampou dokáže priam pohltiť - modus kaskádového pridávania dúhových farieb zakaždým, keď dieťa ťukne po povrchu vajčička, je v ich očiach realizáciou čistokrvného zázraku. Opäť a zase musím pochváliť spracovanie aplikácie Govee, keďže je maximálne prehľadná a intuitívna. Mimo vyššie naznačených funkcií ponúka aplikácia navyše aj časový kalendár, v ktorom si viete pre konkrétne dni nastaviť presné termíny vypínania a zapínania. Kto chce vstávať za zvuku idúceho vlaku alebo šumenia potôčika? Nie je problém.

Ako vidíte, využiteľnosť Govee RGBIC Night Light je skutočne široká a mimo bežných funkcií na zahnanie zákernej tmy a podaní tak pomocnej ruky našim ratolestiam, tu máme nemej atraktívny presah do rannej a večernej psychickej očisty dospelých. Preto, ak vás navonok pri prezretí cenovky prilepenej na predmetnú lampu obleje pot a povieť si niečo v tom duchu, že: „načo, však sú aj lacnejšie varianty“, tak sa treba zamyslieť práve nad tou nemalou šírkou využiteľnosti a celkovej kompaktnosti. S týmto prémiovým spracovaným vajčičkom totižto zažijete viac než len bezpečnú cestu na toaletu.

Verdikt

Lacnejšie než psychológ.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TygoTec	Cena s DPH: 80€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Jednoduchá obsluha	- Nič
+ Pre deti aj dospelých	
+ Možnosti aplikácie	
+ Dizajn a prémiové spracovanie	
HODNOTENIE: ★★★★★	



Genesis Toron 531

DIZAJNOVÝ KÚSOK Z DIELNE GENESIS



Spoločnosť Genesis je dlhý rok gigantom na poli počítačových doplnkov a periférií. Ponúka široký sortiment produktov zameraných skôr na nižšie cenové kategórie a skvelý pomer cena-výkon. Medzi jej najúspešnejšie kategórie produktov patria určite slúchadlá, ktorých ponúka veľké množstvo a keďže môže byť náročné vybrať si ten správny headset pre vaše potreby, dnes si priblížime jeden z ich najaktuálnejších výrobkov s názvom Toron 531. Ide o herné slúchadlá s odnímateľným mikrofónom, ktoré na prvý pohľad pôsobia naozaj kvalitne, no cena sa stále drží nohami pri zemi a je potrebné zistiť, prečo je to tak.

Spracovanie

V momente, keď som slúchadlá rozbalil a chytil do rúk, ostal som príjemne

prekvapený. Na pocit pôsobia kvalitne a odolne, takmer až prémiovo, čomu nahráva aj fakt, že spoločnosť pri ich výrobe stavila na kvalitné materiály. Medzi tie patrí najmä kovové uchytenie náušníkov a tvrdý plast, ale aj samotné vyhotovenie náušníkov, ktoré sa (okrem spomínaných materiálov) skladá prevažne z priedušnej pamät'ovej peny a trochu syntetickej kože. Samozrejme, ako u väčšiny herných slúchadiel, aj tu je pripojenie zabezpečené pomocou kábla, ktorý je pokrytý látkou, čo mu dodáva na odolnosti.

To všetko v konečnom dôsledku pôsobí naozaj komfortne, o čom si viac povieme neskôr. Faktom je, že aj po dôkladnom prezretí a ohmataní na mňa Toron 531 pôsobil ako produkt s vyššou cenovkou. A napokon nesmieme zabudnúť na dôležitú vlastnosť, ktorá so spracovaním priamo súvisí. Je ňou hmotnosť zariadenia, ktorá

je 240 g, čo vôbec nie je veľa vzhľadom na to, že ide o „veľké“ slúchadlá cez uši.

Dizajn

Z hľadiska dizajnu si môžete všimnúť, že slúchadlá nevyzerajú ako typický herný produkt. Vzhľadom majú bližšie skôr k zariadeniu určenému náročným používateľom.

Pôsobia elegantne, prémiovo, nie až tak hráčsky, čo ale nevnímam ako nevýhodu, keďže nie je potrebné, aby každé slúchadlá pre hráčov mali podsvietenie alebo iné črty, ktoré tomuto dojmu napomáhajú. Dizajn je síce skôr subjektívna záležitosť, no oproti fotkám pôsobí headset Toron 531 naživo o dost' lepšie. Je vidieť, že Genesis oproti svojim zvyčajným dizajnom trochu zaexperimentoval a verím, že sa to vyplátilo.

Používanie

Práve tu sa však dostávame ku kameňu úrazu. Slúchadlá by boli – minimálne vzhľadom na svoju cenu – takmer dokonalé, ale kvalita zvuku je ten parameter, ktorý ťahá hodnotenie smerom dole.

Zvuk ako celok nie je úplne na zahodenie, no chyba mu čistota či už vo výškach, alebo aj v stredoch, pričom basy nie sú dostatočne výrazné. V hrách je zvuk zvládnutelný a pre nenáročného používateľa by bol aj dostatočný, pri hudbe si však aj taký zákazník začne všimnúť rôzne nedostatky spojené s týmto parametrom, ktorý je, bohužiaľ, pri slúchadlách tým najdôležitejším.

Ďalšou veľmi dôležitou vlastnosťou je komfort. Ak chce výrobca ponúkať slúchadlá, je potrebné myslieť na to, ako dlho ich bude zákazník používať. Pri hráčoch je odpoveď na takúto otázku jednoduchá – dlho. Znovu tu musím

vyzdvihnúť Toron 531, keďže kombinácia použitých materiálov je pohodlná aj po viacerých hodinách používania. Veľkú úlohu v tom zohráva najmä pamät'ová pena, ktorá sa dokonale prispôbí tvaru vašej hlavy a zaručuje vás nikde nebude tlačit'. Výhodou je aj priedušný materiál, ktorý efektívne napomáha tomu, aby sa vám pri nasadených slúchadlách nepotili uši.

Spomenúť musíme aj mikrofón, ktorý síce ničím neprekvapil, no ani neurazil. Nejde o žiadny zázrak, ale tak to už pri slúchadlách nižšej strednej triedy býva. Počas hovorov aj v nahrávkach bolo môj hlas počuť dostatočne nahlas a jeho čistota bola taktiež v poriadku, hoci kvalita bola priemerná. V konečnom dôsledku bolo dôležité, že ma počas hovorov bolo rozumieť'.

Záverečné hodnotenie

Hlavnými kvalitami headsetu Toron 531 je dizajn a spracovanie, no tam to, bohužiaľ, končí. Človek by od slúchadiel

s cenou vyše 50 eur očakával zvuk, ktorý síce nie je ničím výnimočný, no zároveň neurazí. Spoločnosť Genesis v tomto pri vyhotovení headsetu jednoducho pochybila, keďže ponúka alternatívy, ktoré majú prijateľnejšiu cenovku a porovnateľný, ba dokonca možno aj kvalitnejší zvuk.

Na druhej strane, pri zaobstaraní týchto slúchadiel určite oceníte komfort a kvalitné materiály, na ktorých si výrobca dal záležať'.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Genesis	Cena s DPH: 49,99€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Kvalita zvuku
+ Spracovanie	
+ Komfort	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Sennheiser Accentum True Wireless

HUDBNÝ SVET V KRABIČKE



Sennheiser patrí dlhodobo medzi stálicu na svetovom audio trhu. Každý rok na nás vychrlí širokú škálu tých najlepších audio produktov a hoci ide o firmu, ktorá už nikomu nemusí nič dokazovať, tak väčšinou aj tak prekonajú samých seba. Tentokrát prišli s novým modelom úplne bezdrôtových slúchadiel s modelovým označením Accentum.

Firma sa rozhodla nahradiť modelový rad CX a zároveň ponúknuť ľuďom lacnejší variant popri vyššom modelovom rade Momentum. Výsledkom sú bezdrôtové slúchadlá Accentum, ktoré firma Sennheiser navrhla v spolupráci s výrobcom načúvacích pomôcok Sonova. Slúchadla tak dostali nový, špeciálne tvarovaný dizajn, vyvinutý na základe tisícok skenov uší, tak, aby ich užívanie bolo čo najpohodlnejšie.

Musíme uznať, že dôkladná práca oboch firiem priniesla svoje ovocie. Slúchadlá sedia v ušiach naozaj perfektne, sú pohodlné a ani pri dlhodobom používaní z nich nebolia uši, no ani hlava. „Obalené“ sú šikovným štvorcovým puzdrom, ktoré

ich chráni a samozrejme dobíja. Udávaná výdrž samotných slúchadiel je 8 hodín, spolu s kapacitou v puzdre je to až 28 hodín. Realita je o niečo nižšia, resp. pri zapnutom ANC to určite tých 8 hodín nie je, no výdrž je i tak dostačujúca. Dobitie puzdra trvá cca 1,5 hodiny a už po 10 minútach slúchadiel v puzdre máte o hudbu tak na 2 až 3 hodinky vystarané. Nechýba ani možnosť bezdrôtového dobíjania.

Model Accentum sa radí do strednej triedy a vo všeobecnosti ponúka veľmi dobrú a hlavne očakávanú kvalitu zvuku. Slúchadlá disponujú patentovaným 7 mm dynamickým meničom a zvuk je tak prirodzený, čistý a vyvážený. Trochu nás hnevali basy, ale to vyriešila možnosť „Bass Boost“ vo veľmi šikovne spravenej a funkčnej aplikácii Smart Control priamo od Sennheiseru. Okrem toho je tam aj možnosť „Podcast“, ktorá ekvalizér prispôsobí hovorenému slovu.

Okrem samotnej kvality zvuku je na vysokej úrovni aj pohodlie pri používaní. Rôznymi dotykmi je možné plne ovládať prehrávanie

hudby, zapnúť hlasového asistenta, meniť úroveň potlačenia okolitého zvuku, či hlasitosť. I keď to môže znie divne, vyššie vymenované funkcie nie sú ani dnes úplným štandardom v rovnakej cenovej kategórii. Všetky tieto ovládacie prvky sa navyše dajú upraviť v aplikácii Smart Control.

Novinku od firmy Sennheiser sme mali možnosť porovnať si s trochu starším, ale kvalitatívne porovnateľným modelom od Sony – WF-1000XM4. Zvukovo a všeobecne pohodlím mal o niečo navrch model Accentum.

Takisto puzdro je kompaktnéjšie, skladnejšie a neprekáža tak vo vrecku nohavíc. Na druhej strane však Sony ešte stále ostáva neprekonané v potlačaní okolitého zvuku, pretože to je jednoznačne lepšie v modeli XM4.

Podľa oficiálnej stránky sú slúchadlá dostupné v 3 rôznych farbách – biela, čierna a modrá, avšak drvivá väčšina našich obchodov ponúka len prvé dva varianty. Cenovo sa pohybujú okolo 200 €, čo sa môže na prvý pohľad zdať veľa, ale kvalitatívne obdobné bezdrôtové slúchadlá sa naozaj pohybujú v podobných sumách.

Verdikt: V Sennheiseri opäť raz nesklamali a priniesli výborný produkt so špičkovou kvalitou, na akú sme u nich zvyknutí. Skvelá kvalita zvuku, dostatočná výdrž batérie, kvalitné potlačenie okolitého zvuku a široké možnosti nastavenia, kombinované s dokonalým pohodlím pri používaní, radia tento produkt na piedestál bezdrôtových slúchadiel strednej triedy.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sennheiser Cena s DPH: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kompaktný dizajn
- + kvalita zvuku
- + komfort pri používaní
- nič

HODNOTENIE: ★★★★★



CREATIVE ZEN[®] AIR PRO

Lightweight True Wireless Sweatproof In-ears with Bluetooth[®] LE Audio

The Creative Zen Air Pro brings new standards of audio immersion with Bluetooth[®] LE Audio, the next-generation of wireless audio streaming, which delivers uninterrupted, lag-free audio experience unlike any other.



ASUS ExpertBook B5

PREŽIJE AJ DRSNÝ MÍTING



ASUS aktuálne aj na našom trhu obmieňa svoje dlhodobu komerčne úspešné biznis notebooky a akokoľvek je ich modelový rad ExpertBook, metaforicky povedané, skôr tou nenápadnou kancelárskou šedou myškou, pre ľudí na ktorých cieľi, môže byť skutočným svätým grálom. Firemné laptopy, a to sa teraz nemusíme sústreďovať len na ASUS ako taký, plnia vďaka svojím vysokým predajom klasicky úlohu onej pracovitej včeličky, vďaka ktorej si významné hardvérové továrne môžu dovoliť inovovať naprieč celým svojím portfóliom. Do akej miery inovuje práve značka ASUS vám aj náš portál referuje v pravidelných intervaloch, a preto mňa osobne, ešte pred rozbalením novinky s celým kódovým označením ExpertBook B5 (B5404CV), zaujímalo, čo nové si pre segment firemných prenosných počítačov uvedený výrobca pripravil na rok 2024. Rok, ktorý by sa dal označiť rokom umelej inteligencie.

Viete ako milujem kov. Som ako ten splašený detektor Nuka-Cola vrchnákov, čo vždy, keď rozbalí nový hardvér, začne si ho prikladat' k pokožke len aby sa vnútorne presvedčil o tom, že je prítomný hliník. V tomto ohľade mňa ASUS počas skúmania plne ekologického balenia ich pracovného AI laptopu nesmierne potešil, keďže jeho výkonné súčiastky obalil do plne kovového šasi. Rozprávame sa tu o štrnásťpalcovej elegancii s váhou jemne nad jeden kilogram (konkrétne 1,45 Kg v mnou testovanej konfigurácii), ktorá aj cez svoju tenkosť (1,89 cm) myslí na bohatú ponuku fyzických portov. Skôr než vám vymenujem všetky tie koncovky, ktoré do predmetného zariadenia môžete veselo nastrkať, musím ešte krátko spomenúť práve dizajn.

V úvode som spomínal „šedú kancelársku myš“, čo je určite na mieste, ak budeme ExpertBook B5 porovnávať s modernou

extravaganciou u iných, koncepčne podobne zameraných laptopov. Napriek tomu si myslím, že pri bližšom prezretí tohto konkrétneho notebooku nie je možné nezaujívať sa do jeho uhladených kontúr a množstva premyslených detailov. Začína to elegantným pásikom na vrchnej hrane veka obrazovky, pokračuje jemným skosením hrán po celom obvode a zd'aleka nekončí pri chirurgicky presne vyrezaných prieduchoch zadnej strany. Zariadenie je navyše vybavené vojenským štandardom MIL-STD 810H, ktorý vám umožňuje manipulovať s ním aj menej vyberavým spôsobom, čím sa počítač stáva vhodným spoločníkom kdekokoľvek na cestách.

Ak by som mal na margo spracovania celého šasi vypíchnúť niečo negatívne, asi by to bola už tradične náchylnosť na zbieranie odtlačkov prstov - je to trocha paradoxné, že ani drsná tmavá textúra nanosená na



kovový povrch nedokáže tento problém potlačiť. Každopádne, stačí len aby ste si notebook na rýchlo otreli akokoľvek vlhkejšou textúrou a je razom opäť ako nový.

Bezpečnosť a porty

Nebojte, nezabudol som. Ono sa na ten počet fyzických vstupov ani zabudnúť nedá, veď uznajte sami. Na ľavej strane má ExpertBook B5 pre rok 2024 nachystaný plnohodnotný ethernetový vstup (RJ45) nasledovaný voliteľným doplnkom v podobe čítačky firemných čipových kariet. Na vrchnej hrane, mimo už uvádzaného a elegantným spôsobom realizovaného prieduchu chladenia, je ďalší voliteľný doplnok výbavy - vstup pre Nano SIM kartu. Pravá hrana je zo všetkého vôbec najpestrejšia, keďže ponúka kombinovaný audio konektor, dvojicu USB-A 3.2 (Gen 2) vstupov, kompletný HDMI 2.1, duo Thunderbolt 4 a bezpečnostný Kensington Nano slot. Ak by som chcel pri tom enormnom počte konektorov byť napriek tomu kritický, spýtal by som sa strojcov ExpertBook B5 na absenciu čítačky SD kariet. Aj tak si myslím, že v tomto prípade môžeme hovoriť o značnej pestrosti, s akou sa potykajú nie len kravatý nosiaci úderníci z korporátov, ale rovnako tak aj bežní konzumenti.

Druhou zásadnou, a na prvú dobrú aj logickou výhodou testovaného hardvéru, sa stáva vysoká miera bezpečnosti. ASUS

evidentne chápe ochranu citlivých dát, ktoré majú na SSD disku uložené nie len zamestnanci firiem, a preto v tomto prípade ide nad rámec očakávaného.

Začnem už spomínanou čítačkou ID kariet, ktorú bežne v pracovných počítačoch nájsť nemôžete. Ďalej tu máme vstavanú IR kameru s výborne fungujúcim rozpoznávaním kontúr vašej tváre a súčasne doplnkom v podobe snímaču odtlačkov prstov, ktorý výrobca umne integroval do spínaču pre zapínanie/vypínanie notebooku. Okrem toho je k

dispozícii Kensington Nano slot a fyzický štít webovej kamery. Ideálna kombinácia nie len pre sféru biznisu, ale aj pre dnešného, čoraz viac ohrozeného človeka denne konzumujúceho sociálne siete.

Vrchné veko, pri troche snahy, dokážete odklopiť pomocou jedného prsta, a to vďaka pántom až do úrovne 180°. Akonáhle sa vám to podarí, mrkne na vás, okrem webovej kamery a displeju, aj nízko profilová klávesnica a extrémne veľký track-pad. Než utrúsím pár slov na margo panelu samotného, určite vás bude zaujímať





moja skúsenosť s písaním a celkovou interakciou v rámci nového ExpertBook B5.

Od firmy ASUS v tomto smere neočakávam nič iné, než nadštandardnú kvalitu a presne tú som aj dostal. Spínače ergonomickkej klaviatúry majú pre potreby práce s ňou silnejšie nastavený odpor a aj keď tu, z logických dôvodov, absenteje numerická časť, všetko podstatné máte vždy po ruke a to v dostatočnej vzdialenosti. Čo ma však trochu zarazilo, bolo len jednodupňové podsvietenie, ktoré je však v tme dostačujúce. Na margo track-padu asi nemá dôvod písať nič viac než len to, že zvláda fungovať s takmer nulovou chybovosťou a rozhodne vám nebude počas práce nijakým spôsobom škodiť - dokonca výborne číta aj t'ahy mokrých prstov.

A čo ten displej? Je to trochu nezvyk, recenzovať nový laptop od ASUSu, ktorý vo výbave nemá OLED panel. Keďže však cenovka takéhoto pracovného náradia začína na sume 1 099 eur s tým, že viac ako výkonná konfigurácia, ktorú som mal ja dostupnú na test, stojí 1 329 eur, asi je vám jasné, že výrobca cielene chcel ušetriť, a preto miesto OLED obrazovky zvolil antireflexný WVA panel. Ide o bežnú štrnásť palcovú Full HD obrazovku so svietivosťou na úrovni tristo nitov.

Pre potreby kancelárií dostačujúce parametre, avšak v prípade vonkajšieho použitia je pri náprepe ostrého slnka nutné vyhl'adať aspoň čiastočný tieň alebo pohodlie reštaurácie, inak budete mať problém s celkovou čitateľnosťou. Kto by si chcel uvedený potencionálny problém odstrániť, má možnosť si priplatiť za vyššie rozlíšenie a dokonca aj za dotykovú obrazovku. Pre potreby korporátu je to však v rámci bežných nárokov samozrejme

nerentabilné. Nastal čas. Je takmer pravé poludnie a dvaja spotený kovboji prešli'apujú koženými čizmami v prachu pred páchnucim salónom. Ich nervózne končeky prstov len letmo naznačujú akúsi vzdušnú áriu a aj keď obaja vedia, že od smrti ich delí len úder ned'alekého zvonu, nemajú v pláne z toho celého vycúvať. Prečo aj, ich verný Remington je totižto tentokrát nabitý skutočným pokrokom raže AI! Takto nejako ja osobne vnímam súčasnosť, ale aj blízku budúcnosť v rámci technológií, kde sa jedna firma za druhou bude snažiť prestieľať cez trh totožnou muníciou. Umelá inteligencia naplno vstupuje do našich životov a nemôže pochopiť ne vynechať ani segment notebookov.

V prípade modelu ASUS ExpertBook B5 jej asistuje najnovší procesor Intel Core i7 (1355U) zvaný Raptor Lake, grafika Intel Iris Xe Graphics, 32 GB operačná pamäť (DDR5) a 1 TB SSD disk. Vďaka NPU (neurálny procesing od Intelu) v kombinácii s Copilot asistentom (ten má dokonca už svoj vlastný spínač na klávesnici) si tak každý z majiteľ'ov uvedeného prenosného počítača môže začať užívať súčasné výhody umelej inteligencie v rámci svojho pracovného procesu.

Akokoľvek nechcem všetky vymenované PR frázy nejako zrážať dole, z toho, čo som mal možnosť ja osobne doteraz overiť, je celkový prínos AI v rámci testovanej vzorky naviazaný predovšetkým na výborne riešenú komunikáciu. Umelá inteligencia zvláda počas video hovorov odfiltrovať okolité ruchy lepšie než tomu bývalo v minulosti s tým, že neustále analyzuje zvuky oboch liniek a tie, ktoré tam nemajú už z povahy vecí čo robiť, automaticky utlmí. Toto je, popri vylepšovaní kvality prenášaného obrazu, ten jeden z uchopiteľ'ných dôkazov,

kedy AI má vyložene praktickú výhodu, ktorú si konzument všimne. Ďalší a rovnako dôležitý rozmer padá na ramená rozumne dávkovanej energie pre jednotlivé procesy tak, aby zariadenie zvládalo vydržať čo najviac mimo nabíjacieho káblu (v balení nájdete kompaktnú USB-C nabíjačku s výkonom 65W a laptop podporuje rýchle nabíjanie). Aj tu je evidentne umelá inteligencia dnes čoraz efektívnejšia, keďže mne osobne pri bežnom stupni interakcie, dokázal ASUS ExpertBook B5 vydržať viac než pätnásť hodín.

Prekvapivo som si zastrihal

Pre moje pracovné postupy sa testovaná vzorka ukázala byť nesmierne cennou, špeciálne v momente, keď som potreboval realizovať video postproduciu. Bežne mávam na ploche otvorených viaceru náročných aplikácií, do toho ešte rozpracované video a musím povedať, že po tom, ako som cez nový ExpertBook B5 spracoval hneď sériu rôznych video projektov, bolo jasne poznať, že AI výrazne pomáha aj pri čo najhladšom multitaskingu. Čerešničkou na torte sa stalo výborne riešené chladenie, kedy ani pri plnom výkone nebolo hučanie ventilátorov natoľko enormné, aby ma vyložene vyrušovalo. Nech už ten mnou metaforicky načrtnutý súboj odhodlaných kovbojov dopadne akokoľvek, vo finále z toho nakoniec budeme t'ažiť z pozície konzumentov, aj keď treba jedným dychom dodať, že to v zmysle komplexnosti nebude hneď.

Ako vidíte, spoločnosť ASUS aj s obmenou modelu ExpertBook B5 určenou pre rok 2024, nevybočuje z pevne daných nárokov na viac ako solídne pracovné náradie. Ba naopak, za nízku sumu ponúka prémiovo spracovaný hardvér s výkonnými črevami, v ktorom si zákazník nájde všetko to, čo potrebuje využívať v kancelárii, ale čiastočne aj mimo nej.

Verdikt

Výkonné pracovné náradie za rozumnú cenu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: ASUS	Cena s DPH: 1 329€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Prémiové šasi	- Zbieranie odtlačkov
+ Konektivita	- Bežný panel
+ Bezpečnosť	- Chýba čítačka
+ Zapriahnutie AI do komunikácie	SD kariet
HODNOTENIE: ★★★★★	

RECENZIA HARDWARE

WD My Passport SSD 1TB

RÝCHLE DÁTA BEZPEČNE AJ NA CESTÁCH



Je to už pár rokov, čo som mal možnosť pozrieť sa zblízka na externé SSD disky, no nikdy nie je na škodu pozrieť sa, ako momentálne vyzerá trh s externými úložiskami. Tie sa hodia nielen na zálohovanie, či na prenášanie väčších objemov dát, podobne ako to zvládnu bežné USB kľúčce, ale moderné externé SSD sú oveľa rýchlejšie ako bežné kľúčce či HDD. Kúsok, ktorý sme dostali na testovanie od spoločnosti WD síce nie je najnovším produktom z tohto, či dokonca ani minulého roka, ale môže byť zaujímavejší práve preto, že ide o osvedčenú kvalitu, ktorej cena za posledných pár rokov klesla na menej ako polovicu.

Externé SSD disky už dávno nie sú žiadnou prevratnou novinkou. Momentálne ponúkajú externé SSD rovnakú kapacitu ako tradičné hard disky a násobne prevyšujú ich výkon, čo sa týka rýchlosti prenosu dát.

Cenovo stále hard diskom konkurovať nedokážu, okrem rýchlosti prenosu ponúkajú aj radu ďalších výhod, kvôli ktorým po nich stále častejšie siahajú nielen profesionáli. My Passport SSD ponúka kapacity od 500GB do 2TB v spojení s USB-C konektorom a dokonca aj štvoricu farieb: striebornú, zlatú, modrú a červenú, takže svoje si nájde naozaj každý.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Ako je už pri My Passport zariadeniach takmer tradíciou, balenie tvorí krabička s jednoduchým, no moderným dizajnom, tentokrát v kombinácii bielej a oranžovej. Vnútri sa nachádza vcelku kompaktný disk, hoci musím priznať, že rukami mi prešli už aj menšie modely iných značiek. Na testovanie ku nám dorazil model v striebornej farbe a hoci celkovo tomuto dizajnu nie je čo vytknúť, osobne by som vybral radšej červenú alebo zlatú verziu. Sto ľudí, sto chutí. Okrem disku je v balení aj brožúrka s návodom a šikovne nešikovný kábel. Samostatný kábel je úplne v poriadku a disponuje dvoma USB-C koncovkami, vďaka čomu bude už len viac a viac šikovný vo svete, kde na USB-C prechádza čoraz viac výrobcov. Nešikovnou časťou je pribalený konvertor z USB-C na USB-A. Ide totiž o malý kúsok plastu a kovu, ktorý bežný používateľ v počítačovej brašni alebo kabelke okamžite stratí. Pre potreby prenosu je ju však možné pripojiť na samotný USB-C káblík, takže šancu stratenia je možné mierne zmenšiť.

Komponenty disku a avizované parametre

Na testovanie sa nám v redakcii zastavil model s kapacitou 1TB s presným

označením WDBAGF0010BGY-WESN, no ako som už spomínal, sú dostupné aj modely s kapacitou 500GB, 2TB a 4TB. Balenie indukuje rýchlosti prenosu „až do“ 1050 Mb/s vďaka použitiu pripojenia USB 3.2 Gen 2. Čo sa týka vnútorných komponentov, je ťažké zistiť čokoľvek viac ako to, čo sa spoločnosť WD rozhodla uviesť na svojich stránkach, či na obale, nakoľko je disk zapečatený bez možnosti pozrieť sa mu priamo na zubok. Aspoň ponúka limitovanú 5 ročnú záruku, no potešilo by aspoň nejaké IPXX hodnotenie, nielen informácia, že je disk „odolný“.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované 10-krát a výsledok je ich priemer.

Zhrnutie

Rýchlosti SSD diskov s USB-C pripojením sa až na pár výnimok pohybujú posledných pár rokov okolo 1GB/s, čo poteší všetkých nedečakavých používateľ'ov. WD My Passport 1TB svojimi rýchlosťami nesklame, no ani sa nevymyká z priemeru. Preto pri výbere rozhoduje kvalita prevedenia, dizajn a hlavne cena. Cena je pri tomto kúsku o čosi vyššia ako pri viacerých schopných modeloch od konkurencie a neponúka ani žiadnu IPXX certifikáciu, no dizajnovu a kvalitou prevedenia sa vcelku podaril. Osobne by som preto počkal a kupoval ho vtedy, keď bude na nejakej stránke v zľave a nie za plnú cenu nad 100 eur.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: WD	Cena s DPH: 110€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- jednoducho
+ dobré rýchlosti s USB-C	stratiteľ'ný USB-C na USB A konektor
+ 5 ročná záruka	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Aorus 16X 9KG 2024

VEĽA POZITÍVNEHO BEZ OČIVIDNÝCH MÍNUSOV



Skoro každý hráč sníva o tom najnadpanejšom počítači či notebooku s tými najlepšimi parametrami, najlepšie vyzerajúcou obrazovkou a najväčším množstvom vychytávkov, no nie každý hráč takéto zariadenie naozaj potrebuje, prípadne si ho môže dovoliť. Aj „slabšie“ počítače a notebooky však dokážu sprostredkovať skvelé herné zážitky a záleží len na správnom výbere toho zariadenia. Možno to znie smutno, no väčšina bežných smrteľníkov sa jednoducho musí uspokojiť s kompromisom či už po stránke výkonu, kvality alebo ceny. Ale čo keby existovalo zariadenie schopné odškrtnúť fajku pri väčšine podmienok aj náročnejších hráčov a nestálo by tisíce eur? Tak sa aspoň na prvý pohľad javí nový Aorus 16X 9KG 2024, no či je to naozaj tak, to si prečítate na riadkoch nižšie.

Produkty značky Aorus a Gigabyte určite pozná veľa hráčov a profesionálov. A hoci najznámejšie či najviac rozšírené

produkty tejto spoločnosti sú asi monitory a grafické karty, v jej ponuke je toho aj veľa iného. Nájde sa tu aj notebooky, ktoré si v Európe získavajú čoraz viac fanúšikov.

Balenie a dizajn

Aorus 16X 9KG 2024 k nám dorazil v jednoducho vyzerajúcej kartónovej krabici s orlím logom v strede a moderne pôsobiacou grafikou, pričom zvyšok škatule zdobí motto „Team up. Fight on.“.

To dôležité sa, samozrejme, ukrýva vnútri. Po otvorení krabice je možné okamžite vidieť samotný notebook zabalený do ochranného textilu, pod ktorým je obal s manuálom a záručným listom. Posledná vec, ktorú tu nájdeme, je 240W adaptér, no čo viac by aj náročnejší hráči mohli chcieť. Samotný notebook ponúka moderne a pritom nenápadne vyzerajúce šasi čiernej a matnej farby, ktoré je ozdobené orlím Aorus logom v strede veka.

Po odklopení displeja trochu prekvapí, že klávesy QWER a ASD sú priehľadnej farby, no okamžite chápem, že vďaka RGB podsvieteniu klávesnice ich bude ešte jednoduchšie vidieť pri herných posedeniach, ktoré sa pretiahli do nočných hodín. Ďalšie RGB sa ukáže po zapnutí notebooku zo zadnej strany zariadenia a vcelku príjemne dopĺňa celkový dizajn notebooku zameraný na hráčov.

Trochu ma zamrzelo, že oproti starším modelom sa väčšina portov presunula zo zadnej časti šasi do bokov, ale vraj je vďaka tomu notebook lepšie chladený a horšie umiestnenie portov je stokrát lepšie ako prehrievajúci sa počítač. Takisto (aspoň mňa) zamrzela absencia numerickej klávesnice, ktorá by sa na šasi pri troche snahy určite zmestila, avšak ako som už dávnejšie zistil, dedikovaný numpad od notebookov vyžaduje len cca polovica hráčov, preto dáva zmysel, keď sa spoločnosti rozhodnú ho vynechať.

Parametre

Aorus 16X 9KG 2024 nie je žiaden drobček, no na druhej strane mi pri jeho nosení neumierali ramená. Hoci má v modelovom mene 9KG, jeho váha je „len“ 2,3 kg, čo zvládnú aj menej fyzicky nadaní jedinci. Skvelé je, že so sebou netreba neustále nosiť 240W adaptér, ale je možné ho nabíjať aj cez USB-C port, čo skvele poslúži na cestách. S rozmermi 35,6 cm na šírku, 25,4 cm na hĺbku a 2-2,7 cm na výšku sa radí medzi tie kompaktné 16-palcové notebooky, čomu určite pomáha takmer bezrámkový displej. Parametre výšky ste prečítali správne, pohybuje sa od 2 až po 2,7 cm. Je za tým dobrý dôvod a celkový výsledok som si naozaj pochvaloval – 2 cm má totiž Aorus 16X iba v prednej časti a smerom dozadu jeho šasi hrubne, vďaka čomu získava nielen lepšie možnosti chladenia, ale aj mierny sklon, ktorý zlepšuje pocity ergonomie. Notebooky, ktoré sú rovnako hrubé odzadu dopredu, môžu poňať viac komponentov alebo väčšiu batériu (hoci 16X ponúka najväčšiu kapacitu možnú prenášať v kabíne lietadla), ale ich okraje sa často zarezávajú do dlaní a písanie či práca na nich nie je až taká pohodlná.

Notebook má aj napriek veľmi tenkým rámkom okolo displeja nielen obyčajnú webkameru, ale aj IR kameru, vďaka čomu je prihlasovanie cez Windows Hello pomocou rozoznania tváre maximálne jednoduché a pohodlné. Touchpad, ktorým Aorus 16X 9KG 2024 disponuje, neurazí, no ani neohúri. Videl som už väčšie touchpady aj na notebookoch od Gigabyte a Aorus, ale celkové používanie hodnotím pozitívne. Písanie na klávesnici s RGB podsvietením je nadmieru príjemné, ponúka veľmi príjemnú odozvu aj pri dlhšom hraní a veľmi dobrý a použiteľný zdvih pri písaní. Po stránke portov ponúka Aorus 16X proprietárne napájanie, RJ45 ethernet, plnohodnotný HDMI PORT, USB 3.2 Gen2 typ A a USB-C s podporou Thunderbolt 4 na ľavej strane a USB 3.2 Gen2 typ A, USB-C, čítačku microSD kariet a kombo audio jack na pravej strane. Neohúri, ale



vo väčšine scenárov ani neprinúti nosiť dongle rozširujúci možnosti portov.

Na záver treba, samozrejme, spomenúť softvér, ktorý ovláda väčšinu funkcionality na Aorus zariadeniach. Volá sa Gigabyte Control Center, teda GCC, a je možné cez neho nielen monitorovať všetky možné parametre, nastavovať profily chladenia, výkonu, podsvietenia, zapínať/vypínať dedikovanú grafickú kartu, ale aj kontrolovať, sťahovať a inštalovať updaty, a to nielen pre Gigabyte aplikácie, ale aj ovládače, ktoré notebook používa. Po novom ponúka GCC aj záložku s označením AI Nexus, ktorá dokáže nielen s pomocou umelej inteligencie nastavovať tú najlepšiu úroveň výkonu podľa použitia a poskytnúť „AI Boost“ pre špecifické využitie od meetingov cez hranie až po kreativitu. Posledná záložka pod AI Nexusom ma trochu prekvapila, keďže sa volala AI Generator, ale v praxi ide o možnosť využívať AI „umelca“ Stable Diffusion, ktorý je schopný vytvárať obrázky na základe slovných parametrov.

Komponenty

Konečne už ale podme na komponenty, ktoré určite zaujmú väčšinu ľudí.

Model Aorus 16X 9KG 2024, ktorý sme testovali, bol vybavený procesorom Intel Core i7-13650HX, grafickou kartou Nvidia RTX 4060 a 16 GB 4800Mhz DDR5 RAM v konfigurácii dual-channel. Poteší tiež 1TB NVMe disk, ktorý je možné rozšíriť vďaka ďalšiemu PCIe Gen4x4 NVMe M.2 slotu. 16-palcový displej na tomto notebooku síce nie je OLED, „iba“ IPS, avšak ponúka nielen rozlíšenie 2560 x 1600 (pomer strán 16:10) a obnovovaciu frekvenciu 165Hz, ale aj 100% pokrytie sRGB spektra.

Výkon a testovanie

Čo lepšie môžeme urobiť s výkonným notebookom, ako ho poriadne otestovať v hrách a syntetických testoch? Notebook bol nastavený na najvyšší výkon a preskával si viacerými hrami a testami, výsledky ktorých si môžete prezrieť nižšie.

Zhrnutie

Pokiaľ ste hráč na cestách, študent, ktorý sa potrebuje po učení odreagovať hraním, alebo len veľmi dobre poslúchajúce dieťa milujúcich rodičov, tento notebook bude pre vás skvelou voľbou. Jeho výkon postačí aj na tie najnovšie tituly, váha nie je tak veľká, kvalita prevedenia je nadpriemerná a z ceny neodpadnete, takže veľmi nie je čo riešiť.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Aorus	1 400€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ 165Hz 2K IPS monitor	- Absencia numerickej klávesnice
+ Najnovší Intel procesor	- Iba 16GB RAM
+ Kvalitné prevedenie	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Endorfy LIV Plus Wireless

VEĽA MUZYKY ZA MÁLO PEŇAZÍ



Málokedy mám možnosť dostať do rúk hernú myš s tak výrazným predstihom ako to bolo v prípade modelu LIV Plus Wireless. Poľská spoločnosť Endorfy mi totižto umožnila testovať zástupcu ich nového modelového radu extrémne ľahkých a bezdrôtových myší s prívlastkom LIV viac než mesiac a ja som tak pre vás dokázal pripraviť poctivú recenziu ešte pred pádom embarga.

Endorfy má v súčasnosti v ponuke dve zavedené vetvy herných myší, a to modelový rad GEM a LIX. V prvom prípade sa jedná o klasickú formu myšiek s triedením do káblového alebo bezdrôtového pripojenia a v druhom prípade ide síce o to isté, avšak s dôrazom na voštinové šasi, a teda aj nižšiu váhu. Predmetná novinka, Endorfy LIV Plus Wireless, je tak akosi evolúciou oboch s tým, že výrobca opäť silno tlačí cenovku dole bez toho, aby ubral

na celkovej kvalite výsledného produktu. Verím, že som vás, potencionálnych záujemcov o nákup nového herného náradia, teraz viac ako zaujal, a preto sa môžeme ísť pozrieť na samotný produkt.

Začnime tým, čo je zrejme už z pohľadu na prednú a zadnú stranu krabičky. Balenie bezdrôtovej optickej myši LIV Plus vám okrem „hlavnej hviezdy“ v čiernom dierkovanom prevedení ponúka aj praktickú dokovaciu stanicu. Práve u nej by som sa rád zastavil už takto v úvode, keďže ma svojou všestrannosťou skutočne potešila. V zásade ide o malú plastovú krabičku vybavenú USB-C vstupom na zadnej strane a USB-A portom na tej prednej. Pomocou opletého káblu si tak dok jednoducho pripojíte k desktopu, notebooku alebo konzole s tým, že automaticky získate možnosť bezdrôtového dobíjania pre myš samotnú. Na vrchnej strane doku sú totižto

okrem magnetov aj dva spínače, ktoré po kontakte s myšou dokážu okamžite spustiť proces tankovania energie. To je však len prvá z mnohých funkcií.

Spomínaný USB-A vstup na prednej strane doku slúži pre zasunutie 2,4 GHz prijímača a tak nie je nutné, aby ste si, napríklad v laptope, zapratali hneď dva USB porty pre chod jedného a toho istého produktu. Apropo, mimo tejto formy párovania dokážete LIV Plus pripojiť aj prostredníctvom Bluetooth alebo prípadne priamo káblom. Späť však k doku. Ten má v duchu súčasnej hernej moderny svoju spodnú hranu opatrenú tenkým RGB pásikom a rovnako tak fyzickým tlačidlom určeným na prepínanie svetelných režimov alebo ich úplné vypnutie. Aby mohla dokovacia stanica pevne držať na stole, je opatrená protišmykovou gumovou podložkou – je umývatel'ná, a preto

nestráca priľnavosť na žiadnom z pevných povrchov. Musím povedať, že počas mesiaca trvajúceho testovania som si predmetný dok nesmierne obľúbil, či už v zmysle jeho vizuálnej alebo funkčnej stránky.

Ľahká a výkonná

Dizajn samotnej myši LIV Plus Wireless sa nesnaží svoje okolie nijakým spôsobom šokovať. Ide o symetrický tvar vhodný pre pravákov ako aj ľavákov (duo postranných spínačov je samozrejme na ľavej strane), kde sa dosiahnutie váhy 69 gramov opiera o výrazné dierkovanie realizované zo všetkých strán. Nejde o klasické voštiny, ale skôr o akési prekladané trojuholníky odkazujúce práve na logo spoločnosti Endorfy. Uvedená gramáž síce netrhá rekordy naprieč prémiovým herným náradím, avšak, keďže napríklad Logitech PRO X Superlight 2 váži len o deväť gramov menej, LIV Plus sa v tomto ohľade doista nemusí hanbiť. Jej spodné PTFE lyžiny sú prekvapivo priestorovo pomerne malé, avšak v praxi sa mi potvrdilo, že napriek tomu všetkému zvláda myš behať krásne a to nie len po podložke, ale rovnako tak aj po pevnom povrchu. Zadná hrana zadku myši je, rovnako tak ako vyššie spomínaný dok, vybavená tenkou RGB linkou, ktorá je spoločne s vyrezaným logom výrobcu umiestneným v tesnej blízkosti, jediným vyložene diskotekovým motívom na myši ako takej. Celkovo tu máme prítomných šesť plne programovateľných tlačidiel, z čoho jedným je aj pogumované koliesko so sekvenčným pohybom. Vďaka celkovým proporciám (126×65.7×39.3 mm) je myš vhodná pre stredne veľké až veľké dlane, ktoré s ňou budú zvládať kompletnú škálu úchopov. Naopak, skôr menšie ruky môžu mať pri dlhodobom používaní LIV Plus menšie fyziologické problémy.



Hlavné spínače obstarala značka Kailh GM 8.0 – životnosť osemdesiat miliónov zopnutí. Ich stredný odpor dokonale pasuje k strednej úrovni hluku, ktoré produkujú v podobe jasne znejúceho kliknutia.

Na tieto konkrétne mikrosplínače som za posledné roky testovania narazil už viackrát a nie vždy šlo voči zvyšku hardvéru o dobre zvolený typ spínačov – v prípade Endorfy LIV Plus Wireless ich však hodnotím maximálne kladne.

Rovnako dobre sa osvedčil aj optický senzor PixArt PAW3395 s citivosťou 26 000 DPI a rýchlosťou snímania 16.51 m/s, ktorý síce neašpiruje na náradie vhodné pre profesionálnych športovcov, avšak stále dokáže uspokojiť aj tú náročnejšiu sortu nadšencov hier – prekvapilo ma, ako dobre kopíroval pohyby aj na bežnom povrchu stola a bez podložky. Kúsok od senzoru sa nachádza aj vstavaná batéria s kapacitou 500 mAh, ktorá vám na jedno nabitie zvláda myš poháňať účtyhodných 160 hodín v kuse pri vypnutom svetielkovaní.

Keďže však takúto porciu času bežne neabsolvujete v jednom t'ahu, práve vďaka onomu praktickému doku je nabíjanie myšky extrémne jednoduché a rovnako tak aj rýchle. Pre podrobnejšie nastavenie hardvéru je dostupná aktuálna verzia softvéru značky Endorfy, prostredníctvom ktorého si viete podrobne regulovať kompletnú škálu RGB podsvietenia, nastavovať makrá, škálovať citlivosť snímania pohybu a sledovať stav batérie.

A to najlepšie na záver

Cenovka Endorfy LIV Plus Wireless neprekročila magickú sumu sto eur a v čase vydania sa dokonca produkt dá kúpiť s výraznou zľavou, čo považujem zo strany Poliakov za viac ako výhodnú ponuku. Keď si totižto porovnávam kvalitu myši samotnej so zvyškom konkurencie, samozrejme v rovnakej alebo o niečo vyššej cenovej relácii, nenachádzam lepšieho odporúčania.

Nejde len o praktický aspekt dokovacej stanice, ale rovnako tak aj o konštrukčnú kvalitu šasi, spoľahlivosť snímaču a spínačov, výdrž batérie či v neposlednom rade možnosť softvérovej úpravy.

Verdikt

Podarená bezdrôtová herná myš s pridanou hodnotou v podobe doku.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Endorfy	Cena s DPH: 99€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Nie je vhodná pre malé ruky
+ Kvalita konštrukcie	
+ Spoľahlivé spínače	
+ Praktická dokovacia stanica	
HODNOTENIE: ★★★★★	

WD_BLACK P10 (6TB)

TO NIE JE SSD?



Budúcnosť SSD diskov aktuálne vyzerá byť oveľa ružovejšia, než by ste si možno mysleli. Po aktuálnom ohlase spoločnosti Western Digital (ďalej už len WD) totiž máme na svete novú flash pamäť s historicky najväčšou kapacitou na svete. WD si doslova na ukazovák ruky svojho zamestnanca položila 2 TB 3D QLC flash čip, ktorý využíva 218 vrstvový uzol BiCS8 a ak môžeme tejto americkej firme veriť minimálne v zmysle prezentovaných údajov, existencia takto vzácnej pamäťovej matrice môže byť stavebným kameňom pre oveľa rýchlejšie a kapacitne väčšie SSD disky, ktoré fungujú s minimom spotrebovanej energie. Nasledujúci text sa však, pochopiteľne, nebude zameriavať na niečo, čo ešte nie je ani len v komerčnom predaji, ale pozrieme sa na aktuálny strop kapacity klasického externého média určeného primárne na hry a ktoré je, ako inak, opatrené logom

WD. Do redakcie nám totiž pred časom dorazil klasický pevný disk WD_BLACK P10 so šírenou kapacitou 6 TB, ktorý som hodil pod lupu a pozrel sa mu na obvody.

Začnime možno navonok trochu menej podstatnými údajmi a pozrieme sa na celkové rozmery disku a na jeho kompaktnosť. Rozmerovo sa tu rozprávame o decentnej kovovo-plastovej krabičke s váhou 250 gramov, ktorá sa so svojou šírkou (8,8 cm), hĺbkou (11,8 cm) a výškou (2,08 cm) pohodlne zmestí do vrecka nohavíc a aj do náprsného vrecka v saku - len to bude vyzeráť, ako keby ste si tam strčili starodávnu kalkulačku. V prvom prípade sa, špeciálne počas transportu, nemusíte vôbec báť nejakého mechanického poškodenia, keďže celé šasi je plne v kovovom prevedení a je tak automaticky prispôsobené aj na drsnejšie zaobchádzanie. V ponuke sú okrem nami testovanej 6TB verzie v hodnote

okolo dvesto dolárov aj disky s výrazne menšou kapacitou a teda aj menšou cenou. Napriek tomu, keď si porovnávam ceny vysokokapacitných externých pamäťových médií spred pár rokov a dnes, tak je možné badať ich výrazný pokles, samozrejme, hlavne z dôvodu rastúceho dopytu po oveľa rýchlejších SSD diskoch.

Kompatibilita s old-gen scénou

Prenos väčšieho kvanta dát sa v dizajnovi krásnej krabičky zo zliatiny stáva efektívnym v momente, keď si disk len tak mimovoľne vložíte na stôl v kancelárii a zapojíte ho do notebooku plného vašich obľúbených filmov, seriálov alebo hier. Práve vtedy môžete doceniť aj na dnes ešte obstojnú prenosovú rýchlosť 130 MB/s pri čítaní a 130 MB/s pri zápise. Výrobca okrem štandardnej podpory v podobe PC uvádza aj podporu konzol, kde konkrétne figuruje stará aj nová



generácia strojov PlayStation a Xbox. Čo sa týka stolných počítačov, tu je obsluha aj možnosť dodatočného spravovania uložených dát priamo cez softvér WD jasnou devízou. Avšak po teste prepojenia medzi konzolami nastalo v mojom prípadne jemné rozčarovanie. Hry na nové konzoly totiž po spárovaní s testovaným diskom síce môžete archivovať, ale ich priame spúšťanie z disku vám umožnené nebude - to funguje len na PlayStation 4 a Xbox One.

Nechcem teraz tvrdiť, že WD nejako zavádza konzumentov, ostatne dobre vieme, ako funguje licencovanie podobných produktov. V každom prípade, ešte než vyťahnete svoju peňaženku a necháte sa zlákať na krásnu cenu disku s kapacitou 6TB, je potrebné sa

zamyslieť. Za predpokladu, že máte doma súčasnú generáciu konzol, určite si treba uvedomiť, že vám tento disk v spojení s nimi síce ušetrí miesto, ale napriek tomu budete musieť do istej miery tráviť čas presúvaním softvéru z disku na SSD v konzole a naopak.

Ale za predpokladu, že by ste si P10 chceli kúpiť ako doplnok k staršej generácii PlayStation alebo Xbox, mnou testovaný disk vám dozaista prinesie viac radosti. Dlhujem vám ešte krátku spomienku na margo obsahu balenia, ktorý u takto koncipovaných zariadení nezvykne trhať rekordy v počte položiek. Okrem disku vás tu čaká aspoň malý bonus v podobe príslušnej kabeláže a papierového manuálu - ako sa vraví, je to lepšie než diskom do oka.



Ciel'ovú skupinu si to nájde

V ére výkonných a rýchlych SSD diskov, ktoré vďaka v úvode spomínanému prelomu čoskoro nahradia ešte výkonnejšie a rýchlejšie médiá, sa odporúčanie kúpy bežného disku javí ako úplný nonsens. V každom prípade, pre konzumentov, čo potrebujú prenášať skutočne extrémnu porciu dát a počas prenosu ju súčasne dostatočne chrániť, má spoločnosť WD svoje vlastné a cenovo dostupné riešenie. Špeciálnou cieľovou skupinou, ktorá by sa o P10 disk mohla zaujímať, sú preto práve hráči na konzolách ako PlayStation 4 alebo Xbox One, ktorým testovaný disk umožní zosumarizovať svoju interaktívnu zbierku a spúšťať ju priamo z externého média, a to všetko bez toho, aby priamo zat'azovali a ničili svoje toľko milované mašinky. Patrite medzi nich?

Verdikt

Ideálny disk pre majiteľov PS4 a XB1, ktorých herná knižnica je väčšia než ranná stolica King Konga.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Western Digital
Cena s DPH: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Cena za 6TB kapacitu
- + Dizajn a odolnosť
- + V rámci PC bezplatný softvér
- Podpora next-gen konzol

HODNOTENIE:



Samsung S95D OLED

DOSTĽ BOLO ODLESKOV



Posledné dva roky sa mi pod rukami krútia jednotlivé modely televízorov od spoločnosti Samsung na tak pravidelnej báze, že ak by ste sa ma teraz opýtali, ktorý z konkrétnych produktov vo mne vyvolal najväčšie nadšenie, len tak z hlavy by som to jednoducho nedal. Dôvodom je jednak stále čoraz chaotickejšie číslovanie samotných TV zariadení (to nie je samozrejme len problém spomínaného Samsungu), ale rovnako tak aj vyložene minimálne rozdiely medzi nimi. Výnimkou sú pochopiteľne 8K panely, avšak tých som za uvedenú dobu mal na stole doslova len pár a primárne sa zvyšok krútil hlavne okolo 4K s tým, že sa QLED preklápa do OLED a naopak. Po obdržaní recenzentskej vzorky najnovšej vlnajkovej lode domáceho televízora značky Samsung sa však ničो nečakane zmenilo. S modelom S95D OLED prišli totižto dve zásadné a v praxi okamžite

využiteľné prednosti, ktorých relevancia suverénne preskakuje akékoľvek PR frázy konkurencie, ktoré sa vám v predajni s elektronikou snaží naočkovať často sotva povrchne vyškolený personál.

Model S95D priamo nadväzuje na predchádzajúcu verziu S95C. Cenovka tohto prémiového zariadenia v mnou testovanej veľkosti 65 palcov sa u nás pohybuje na úrovni 3 600 eur s tým, že v ponuke je ešte o desať palcov väčšia alebo prípadne menšia uhlopriečka. Bez nejakého chodenia okolo horúcej krabice s váhou slona, áno, aj tento Samsung televízor je tak ťažký, že sa okolo neho náhodne združujú pokazené ruské satelity, prejdem rovno ku prvej zásadnej novinke.

Samsung S95D OLED je prvým OLED panelom potiahnutým špeciálnou matnou

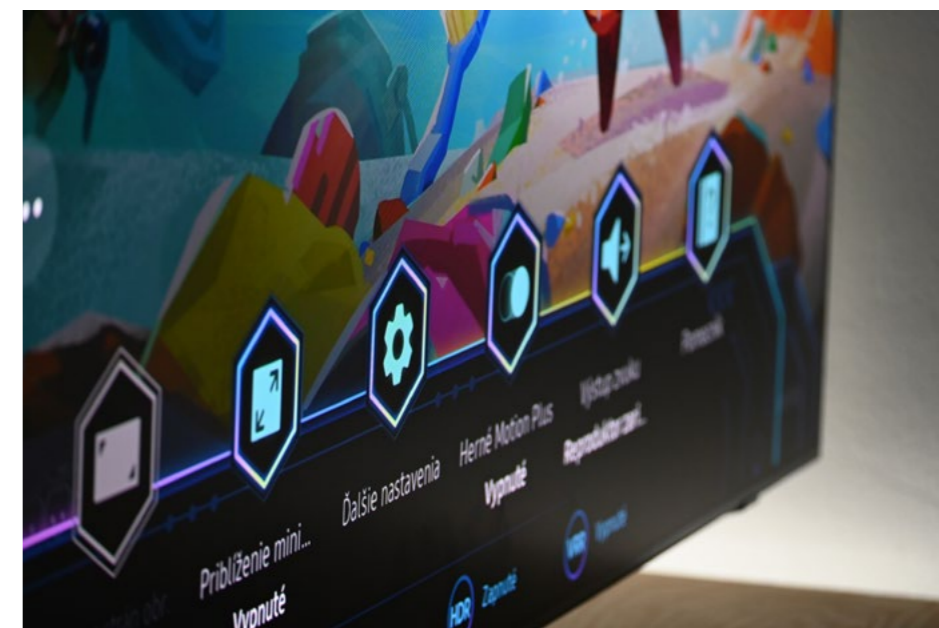
fóliou (výrobca ju nazýva ako Glare Free), vďaka čomu panel nepriťahuje žiadnu formu odleskov. Nejde pri tom len o nejaké znižovanie odrazov svetla, či už umelého alebo prírodného, ale predmetný televízor doslova eliminuje akékoľvek odlesky - od okien, okolitého osvetlenia a náhodných zdrojov. Ak ste sa pri zariadení obývačky doteraz vždy trápili s tým, kde bude umiestnená TV tak, aby sa od nej neodrážalo svetlo, kúpou S95D vám táto starosť definitívne odpadá. Voči samotnej funkcii som bol ešte pred testom dosť skeptický, ale nakoniec som musel uznať, že mám pred sebou v istom smere skutočnú evolúciu domácej zobrazovacej techniky.

Má to aj nevýhody?

Istý náznak kompromisu ohľadom prvého matného OLED panelu spočíva v



jeho umiestnení do výrazne presvetlenej miestnosti. OLED je technológia, ktorej odjakživa prisudzovali osud inštalácie do tmníc, nadnesene povedané, a tým, že sa Samsung rozhodol tento fakt zmeniť a poskytnúť svojim zákazníkom obrazovku životaschopnú aj mimo tmy, nastal priestor pre spomínaný kompromis. Matný povrch v kombinácii s náporom svetla znižuje kontrast - úroveň zníženia závisí od intenzity okolitého svetla, každopádne, v mnou testovanom prostredí, kde do miestnosti vnikalo prírodné svetlo z okien orientovaných na východ, bola akákoľvek



degradácia sotva badateľná. Takže áno, OLED technológia je stále dokonalou hlavne vo večerných scenériách, avšak po novom už preniká aj mimo tejto škatuľky.

Ako vidíte, nemohol som sa dočkať, až vám poreferejem o zázraku matného OLED panelu a úplne som zabudol na tradične úvodné opísanie celkového dizajnu. Samsung S95D je konštrukčne a vizuálne na vysokej úrovni a zatiaľ čo jeho rám ako aj stojan je plne kovový, tak zadná strana, vyšperkovaná osmičkou reproduktorov, bola odliata z plastu. Samotný stojan dokáže

spodnú hranu televízora nadvihnúť tak, aby ste si do vytvorenej medzery vedeli zasunúť soundbar, čo je rozhodne praktické. Stojan má však aj úlohu nosiča OCB boxu (Slim One Connect Box), ktorý je súhrnnou základňou všetkých fyzických vstupov (4x HDMI 2.1).

Box si môžete umiestniť aj mimo stojana a zjednodušiť si tak prístup počas pripájania konzol alebo iného externého hardvéru. Samotný panel má hrúbku len 1,1 centimetra a jeho čierne pásiky lemujuce okraj obrazovky sú hrubé 0,7 cm - akonáhle predmetnú

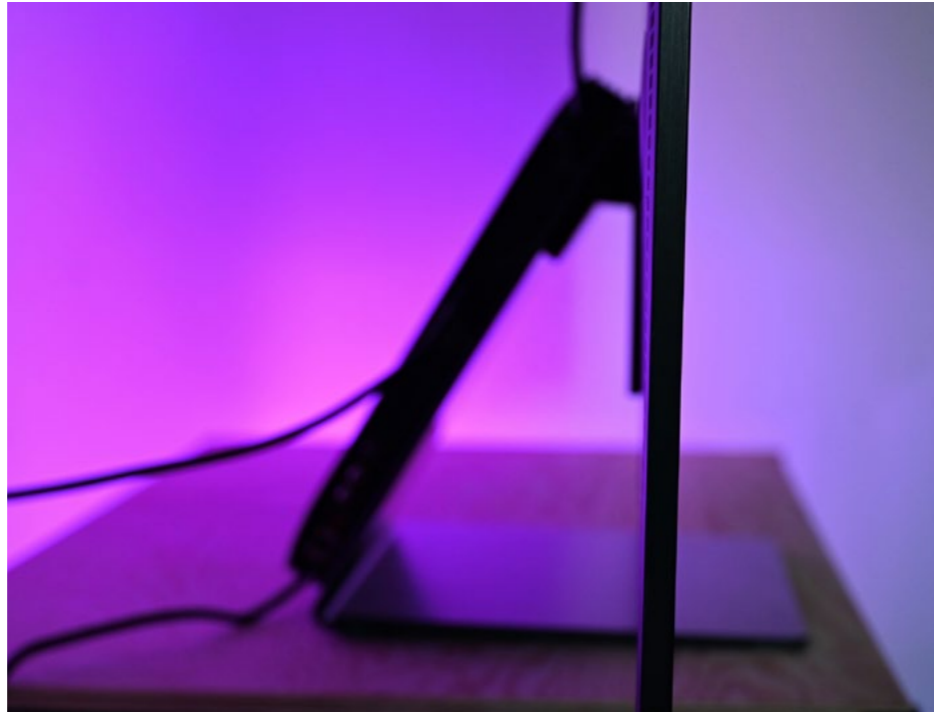




TV umiestnite do priestoru a zapnete, jej tenké línie krásne splynú s okolím.

Pod'me sa pozriete na kvalitu obrazu, ktorá je jednoducho fenomenálna. Zo všetkých OLED obrazoviek, ktoré som mal možnosť za posledné dva roky vidieť, merat' a dlhodobo testovať sa práve tá v Samsung S95D ukazuje ako súčasná špička. Kontrastný pomer bez hraníc pri tradičnom tmavom prostredí ostáva jasnou prednosťou technológie samotnej, a ako spomínam už vyššie, akonáhle je obrazovka umiestnená vo vyložene svetlej miestnosti, kontrast upadá a čierna sa mení v jemne šedú. Pri ideálnej kompozícii mi však predmetný panel učaroval ponukou dynamických farieb s prirodzeným akcentom a nadpriemerným jasom.

Veľkou výhodou je d'alšia z cenených noviniek opierajúca sa o umelú inteligenciu. Nie snád', že by Samsung skratku AI nepoužíval už pri svojich starších televízoroch, avšak tentokrát je výstrel z tohto brehu oveľa presnejšie zamierený a v praxi prospešný. Sledovanie môjho milovaného Červeného Trpaslíka s pôvodným chabým HD rozlíšením sa po zapojení AI korekcie stalo ešte kvalitnejšou zábavou, keďže televízor dokázal vyčistiť rozpadajúce sa pixely a dokonca aj zásadne zlepšiť audio stopu. Vďaka integrácii najnovšieho procesoru (NQ4 AI Gen2) prebiehajú akékoľvek softvérové korekcie bez citel'ného spomalenia, čo pochopiteľne platí aj pre interakciu v klasicky prehľadnom menu televízora.



Ideálna voľba pre hráčov

Pochopiteľne, dnes nemusíte za OLED panel zaplatiť viac než tri tisíc eur aby ste mali prístup k vysokej obnovovacej frekvencii a funkciám ako VRR, ALLM, AMD FreeSync Premium Pro, HGiG a podobne. Každopádne, všetky tie limity, ktorými trpia súčasné next-gen konzoly (maximum 4K/120 Hz) si budete môcť zhmotniť aj v tomto modeli televízora a Samsung vám k tomu navyše ešte pridá praktický a prehľadný herný modus. Čo sa týka konkrétnych atribútov pre jednotlivé platformy, tak tu máte k dispozícii všetko, až na hranie v Dolby Vision - TV totižto Dolby Vision vôbec nepodporuje. Oneskorenie sa pri meraní dostalo tesne pod úroveň 9ms, čo je jednoducho fantastické. Rovnako výborná je celková kvalita audia vychádzajúca z reproduktorov v zložení 4.2.2 pri výkone 70 W, ktorým asistuje známa a dobre fungujúca technológia OTS+ a rovnako tak podpora Dolby Atmos.

Operačný systém Tizen vám umožňuje nainštalovanie všetkých overených, ale aj v našich končinách skôr exotických, aplikácií na streamovanie video obsahu, a keďže výkon vyššie spomínaného čipu je nekompromisný, v rámci rýchlosti interakcie nebudete čakať vôbec na nič. Sledujúci má možnosť nechať všetko na automatike a umožniť tak umelej inteligencii nech koná korekcie tam, kde uzná za vhodné, avšak, komu by sa jej výkon nepozdával, môže AI odstaviť a vyskúšať si aplikovať filtre jednotlivých režimov podľa vlastného uváženia. Ako uvádzam vyššie, moja skúsenosť s umelou inteligenciou v TV technike bola doteraz vyložene negatívna, avšak testovanie

S95D mi ukázalo, že Samsung v tomto smere dosiahol obrovský pokrok.

Akokoľvek by som spoločnosť Samsung mohol haniť za ich neutíchajúcu snahu miast' zákazníkov zakaždým, keď im cielene tvrdia, že QLED je kvalitatívne zrovnateľný s OLED technológiou, tak im to jednoducho nateraz prepáčim. Už len preto, že majú v ponuke niekolo poctivých OLED obrazoviek s ktorými dokážu robiť doslova zázraky. Žiarivým príkladom je práve ich vlajková loď S95D, ktorá povyšuje kvalitu mnou toľko proklamovanej zobrazovacej technológie na d'alšiu úroveň a pridáva ku nej cenenú elimináciu odleskov a užitočné zásahy zo strany umelej inteligencie.

V súčasnosti je preto S95D, podotýkam v rámci komplexnosti, tým najlepším OLED TV na scéne. Jeho kúpou neurobíte chybu, nech už sú vaše televízne návyky akékoľvek.

Verdikt

Všestranná vlajková OLED loď s dvoma zásadnými ba priam evolučnými funkciami.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Samsung	3 600€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Bez Dolby Vision
+ Konštrukčné spracovanie	- Matný povrch v svetlej miestnosti znižuje kontrast
+ Zvuk	
+ AI funkcie	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Súťaž



1. cena
Endorfy LIV Plus Wireless

2. cena
Endorfy LIV Plus Wireless

3. cena
Endorfy LIV Plus Wireless

Kevin Costner opustil Yellowstone



Kevin Costner zlomil srdcia fanúšikom seriálu *Yellowstone*, keď vo videu ktoré uverejnil na svojej sociálnej sieti oznámil, že sa už nevráti k svojej role Johna Duttona.

Costner ukončil so seriálom spoluprácu a diváci ho naposledy uvidia iba v prvej polke piatej série. Ako dôvod svojho odchodu uvádza pracovné filmové vyt'aženie, okrem iného aj v rámci príprav svojej novej filmovej série. Seriál *Yellowstone* sa stal globálnym hitom takzvaného neo-western štýlu a produkčne sa na ňom podieľal Taylor Sheridan. Costner uviedol že je seriálu veľmi vd'ačný za to, kam ho kariérne posunul, ale aj samotnému Sheridanovi, akú formu seriál nadobudol. Čo sa týka spomínanej filmovej série, ide o 4-dielnu sériu *Westerns* s názvom *Horizon*, z ktorých prvý bude čoskoro uvedený aj v našich kinách. Costner sa na sérii nepodieľal len ako producent, ale aj spolu-scenárista, režisér a tiež si zahral hlavnú úlohu. Costner dokonca prispel do filmového rozpočtu 38 miliónov dolárov.

Sam Mendes režíruje Beatles



Sam Mendes plánuje hneď štyri filmy o legendárnej hudobnej štvorici a už boli aj oznámené prvé mená hviezd, ktoré by sa mali v titulných rolách objaviť.

Mendes dostal hudobné práva od hudobnej agentúry skupiny Apple Corps, ale aj povolenie od rodín hviezd na spracovanie ich životného

príbehu. Filmy sa budú zameriavať na životný osud jednotlivých hviezd v náväznosti k ich vzostupu k sláve.

Dej by mal byť podaný z ich perspektívy a uvedené by mali byť v roku 2027. Mendes už údajne aj našiel svoje hviezdy, ktoré si známym chrobákom zahrajú. Jedna z najväčších

hviezd súčasnosti, momentálne sa podieľajúca na filme *Gladiátor*, Paul Mescal by si mal zahrať Paula McCartneyho. Johna Lennona by si mal zahrať Harris Dickinson. Barry Keoghan by mal stvárniť Ringa Starra a asi najmenej známe meno, britský herec Charlie Rowe, by mal stvárniť Georga Harrisona.

Knives Out 3



**Knives
Out**
**Wake Up
Dead Man**
A Knives Out Mystery

Detektíva Benoita Blanca čaká ďalšie kriminálne dobrodružstvo s podtitulom *Wake Up Dead Man*.

Blanca, ktorého stvárňuje herec Daniel Craig, sa vracia už k tretiemu pokračovaniu a spolu s ním aj Rian Johnson, ktorý sa na filmoch podieľal réžijne.

Film by mal byť uvedený ešte v roku 2025, s tým že začiatok produkcie začal 10 júna, a Craig nebude opäť jediným známym menom v obsadení.

Prvými oznámenými menami boli Josh Brolin, Josh O'Connor, Cailee Spaeny, Daryl McCormack a Andrew Scott.

A zatiaľ posledné dve hviezdy ktoré sa údajne tiež pridali do obsadenia sú Jeremy Renner, pre ktorého pôjde o návrat na obrazovky po svojom ťažkom úraze a Mila Kunis.

Zomrel Donald Sutherland



20 júna obletela svet správa o úmrtí ikonického kanadského herca Donalda Sutherlanda po dlhej a ťažkej chorobe. Donald McNichol Sutherland sa narodil v Saint John v New Brunswicku 17 júla 1935.

Medzi hviezdy vysokého formátu sa zaradil účinkovaním vo filmoch ako *The Dirty Dozen* alebo *MASH* a jeho aktívna herecká kariéra sa tiahla viac ako 60 rokov. V každej role nám predviedol svoj neskutočný talent, či už išlo o zlosyna ako sme mali možnosť vidieť v sérii *Hunger Games*, alebo milujúceho otca v *Pýche* a *Predsudku*. Okrem hereckej kariéry bol známy aj svojou politickou aktivitou, kde sa často pridával k protivojnovým protestom s inými hereckými aktivistami ako Jane Fonda alebo Peter Boyle. Čo je zaujímavé, Sutherland mal niekoľko nominácií ale aj cien, ako Emmy, alebo Zlatý Glóbus. Čo sa ale týka Oscara, toho nikdy nezískal, dokonca ani nomináciu. Preto v hereckých kruhoch dostal zaujímavú prezývku ako „Najlepší herec generácie bez Oscarovej nominácie“.

Oscara nakoniec získal v roku 2018 za celoživotné dielo. Sutherlandov odkaz sa zaradí k najlepším hercom hneď niekoľkých generácií. S jeho vlastnou vyžarujúcou osobnosťou, ktorou si dokázal podmaniť divákov aj v najmenších rolách.

Furiosa: Mad Max sága

ROZSIAHLE PIESOČNÉ DUNY, MONŠTRUÓZNE KAMIÓNY, MUTANTI S PIRÁTSKYMÍ KOSTÝMAMI A KURIÓZNYMI MENAMI



Deväť rokov po tom, čo režisér George Miller zmenil pravidlá tvorby akčných filmov so snímkom „Mad Max: Zbesilá cesta“ (2015), sa vracia s ďalším dielom v dystopickej sérii, ktorú započal v roku 1981. Všetky známe prvky sú tu:

Nový film sa však od posledného líši v niekoľkých ohľadoch. Po prvý, „Furiosa: Mad Max sága“ je prvým filmom v sérii bez antihrdinu Maxa Rockatanskyho, ktorého v pôvodnej verzii stvárnil Mel Gibson a v roku 2015 Tom Hardy. Po druhé, nie je to celkom majstrovské dielo ako „Zbesilá cesta“, hoci, aby sme boli spravodliví, málo filmov je.

Furiosa vykresľuje životný príbeh jednorukej rebelky, ktorú v roku 2015 stvárnila Charlize Theron. Na začiatku ju stretávame ako mladé dievča (Alyla Browne) žijúce v rajskej oáze, jednom z mála miest v postapokalyptickej Austrálii, kde ešte existujú stromy a rastie ovocie. Všetko sa však zmení,

keď ju unesie brutálny, no zároveň komický vodca nomádskej motokárskej skupiny Dementus, ktorého stvárnil Chris Hemsworth s dlhouchou bradou, falošným nosom a umelými zubami. Hemsworth si svoju úlohu karikatúrneho zloducha očividne užíva – sčasti pripomína rímskeho generála a sčasti uvoľneného austrálskeho chlapíka.

Mladá Furiosa v živote veľa štastia nemala. Dementus ju predá Immortanovi Joeovi (Lachy Hulme), maskovanému vládcovi, ktorý žije v kamennej veži zvanej Citadela a ktorému slúžia na bielo natretí „vojaci“ známi zo „Zbesilej cesty“. Furiosa tam vyrastá, kým jej dospeljšiu verziu nestvární Anya Taylor-Joy. Furiosa má za úlohu prepravovať jedlo a palivo medzi tromi osídleniami – Citadelou, Plynovým mestom a Gul'ometnou farmou. Jej mentorom sa stáva Jack (Tom Burke). Ten je tichý a podobný Maxovi Rockatanskemu. Furiosa však

nad'alej dúfa, že sa pomstí Dementusovi a vráti sa do svojej zelenej domoviny.

Na rozdiel od nepretržitej naháňačky v „Zbesilej ceste“, „Furiosa“ sa odvíja ako epizodický Bildungsroman s kapitolovými nadpismi, ktorý pokrýva rôzne miesta a časové obdobia. Trvá hodinu, kým sa objavia Anya Taylor-Joy a Tom Burke. V strede filmu je polhodina bez Hemswortha, prebiehajú rôzne politické rokovania medzi súperiacimi skupinami a celá vojna je zhrnutá v montáži. To znamená, že „Furiosa“ obetuje nepretržité tempo „Zbesilej cesty“ v prospech pomalšieho, rozvitého budovania sveta. Nie je to však také zaťažujúce ako niektoré prequely iných blockbusterov.

Akrobatické kúsky a šialene rýchle automobilové preteky sú stále dostatočne spektakulárne na to, aby pripomenuli otázky režiséra Stevena Soderbergha o „Zbesilej ceste“: Ako Miller zvládol tie



akčné scény a ako to, že stovky ľudí pri ich tvorbe neprišli o život? No pravdou je, že neprekonávajú to, čo už bolo urobené v predchádzajúcich filmoch Mad Max a pretože im chýba jasný a naliehavý dejový účel, Millerove náročné snahy zvýšiť latku sa nakoniec zdajú viac vyčerpávajúce než vzrušujúce. Rýchlo sa dostanete do bodu, kedy ste unavení z piesku, explózií, odpudzujúceho sadistického násillia a hromových bubnov v soundtracku, no film stále pridáva viac a viac. So všetkou úctou k Millerovej šialenej vízii a jeho neuveriteľnej schopnosti preniesť túto víziu na strieborné plátno, „Furiosa“ pôsobí ako jeden z tých spin-off grafických románov, ktoré vyplňajú medzery medzi dvomi filmami v sérii, ale nedosahujú úroveň samotných filmov.

Film sa sústreďuje na formovanie charakteru Furiosy a jej vývoj z nevinného dievčaťa v nehostinnej pustatine do chladnej bojovníčky. V tomto procese nám Miller poskytuje podrobnosti o jej živote a skúsenostiach, ktoré ju formovali. Vizualne prvky sú opäť ohromujúce, no film trpí tým, že nemá taký priamočiary dej ako

„Zbesilá cesta“. „Furiosa“ sa tiež zaoberá zložitejšími témami ako predchádzajúce filmy. Skúma otázky o moci, zrade, prežití a ľudskosti v prostredí, kde sa zdá, že všetka nádej je stratená. Napriek tomu, že tieto témy pridávajú hĺbku, môžu tiež prispievať k pocitu, že film je ťažkopádny a rozvláchny.

„Furiosa: Mad Max sága“ si zaslúži pozornosť pre svoj vizuálny štýl a ambiciózny prístup k rozprávaní príbehov. Avšak, jeho zložitost' a pomalé tempo môžu byť pre niektorých divákov menej pútavé. Film sa snaží ponúknuť viac než len akciu a chaos, ale v tomto úsilí občas stráca svoju podstatu a energiu, ktorá robila predchádzajúce filmy takými nezabudnuteľnými.

Napokon, „Furiosa“ ponúka pohľad do sveta a postáv, ktoré sú pre sériu kľúčové, no zároveň vyvoláva otázku, či sú tieto detaily skutočne potrebné pre pochopenie a ocenenie série ako celku. Pre niektorých divákov bude film vítaným rozšírením a prehĺbením série Mad Max, pre iných možno len prídavkom, ktorý nezodpovedá energii a intenzite predchádzajúcich filmov.



„Keď svet padol, mladá Furiosa (Anya Taylor-Joy, Alyla Browne) bola unesená z jej rodného útočiska, Zeleného miesta mnohých matiek, a padla do rúk skupiny motokárov vedených despotickým Warlordom Dementusom (Chris Hemsworth). Ich cesta cez nehostinnú Púšť ich zaviedla až k Citadele, ktorej vládne krutý Immortanom Joe (Lachy Hulme). V boji dvoch tyranov o moc musí Furiosa čeliť mnohým výzvam, aby našla cestu späť domov.“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: George Miller Rok vydania: 2024
Žánre: Akčný / Dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

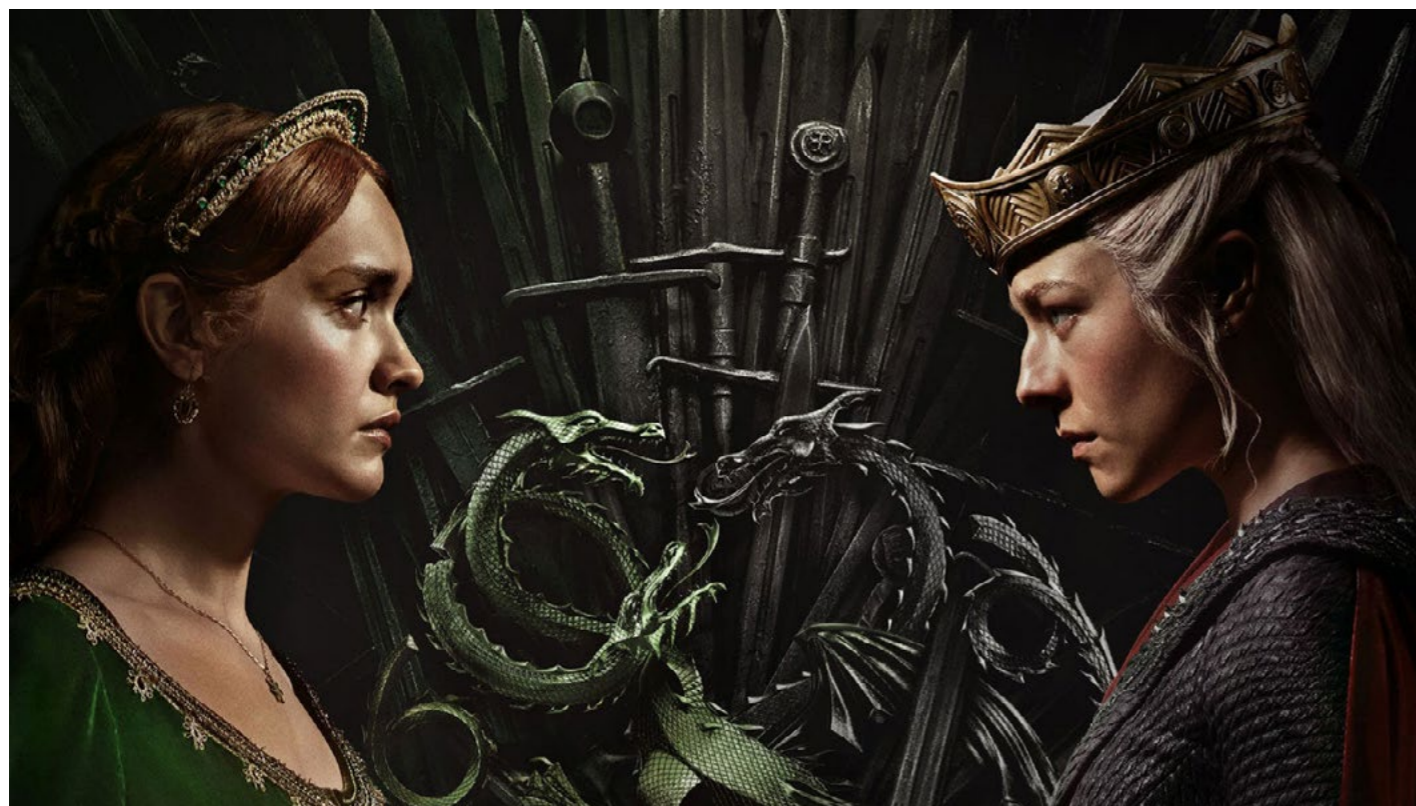
- + vizuálne efekty
- + akčné scény
- + hlbšie pochopenie Furiosy
- pomalšie tempo
- rozvláchny dej
- slabšia dynamika

HODNOTENIE:



Rod Draka 2. séria

ROD DRAKA SA VRACIA S DRUHOU SÉRIOU



Seriál Rod Draka, z produkcie HBO, sa v polke júna vracia späť na obrazovky, takmer dva roky po uvedení prvej série. Tá lámala rekordy v sledovanosti a len potvrdila, že divácky ošial' okolo Hry o Tróny a jej podobnému žánru, je aj niekoľko rokov po uvedení poslednej časti stále veľkú. Aj keď je pravdou, že ak by sme mali kvalitu seriálu hodnotiť len na základe jeho poslednej série, alebo jej druhej polovice, rozhodne by sme zaznamenali veľmi nízke hodnotenie. To, že sa diváci nevedia seriálu dočkať, potvrdzovali aj čísla. Viac než milión divákov znovu si pustilo prvú sériu niekoľko dní na streamovacej platforme pred uvedením druhej.

Prvé výsledky sledovanosti spoločnosti HBO a sesterskej spoločnosti Max po uvedení prvej časti uvádzajú 7,8 miliónov divákov. Toto číslo rozhodne indikuje vysokú sledovanosť, no je nižšie oproti premiére prvej série, ktorá k obrazovkám pritiahla až 10 miliónov divákov. Samozrejme, musíme počítať aj s tým, že veľkú skupinu divákov tvoria aj takí, ktorí radšej počkajú

niekoľko týždňov, kým HBO neuvedie aspoň niekoľko častí, aby si sériu vedeli pozrieť vo väčšom celku. Podme sa teda pozrieť, ako sa seriálu podarilo prepojiť na brutálne finále prvej série.

Nárok na trón

Seriál Rod Draka sa v rámci dejovej línie odohráva 172 rokov pred narodením Daenerys Targaryen Stormborn, ktorej otec Aerys Targaryen bol posledným z rodu Targaryen, kto usadol na železný trón. Daenerys patrila k jedným z hlavných postáv série Hry o Tróny a jej vzostup a pád patrila veľká časť série. Čo sa týka samotného deja Rodu Draka, tu je hlavným motívom boj o Železný Trón po smrti kráľa Viserysa I Targaryena (Paddy Considine). Ako je z kníh od Geogra R.R. Martina známe, toto nárokovanie na trón a boje s ním súvisiace vstúpia do dejín ako Tanec Drakov. Pravdou je, že Viserys trón ešte počas svojho života prisľúbil svojej najstaršej dcére Rhaenyre (Emma D'Arcy), ktorá vzišla ako jediný potomok z

jeho prvého manželstva, na ktorého konci, úprimne aj jeho pričinením, ostal vdovcom.

Viserys sa ale znovu oženil s Alicent Hightower (Olivia Cooke), ktorá je dcérou veľmi angažovaného kráľovho pobočníka Otta Hightowera (Rhys Ifans), no tiež Rhaenyrinou rovesníčkou a najlepšou kamarátkou. Ako roky plynú, Alicent a Viserys splodia niekoľko potomkov, princov Aegona II, Aemonda a princeznú Helaenu. Toto má za následok aj budujúce napätie v rámci rodinných vzťahov, nakoľko pravidlá hovoria jasne, na železný trón má sadnúť iba mužský potomok.

Vyrovnanie sa s dôsledkami našich činov

Prvá séria seriálu sa končí v momente, keď kráľ Viserys umiera a má sa rozhodnúť, kto usadne na trón. Alicent si vypočuje posledné slová svojho muža, aby si trón prevzal Aegon. Nemyslí však svojho syna Aegona, ale vnuka Aegona, syna Rhaenyry a jej manžela a zároveň strýka Daemona

(Matt Smith). V tomto momente začína boj medzi Rhaenyrou na strane čiernych a Alicent, Otta a Aegona na strane zelených.

Rhaenyra poverí svojich starších synov, princa Jacaerysa (Harry Collett) a Lucerysa (Elliot Grihault), aby pre ňu získali v jej nárokoch o trón posily od ostatných rodov.

Lucerys počas návštevy u Florisa Baratheona zistí, že Aemonda poverila rovnakou úlohou Alicent. Následná roztržka má za následok, že Aemond so svojím drakom zabijú Lucerysa a jeho draka. Vo finále prvej série sa Rhaenyra dozvedá túto informáciu a v tomto bode sa začína aj dej druhej série.

Syna za syna

A Son for a Son alebo „Syna za syna“ je názov prvej časti druhej série. Séria sa začína dlho očakávaným návratom na oblúbený Winterfell (Zimohrad) k rodine Starkovcov. Rhaenyrin najstarší syn Jacaerys sa tu stretáva so strážcom severu, Creganon Starkom (Tom Taylor), ktorý mu vysvetľuje, že pravá hrozba sa pre nich nachádza za stenou, ktorú dali vybudovať jeho predkovia. Kto pozeral seriál Hra o Tróny, dobre vie, čo sa presne skrýva za stenou, ale aj to, že ešte potrvá dosť dlhú dobu, kým tomu budú ľudia vôbec venovať pozornosť. Podľa informácií je však toto jediná scéna v rámci druhej série, kde budeme mať možnosť Winterfell a Cregana vidieť. Údajne má táto scéna len nabudiť divácky záujem o to, čo príde v nadchádzajúcich seriáloch, nakoľko už HBO schválilo produkciu tretej série tohto seriálu.

Jacaerys dostane správu o smrti svojho mladšieho brata a preto sa vracia na svoj rodinný hrad k mame a strýkovi. Rhaenyra poháňaná žiaľom blúdi a snaží sa nájsť ostatky svojho syna, čo sa jej aj podarí a tým si potvrdí pravdivosť strašnej správy. Táto scéna je veľmi emotívna, nakoľko aj jej drak Syrax oplakáva svojho



potomka Arraxa, ktorého vlastníkom bol Lucerys a tiež v boji padol.

Prvá časť druhej série je dejovo pomalšia, no pomerne podobne, ak nie rovnako, to bolo aj so sériou prvou, kde sme sa oboznamovali s dejom. Rod Draka, rovnako ako jeho predchodca, je politickou fantasy drámou, kde sa dynamický dej nemusí priamo odohrávať prostredníctvom vojen alebo menších bitiek medzi ľuďmi a drakmi. Čo sa týka strany zelených a následkov ich činov, nepriznávajú si, že by Aemond svojím činom nejako pochybil. Jeho brat, kráľ Aegon II, sa snaží vládnuť tak, ako to len kráľ dosadený na trón dokáže. Nikto mu nepovedal, ako sa má vládnuť a nemal vôbec žiadnu prípravu, preto logicky nevie, čo robí. Nie je v priamom zmysle slova krutý, toto súvisí priamo s jeho neschopnosťou chovať sa v danej situácii.

Zlomový bod prvej časti nastáva v záverečných minútach, po tom, čo dá Daemon na pokyn Rhaenyry odčiniť Lucerysovú smrť. Na jeho pokyn majú dvaja vrahovia zabiť Aegona. Nepodarí sa im ho nájsť, ale nájdu namiesto toho jeho sestru a manželku Helaenu a ich dve deti – syna a dcéru. Aby splnili úlohu danú

Daemonom, rozhodnú sa zabiť ich syna a následníka trónu. V tomto momente sa dej prvej časti končí, ale HBO už pripravilo prvú ukážku nadchádzajúcich častí. Tá je plná bojových scén medzi drakmi, ale tiež ukazuje, že Alicent a jej rod to nebude mať v nadchádzajúcom období vôbec ľahké. Možno ide o pomalší začiatok v prvej časti, rozhodne si však fanúšikovia akcie prídu v rámci série na svoje neskôr. Druhá séria bude mať 8 častí, pričom si ju diváci na Slovensku budú môcť pozrieť vždy v pondelok, po uvedení na platforme Max.

Rodom Draka to nekončí

Rod Draka nie je jediným seriálom, ktorý vzniká na motívy kníh Geogra R.R. Martina. HBO potvrdilo, že seriál „A Knight of The Seven Kingdoms“ sa presúva z plánovaného projektu do produkcie. Okrem iného sa tiež spracováva novela „The Hedge Knight“, ale tiež projekt „Ten Thousand Ships“, ktorý dostal stopku, sa znovu presúva do plánovaných projektov. Projektom, ktorý však momentálne stopku dostal, je seriál zameraný na postavu Jona Snowa – toto potvrdil aj jeho predstaviteľ Kit Harrington.

„Seriál Rod Draka sa v júni po dvoch rokoch vracia s druhou sériou, kde sa rody zelených a čiernych budú pokúšať získať železný trón.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: M. Sapochnik, G. Yaitanes, ... Rok vydania: 2022 - 2024
Žáner: Akčný / Fantasy

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborná predloha - pomalší úvodný dej
+ fantasy dej
+ obsadenie

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, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kuriľák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Tatiana Klačanská, Maja Kuffová, Nataša Bôžiková, Simona Tlacháčová, Simona Slivová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Ghost of Tsushima Director's Cut

MARKETING A INZERCA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcii treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukováná 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 © 2024 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6294 (online)



Pomáhame Vašej škole, aby sa mohla sústrediť len na vzdelanie.



Dobrý kamerový systém toho dokáže viac, než len zaznamenávať udalosti. Zvyšuje možnosti prevencie a umožňuje účinnú efektívnu kontrolu rizikových situácií. Zaobstaraním nových IP kamier Axis radu M v kombinácii so systémom AXIS Camera Station, vytvoríte vysoko efektívne HDTV dohľadové riešenie za dostupnú cenu.

Jednoduchá inštalácia, intuitívne ovládanie a vysoká kvalita video záznamu z kamerového systému Axis, Vám v prípade incidentov dodá jednoznačné dôkazy.

Možnosti rozšírenia a integrácie s ďalšími systémami napríklad na kontrolu vstupu, požiaru signalizáciu, rozhlasu a celkové začlenenie do školského intranetu, Vám umožnia výrazne skrátiť tak potrebnú reakčnú dobu pre prípadné neočakávané situácie.

Pomocou prístupu cez mobilný telefón alebo tablet, viete v každom okamihu, čo sa deje a môžete sa tak plne sústrediť na to, čo je dôležité.

Buďte o krok vpred s technológiami Axis.
Viac na www.axis.com/education.

AXIS
COMMUNICATIONS



Externý SSD disk XS2000

- › Rýchlosť až 2 000 MB/s s rozhraním USB 3.2 Gen 2x2
- › Kapacita až 4 TB
- › Kompaktný, rozmer do vrecka
- › Stupeň krytia IP55 s odnímateľným gumovým puzdrom

Kúpite tu  |  Muži v modrom

Externý SSD disk XS1000

- › Rýchlosť až 1050 MB/s s rozhraním USB 3.2 Gen 2
- › Kapacita až 2 TB
- › Kompaktný, rozmer do vrecka

Kúpite tu  |  Muži v modrom