

GENERATION

TÉMA

SAMSUNG SA PO ROKU OPÄŤ PREHOL

HRALI SME

Aliens: Dark Descent

TESTOVALI SME

TCL 55C745

VIDELI SME

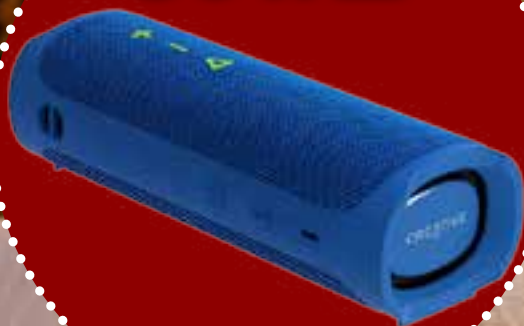
Oppenheimer

RETRO

Space Invaders



SÚŤAŽ



Produkty	Vlastnosti	Velkosť [mm]
Arx 700 Air	Dokonalý airflow	486×228×472
Arx 500 Air	5 ventilátorov 140 PWM už súčasťou	486×228×429
	Prehľadný cable management	
	Dostatok miesta pre všetky komponenty	
	Bočnice z tvrdeného skla	



Airflow sme vyriešili.
Teraz si na ťahu ty.



 ENDORFY

 **DATACOMP**
Expertí v modrom



Uhorková sezóna

Vo svete hardvéru a softvéru nám aktuálne pretrváva uhorková sezóna, čo pre vás možno nie je úplne na škodu, ostatne, kto by sa chcel zaoberať nejakými technologickými správami, zatiaľ čo uteká pred ohňom na dovolenke. Každopádne, pre nás novinárov je tento čas mierne frustrujúci. Našťastie sa nájdú príležitosti, respektíve sem tam niečo vylezie spod pokrievky a razom je hneď takzvané „o čom“. Augustové číslo Generation preto nemusíte už takto v úvode zatracovať len na základe mnou opísaného statusu o uhorkách, keďže sme si pre vás dokázali po mesiaci opäť pripraviť množstvo atraktívnych článkov z rôznych sfér.

Ja osobne som sa pozrel na kobyľku hneď niekoľkým pomocníkom do domácnosti od spoločnosti Xiaomi, no nezabudol som hodiť očkom aj po novom mobilnom telefóne od ASUSu, či doslova poprelamovať novinky od Samsungu. V nadväznosti na príhovor z minulého čísla by som rád doplnil aj aktuálny stav ohľadom najväčšej hernej akvizície v histórii (chceme, aby ste aj vďaka nám ostali v tej správnej informačnej bubline), kde Microsoft zaznamenal úspech v ostro sledovanom súdnom spore v zámorí a jedinou prekážkou na uzatvorenie celého obchodu sa tak stáva už len regulačný úrad vo Veľkej Británii – apropos, ten po vyhlásení verdiktu v zámorí zrazu otočil názorovú kartu a už sa chce s Microsoftom dohodnúť.

Rušno je aj v našich kinách a to až tak, že aj ja sám, obrovský filmový skeptik a frfloš na drvivú väčšinu snímok, ktoré pravidelne vylezú na plátno, som sa hneď niekoľkokrát posadil do tých semišom potiahnutých kresiel a nechal sa unášať doslova bombovou a rôznofarebnou produkciou. Preto sa záverom priam hodí veta „Kamera, klapka, akcia!“.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Opko predstavilo novinku v sérii Reno



Čínska značka Oppo spadá v rámci lokálneho pôsobenia medzi novšie továrne na mobilné telefóny. Napriek tomu si však už behom dvoch rokov pôsobenia na Slovensku dokázala získať tisícky spokojných a hlavne opakovane platiacich zákazníkov. Iste, voči čínskemu trhu sme tu skôr v pozícii blych v kožuchu toho najväčšieho psa, aký kedy chodil po zemi, ale o to viac je aj mne sympatické, že sa Oppo snaží ku nám dovážať sofistikovanú a kvalitnú elektroniku. Pri príležitosti oficiálneho spustenia predaja novinky v modelom rade Reno sme v redakcii dostali šancu pozrieť sa bližšie do kuchyne Oppo a musím povedať, že už vyššie spomenuté sympatie tým len vzrástli.

5G zariadenia

Opko prináša na scénu Reno10 a Reno10 Pro, ako zástupcov vyššej strednej triedy mobilných telefónov s jasným cieľom; odlíšiť sa od zvyšku konkurencie a naďalej ponúkať vysoko cenenú spoľahlivosť (percentuálne je poruchovosť Oppo telefónov extrémne nízka).

Asi vám nemusím bližšie špecifikovať význam prívlastku „PRO“, ktorý sa pri telefónoch dnes bežne využíva na odlíšenie drahšieho, ale nie nevyhnutne kvalitnejšieho modelu, v rámci jednej série. Oppo Reno10 Pro je však voči klasickej desiatke vo výhode čo do využitia internej pamäti ako

aj čipsetu (Qualcomm Snapdragon 778G 5G vs MediaTek Dimensity 7050 5G).

Avšak, čo ich spája a dalo by sa povedať, že v rámci PR aj stelesňuje, je portrétovej fotografia. Série Reno je vybavená špičkovým teleobjektívom, vďaka ktorému, aj pomocou zdanlivo obyčajného telefónu, dokážete zachytiť pôsobivé portrétové momentky blížiac sa svojou kvalitou tým, ktoré robia profesionáli so zrkadlčkami alebo bez-zrkadlčkami.

Ide o 47 mm ohniskovú vzdialenosť, ktorá v kombinácii s umelou inteligenciou dokáže vyčarovať skutočne prirodzené a na detaily bohaté zábery.



Ťažko ich odlíšiť

Nebudem teraz riešiť farebné spracovanie zadného krytu, ktoré je mimo iného opatrené aj zaujímavým trblietavým efektom, niečo ako svojho času prinieslo konkurenčné Vivo, a skôr sa zameriam na dosť problematické odlíšenie základu od Pro verzie a naopak. Na prvý pohľad totižto oba telefóny vyzerajú skoro identicky. Ponúkajú takmer na vlas rovnaké 6,7 palcové obrazovky s rámkami tenkými takmer ako hrúbka päťdesiat centovej mince a rovnako tvarovaný foto ostrovček. Menšie rozdiely je však možné nájsť v zmysle veľkosti LED svetla a akonáhle sa začnete trochu viac vŕtať v špecifikáciách oboch modelov, tých rozdielov bude logicky len a len pribúdať. Začnime drahším modelom. Reno10 Pro disponuje primárnym 64 Mpx foto snímačom (základ má 50 Mpx) a rovnako tak o 5 gramov väčšou váhou, avšak čo sa týka obnovovacej frekvencie,

tak tá je u oboch 120 Hz so zanedbateľnými rozdielmi v rámci rozlíšenia. Drahší model ponúka RAM rozšírenie z 12 GB až na 24 GB (klasická verzia naopak z 8 GB na 16 GB) a super rýchle nabíjanie pri výkone

80 W (klasika má v úvodzovkách len 67 W). Ako vidíte, tie rozdiely tu sú, ale za markantné ich bude považovať len istá sorta konzumentov. Pre bežného zákazníka je totižto výbava základného modelu Oppo Reno10 5G viac ako dostačujúca, a to s pádnym presahom medzi vlajkové lode.

Ďalší silný hráč

Z toho, čo som mal nateraz možnosť vidieť a vyskúšať si na vlastné oči a ruky, sa Oppo skutočne javí ako silný a plne relevantný hráč na lokálnej scéne preplnenej rôznymi značkami mobilných telefónov. Obe novinky sa perfektne držia v ruke a po stránke dizajnu vysielajú do svojho okolia akúsi zmes elegancie a vysokých nárokov na kvalitu fotografií. Ako to však bude prebiehať priamo v praxi a pri dlhodobom testovaní, vám budeme na stránkach nášho magazínu referovať neskôr.

Filip Voržáček



TP-Link predstavuje ultratenký dvojpásmový Wi-Fi 6 router s mimoriadnym výkonom



Spoločnosť TP-Link, popredný svetový dodávateľ sieťových produktov pre spotrebiteľov a firmy, predstavuje nový dvojpásmový Wi-Fi 6 router Archer Air R5 vyznačujúci sa ultratenkým prevedením a špičkovým výkonom. Prístroj je osadený dômyselne ukrytými inteligentnými anténami, ktoré zaisťujú všestranne stabilný signál aj v dvojpodlažných domoch.

Výkonný a pekný

Technológia Wi-Fi 6 umožňuje používateľom bezproblémové používanie internetu aj pri vysokej záťaži. Vysoko kvalitné streamovanie, rýchle sťahovanie veľkých súborov či bezproblémové hranie online hier je možné vykonávať súčasne, a to vďaka rýchlostiam 2402 Mb/s v pásme 5 GHz a 574 Mb/s v pásme 2,4 GHz.

Archer Air R5 zaujme nielen výkonom, ale aj svojimi kompaktnými rozmermi, pričom šírka 10,8 mm umožňuje flexibilnú a úplne nenápadnú inštaláciu napríklad na stenu, kam sa dá prilepiť priloženou kvalitnou 3M páskou alebo pomocou plastového držiaka. Prístroj vyznačujúci sa čisto bielym puzdrom a minimalistickými líniami so zaoblenými rohmi je dokonca

užší ako štandardná elektrická zásuvka a skvele zapadá do moderných interiérov. Na prednej strane routera je umiestnené WPS tlačidlo s LED indikátorom a na spodnej strane nájdete napájací port USB-C.

Inteligentný vo všetkých smeroch

Inteligentné integrované antény pre celoplošné pokrytie používajú inteligentné algoritmy k automatickému detekovaniu bežných aj mobilných zariadení s internetom.

Prístroj tak automaticky prepína na optimálne Wi-Fi pásmo tak, aby bol zaistený stabilný a kvalitný signál po celom požadovanom priestore, vrátane dvojpodlažných domov. Súčasne vďaka technológii Beamforming detekuje zariadenie v pohybe a sústreďuje silu signálu ich smerom, a to aj do horšie dosiahnuteľných miest. Archer Air R5 je kompatibilný so štandardom EasyMesh, a tak ho je možné v prípade potreby pridať do mesh siete, čo je prepojenie niekoľkých sieťových prvkov v celok, ktorý vytvára jednu veľkú Wi-Fi sieť s jedným názvom a heslom. Takéto riešenie sa hodí

vo väčších priestoroch alebo napríklad tam, kde treba dostať kvalitný signál aj na záhradu. Router je tiež vybavený technológiou HomeShield, ktorá zaisťuje bezpečné používanie internetu.

Archer Air R5 podporuje aj VPN služby, a tak je možné umožniť zariadeniam prístupovať k vzdialeným VPN serverom bez nutnosti inštalácie ďalšieho softvéru.

Samozrejmosťou je tiež jednoduchá a intuitívna inštalácia a správa pomocou aplikácie Tether, ktorá je voľne dostupná pre Android a iOS alebo pomocou webového rozhrania. Nastavenie tak zvládnu aj laici počas niekoľkých jednoduchých krokov.

Kľúčové vlastnosti TP-Link Archer Air R5

- Jedinečný ultra tenký dizajn
- Všetky výhody nového štandardu Wi-Fi 6
- Inteligentné antény využívajúce algoritmy k automatickej detekcii pripojených zariadení
- Robustná ochrana TP-Link HomeShield
- Podpora technológie EasyMesh
- Jednoduchá a flexibilná inštalácia

Sony BRAVIA X85L – ideálny TV pre hry aj filmy



Hľadáte ideálny TV na hranie PlayStation 5, ale zároveň aj na skvelý filmový zážitok? S novým TV Sony X85L nebudete musieť pristúpiť na žiadny kompromis, vďaka špeciálnym herným funkciám a exkluzívnej filmotéke Bravia Core si naplno užijete oboje.

BRAVIA X85L prináša špičkovú obrazovú kvalitu. Vďaka podsvieteniu Full Array LED a procesoru 4K HDR Processor X1™ ponúkne realistický kontrast, živé farby a viac detailov. 4K rozlíšenie zabezpečí maximálne ostrý obraz, zatiaľ čo technológia X-Motion Clarity™ sa postará o to, aby nepôsobil rozmazane ani počas rýchlych akčných scén.

Vysokú zvukovú kvalitu zabezpečujú jednotky reproduktorov X-Balanced Speaker™ s unikátnym tvarom, ktoré prepožičiavajú filmom a hudbe čistý zvuk a hlboké basy.

TV Sony BRAVIA X85L bol navrhnutý aj pre fanúšikov hier na herných konzolách. Hráči si môžu užívať hranie až 4K / 120 sn./s, podporu premenlivej obnovovacej frekvencie (VRR) a automatický režim s nízkou latenciou (ALLM). Všetko je

možné pohodlne nastaviť na jednom mieste v novom hernom menu. Ak vlastníte PlayStation 5, môžete sa navyše tešiť na dve exkluzívne funkcie. Automatické mapovanie tónov HDR, ktoré optimalizuje nastavenie HDR PS5, vďaka tomu uvidíte jemné detaily a reálne farby aj v tmavých tieňoch a miestach s vysokým jasom. Automatický

režim obrazu žánrov prepne automaticky TV do herného režimu, ak práve na PS5 hráte hry, aby sa minimalizovalo oneskorenie a maximalizovala odozva. Pokiaľ si ale púšťate film, TV sa prepne do štandardného režimu na sledovanie filmov a zabezpečí tak pôsobivejšie scény.

Pre filmy v tej najlepšej kvalite prináša TV X85L exkluzívnu aplikáciu BRAVIA CORE™. Užívajte si filmy vo vysokej kvalite vďaka technológiám Pure Stream™ a IMAX® Enhanced, nechajte sa pohltiť dych vyrážajúcim obrazom a pôsobivým zvukom ako v kine. Nekonečné možnosti zábavy ponúka aj samotný operačný systém Google TV, vďaka ktorému je možné do TV nainštalovať niektorú z viac ako 10 000 aplikácií.

Sony pri svojich produktoch nezabúda ani na udržateľnosť, pri výrobe používa recyklovaný plast SORPLAS™ vyvinutý spoločnosťou Sony na zníženie použitia prvotných plastov. Zároveň TV X85L ponúka nový Eco Dashboard panel, pomocou ktorého môžete meniť množstvo nastavení, ktoré vám umožnia znižovať spotrebu energie.

TV BRAVIA X85L umožňuje dva spôsoby usporiadania stojanu. V predaji sú veľkosti 55", 65" a 75", odporúčaná cena najmenšej uhlopriečky je 1 399 €.



ASUS odštartoval novú kampaň Incredible Comes From Within na notebooky Zenbook na rok 2023

DO KAMPANE SA ZAPOJILI MORSKÁ BIOLOGIČKA KIRSHIA GOVENDER, ASTROFOTOGRAF BARTOSZ WOJCZYŃSKI A VÝTVARNÍČKA FARIEB LIZ WEST



Bratislava 18. jún 2023 – ASUS odštartoval novú globálnu marketingovú kampaň Incredible Comes From Within na prémiové tenké a ľahké notebooky radu Zenbook na rok 2023. Najnovšia kampaň, ktorá pôvodne štartovala v roku 2022, pokračuje v oslave kréda Zenbooku a toho neuveriteľného, čo je v každom z nás, a potvrdzuje poslanie radu Zenbook sprevádzať používateľov na ich jedinečných cestách za realizáciou.

Pri príležitosti spustenia rozsiahlej kampane na rok 2023 bolo zverejnené video, ktoré zdôrazňuje talent morskej bioložky a ochrankyne morských živočíchov Kirshie Govender, astrofotografu samouka Bartosza Wojczyńskiego a renomovanej výtvarníčky Liz Westovej. Kampaň je zameraná na tri modely: Zenbook S 13 OLED (UX5304), najtenší OLED notebook na svete a najekologickejší Zenbook, aký bol kedy vyrobený; na kompaktný a výkonný

Zenbook 14X OLED (UX3404) a na všestranný konvertibilný Zenbook 14 Flip OLED (UP3404).

Video sa zameriava na to, ako pokročilý ultraprenosný dizajn, dôraz na trvalú udržateľnosť a výkonné špecifikácie radu Zenbook na rok 2023 umožňujú vedcom a umelcom, aby sa vydali na svoje individuálne cesty. Hlavným posolstvom kampane je, že notebooky radu Zenbook na rok 2023 ponúkajú používateľom ideálny ultraprenosný zážitok bez ohľadu na ich potreby na cestách, čím dokazujú, že neuveriteľné skutočne vychádza zvnútra.

Kirshia Govender: Zenbook S 13 OLED

Kirshia Govender je morská bioložka, pedagogička a moderátorka. Jej trvalo udržateľným cieľom je záchrana morských živočíchov, najmä morských korytnačiek.

Na to, aby mohla flexibilne pracovať na mnohých rozmanitých a rôznych miestach, ktoré počas svojej práce navštevuje, potrebuje tenký a ľahký notebook.

Zenbook S 13 OLED má konštrukciu, ktorá je šetrná k životnému prostrediu. Obsahuje recyklované kovy a plasty, ekologický plazmokeramický hliníkový povrch a plne recyklovateľný obal s certifikáciou FSC® Mix, takže ide o ideálneho partnera pre Kirshiu, ktorá neustále odstraňuje plastový odpad z oceánov v snahe zachraňovať životy morských tvorov.

Vo videu z kampane sledujeme Kirshiu, ako používa Zenbook S 13 OLED na navigáciu po pobreží Albánska. Je radosť vidieť ju v jej živle, ako sa potápa pri hľadaní znečisťujúcich látok v oceáne počas misie na záchranu morských živočíchov. Vďaka ultraľahkému šasi s hmotnosťou 1 kg



a s rekordne malou hrúbkou iba 1 cm si Kirshia môže tento notebook zobrať so sebou kamkoľvek na svoje cesty.

Bartosz Wojczyński: Zenbook 14X OLED

Bartosz Wojczyński je astrofotograf samouk, ktorý za svoju prácu získal mnoho prestížnych ocenení vrátane ceny NASA Astronomy Picture of the Day.

Bartosz je známy tým, že kombinuje desiatky tisíc jednotlivých astronomických snímok na vytvorenie diela s extrémne vysokým rozlíšením. Na mapovanie a kolorovanie snímok používa pokročilé techniky získavania a spracovania obrazu. Vysoko výkonný Zenbook 14X OLED mu vďaka špičkovému procesoru Intel® Core™ i9 radu H a grafickej karte NVIDIA® GeForce RTX™ 3050 dokonale vyhovuje. Bartosz tvrdí, že jeho Zenbook je jedným z mála notebookov, ktoré spĺňajú vysoké nároky na výkon pri jeho práci.

Video z kampane zobrazuje Bartosza s jeho Zenbookom na odlahlom mieste v Albánsku, ako importuje desiatky tisíc obrázkov z kamery svojho teleskopu. Vidieť, ako rýchlo notebook spracúva fotografie a v okamihu ich všetky skombinuje, aby vytvoril astrofotografiu s vysokým rozlíšením. Je to obdivuhodná ukážka toho, ako je výkon Zenbooku 14X OLED schopný vytvoriť neuveriteľné umelecké diela.

Liz West: Zenbook 14 Flip OLED

Liz West je renomovaná britská umelkyňa. Vytvára živé prostredia, v ktorých sa mieša svetelná farba a

žiarivé svetlo s cieľom vyvolať v divákovi zvýšené zmyslové vnímanie. Hraním sa s farbou a jej prispôbovaním zvýrazňuje Liz intenzitu a kompozíciu svojich priestorových usporiadaní.

Na to, aby mohla Liz pri svojej práci využívať celú škálu farieb, potrebuje notebook, ktorý dokáže dokonale vykreslovať farby. S mimoriadne živým dotykovým 2,8K OLED Pantone® Validated displejom Zenbooku 14 Flip OLED môže presne vizualizovať svoje neuveriteľné umelecké diela.

V rámci kampane mala Liz možnosť premeniť veľkú prázdnu miestnosť na farebné predstavenie. Farby sa živo premietali na steny, stropy a

podlahy. Je neuveriteľné vidieť, ako Zenbook 14 Flip OLED umožňuje vytvoriť vernú farebnú inštaláciu.

Rad Zenbook na rok 2023: viac za menej

Výnimočný rad notebookov Zenbook na rok 2023 ponúka pre každého niečo a umožňuje mu dosiahnuť jeho ciele, nech sú akékoľvek, s ultral'ahkým a ultratenkým Zenbookom S 13 OLED, vysoko výkonným Zenbookom 14X OLED alebo kompaktným a všestranným Zenbookom 14 Flip OLED. Tieto sofistikované, elegantné a udržateľné notebooky prinášajú viac za menej, nadväzujú na významné dedičstvo radu Zenbook a posúvajú ho na úplne novú úroveň. Výhody radu Zenbook na rok 2023 možno jednoducho zosumarizovať:

- Menšia hmotnosť znamená väčšiu slobodu
- Menší vplyv na životné prostredie znamená väčšiu starostlivosť o planétu
- Menej obmedzené vizuály nám umožňujú preskúmať viac farieb
- Menej obmedzený výpočtový výkon nám umožňuje vytvárať viac neuveriteľného

O spoločnosti ASUS

ASUS je oddaný tvorbe produktov pre dnešný a zajtrajší inteligentný život a podľa magazínu Fortune je jednou z najviac obdivovaných spoločností. Rozsiahle portfólio spoločnosti obsahuje produktové rady Zenbo, Zenfone, Zenbook, Vivobook, Studiobook, ExpertBook a širokú paletu IT zariadení a komponentov rôznych odvetví vrátane AR, VR a IoT. ASUS zamestnáva na svete viac ako 16 000 ľudí a viac ako 5 000 špičkových talentov v R&D. Spoločnosť poháňa túžbu inovovať a záväzok kvality. ASUS získa v prepočte na každý deň až 11 ocenení.



Samsung sa po roku opäť prehol

PODARILO SA?



Spoločnosť Samsung sa z pozície inovátora v rámci technológií môže právom považovať za relevantného priekopníka na scéne so skladacími mobilnými telefónmi, čoho dôkazom je aj ich aktuálne prichádzajúca piata generácia mobilov nesúcich názvy Flip a Fold. Je to len pár hodín, čo som mal možnosť si vo vlastných rukách doslova prelomiť uvedený hardvér a znova tak považovať nad budúcnosťou tejto, stále okrajovej, koncepcie komunikačných zariadení.

Juhokórejský výrobca, akokoľvek si inovátor Carl Pei podľa vlastného vyjadrenia myslí opak, vidí zmysel v ročnom napredovaní skladacích mobilov a pre aktuálny kalendárny rok 2023 si pre nás pripravil opäť slušný posun vpred, priamo do náruče potenciálnych zákazníkov. Galaxy Z Flip5 a Galaxy Z Fold5 sa stávajú čoraz populárnejšími aj v tunajších vodách a toho dôkazom je informácia o štyridsať percentom medziročnom náraste predajov daných modelov na

lokálnom trhu. Je preto evidentné, že nielen cenovo prívetivejší a z historického pohľadu aj overenejší Flip (narážam na tu už zakorenený tradičný koncept Motoroly V), no aj jeho veľký brat Fold, spoločne nachádzajú využitie v rôznych sférach.

Medzierka medzi zúbkami?

O dokonalosti ako takej môžeme mať isté predstavy a garantujem vám, že z väčšej časti budú širokou masou vnímané ako skreslené. Keď som pred viac než tromi rokmi testoval prvú verziu Foldu, tá Star Trek duša vo mne s prehladom prekričala až na druhý breh všetky očividné nedokonalosti, ktoré daná skladačka ponúkala. Stačilo však mobil zaklapnúť, pozrieť sa na tú obrovskú medzeru nad pántom a okamžite vám bolo jasné, že tu Samsung bude mať ešte čo vylepšovať. S každým ďalším posunom vývoja sa však predmetné nedokonalosti darilo obrusovať, až sme sa dočkali takmer úplného (opticky si dovoľm povedať,

že úplného) zmazania tej metaforickej medzierky medzi zubami. Keď som si dnes zobral nový Fold5 a Flip5 pred kameru a zložil ich, sotva som vedel odmerať to miniatúrne vzduchoprázdno medzi ohnutým panelom. Viac o tom si samozrejme povieme v recenzii.

Galaxy Z Flip5 je zo strany Samsungu tou promovanejšou z dvojice ich skladačiek, čo môžete pripísať na konto mnou už vyššie spomínanému aspektu V kultu, no súčasne je, aj v rámci rôznych akcií, cenovo výhodnejšou voľbou. Piaty Flip je v zmysle dizajnu opäť bezkonkurenčným elegánom s prímiesou luxusu. Tak na mňa pôsobil už od prvého momentu a jedinou vadou sa stáva jeho sklenený povrch, ktorý si bude vyžadovať (ak neaplikujete jeden z ponúkaných krytov) neustále leštenie. Apropos, ak už spomínam kryty, Samsung ponúka zaujímavý prvok, kedy sa konkrétna farba na kryte automaticky spáruje aj s digitálnym prechodom na prednom displeji a pri telefonovaní tak užívateľ vyzerá



štýlovo. A to je presne ono. Galaxy Z Flip5 je mobil, ktorý najlepšie vynikne v rukách štýlových a moderne zmyšľajúcich duší, vždy usmiatych tváričiek, čo od zariadenia tohto formátu očakávajú istý druh reprezentatívnej jedinečnosti, prepojený s praktickým aspektom skladacieho konceptu.

Ekológia hrá stále prím

Galaxy Z Fold5 je naopak náradie vhodné do rúk kreatívnych introvertov, ktorí si svoju prácu radi kúsujú medzi rôzne formáty hardvéru a nemajú problém zbúchať životne dôležitú prezentáciu počas päť minútovej cesty metrom. Ide o mobil, ktorý môžete vidieť v rukách manažérov a rovnako tak tvorcov grafiky, na čo Samsung náležite prihliada. Zmenšila sa váha mobilu, zlepšil sa pánt a celková odolnosť obrazovky (dvestotísíc ohnutí), no oveľa viac sa, samozrejme, prispôsobilo užívateľské rozhranie. Hlavný AMOLED displej s veľkosťou 7,6 palca pre väčšiu interakciu tu sekunduje prednému 6,2 palcovému panelu určenému pre bežné úkony. Upraviť si na nich môžete takmer všetko. Po dlhodobom teste vám budem môcť povedať oveľa viac, avšak nateraz vidím veľký pokrok v celkovom spracovaní daného prístroja. Čo ma však veľmi potešilo, bolo navýšenie celkovej úrovne svetivosti (sme na 1 750 nitoch) a aj integrácia čipsetu Snapdragon 8 Gen 2 (ten istý nájdete aj pod kapotou Z Flip5 a oba sú špeciálne prispôbené pre Samsung). Už menej kvitujem papierovo identické fotosnímače a rovnako tak ďalšie „vynovené“ S Pen pero, ktoré musíte pripínať na špeciálny obal telefónu. Pero samo o sebe je už síce tenšie a na obale nevytvára taký hrb, no za to sa oveľa horšie vyťahuje a zase zasúva, než to z predchádzajúceho modelu.

Galaxy Z Flip5 (8 + 256 GB) - 1 199 eur
Galaxy Z Fold5 (12 + 256 GB) - 1 899 eur

Nechajme nateraz skladačky trochu vydýchnuť, s tým, že akonáhle ich dostanem do rúk na dlhšie než pár hodín, ozvem sa vám

s ďalšou várkou poznatkov, a presuňme sa do druhej polovičky predstavenia noviniek z dielne Samsungu. Po ročnej pauze sa na scénu vracia tradičný model Galaxy Watch a to už so šiestou generáciou. Samsung plánuje v tomto smere dvojročný cyklus, striedaný produkciou športovo ladených „Pro“ hodínok, čo znie úplne logicky.

S Watch6 Classic sa tak na scéne opäť zjavuje toľko žiadaná otočná luneta, ktorá má s dvojnásobným navýšením operačnej pamäte o to väčší význam, keďže nedochádza k žiadnej latencii a oneskoreným reakciám. Galaxy Watch6 a Galaxy Watch6 Classic myslia v Samsungu predovšetkým na zdravie tých, čo sa rozhodnú ich aktívne nosiť, pričom nezabúdajú na monitoring športového výkonu a patričnú sociálnu reprezentáciu.

Bola vylepšená funkcia sledovania spánku a následné nápady na zlepšenie vášho denného fungovania. Zdravie je v tomto prípade tak komplexná kategória, že o nej vlastne nechcem nateraz prezrádzať viac, až do momentu, než si to celé overím, ako sa povie, na vlastnej koži. Každopádne, teším sa na vylepšenú sekciu frekvencie tepu, meranie zloženia mojej slanine obrastenej

telesnej schránky a EKG obohatené o upozornenia na nepravidelný srdcový rytmus.

Galaxy Watch6 40 mm - 319 eur (BT) / 369 eur (LTE)
Galaxy Watch6 44 mm - 349 eur (BT) / 399 eur (LTE)
Galaxy Watch6 Classic 43 mm - 419 eur (BT) / 469 eur (LTE)
Galaxy Watch6 Classic 47 mm - 449 eur / (BT) 499 eur (LTE)

Okrem zväčšenia obrazovky, kde sa teraz zmestí oveľa viac informácií, a navýšenia úrovne jasnosti až na 2 000 nitov, ma osobne zaujal nový systém odnímateľného remienku - myslím odnímateľného v bode uchytienia o šasi. Tentokrát by už malo stačiť len prstom zatlačiť na jeden veľký spínač a remienok „zlezie“ sám, bez toho, aby ste nechtom museli škrabkať jeho hranu. Pravdou však je, že akokoľvek to znie prakticky, počas niekoľkých pokusov priamo v praxi sa mi vyššie opísaný postup vôbec nedarilo zrealizovať.

Na samotný záver som si nechal už len skutočne skromnú zmienku ohľadom oznámenia Samsung Galaxy Tab S9. Pôjde o vôbec prvý Samsung tablet s IP68, čo znamená, že si tento hardvér budete môcť zobrať aj na pláž, bez toho, aby ste sa obávali jeho poškodenia. Tablety radu Galaxy Tab S9 budú od začiatku fungovať ako pevná súčasť širokého ekosystému Galaxy. Mnohé kreatívne nástroje tak ideálne fungujú pri prepojení tabletov s inými prístrojmi, čo má priamo súvis aj s podporou dotykového pera S Pen.

Ako vidíte, Samsung sa po roku opäť prehol a ako štýlové to prehnutie bude po dlhobodej skúsenosti s jednotlivými produktami, kam samozrejme rátam aj nové hodinky a tablet, o tom vás budeme včas informovať.

Filip Voržáček



Počkajte si na správne svetlo a nemajte strach experimentovať – ponúkame vám 8 najlepších tipov na letné fotenie mobilom



Leto určite patrí k obdobiam, kedy si zadovážime najviac fotiek – z dovolenky, z výletov, na kúpalisku a kdekoľvek inde. Málokomu sa dnes chce nosiť so sebou digitálnu zrkadlovku alebo aj bezzrkadlovku, keď máme vo vreckách mobily. Tie už dnes často môžu fotiť tak, že je výsledná snímka v bežnom používaní takmer k nerozoznaniu od použitia profesionálnej techniky. Samotný fotoaparát inteligentného telefónu a nasledovné softvérové spracovanie snímky v smartfóne ale k tvorení špičkových fotiek, za ktoré získate obdiv rodiny alebo priateľov treba na Instagrame a ďalších sociálnych sieťach, väčšinou nestačí. Dali sme dokopy deväť základných tipov a trikov, vďaka ktorým svoje fotky posuniete na ďalšiu úroveň.

Dávate si záležať na kvalitných a pekných fotkách? Fotoaparát v smartfóne síce dokáže do istej miery zastúpiť profesionálnu zrkadlovku, ale znalosti fotografických techník a postupov len tak nenahradí. Preto sa pozrite na našich 8 tipov pre najlepšie letné fotky, s ktorými budete so svojim smartfónom fotiť ako profesionál.

1. Kúzlo magickej hodiny

Základom skvelej fotografie je práca so svetlom. Môže sa pritom zdať, že v lete je svetla dostatok, takže každá fotka bude vyzeráť úžasne. Lenže všetkého moc škodí – a to platí aj tu. Jasné, vysoko položené slnko na oblohe totiž spôsobuje prepálenie snímok, ktoré navyše kazia veľmi tmavé tieň.

Preto sa pri fotení v lete vyplatí vyhnúť času, kedy je slnko vysoko na oblohe a počkať si na tzv. magickú (alebo tiež zlatú) hodinku. To je obdobie prvých a posledných dvoch hodín slnečného svitu (inými slovami sú to dve hodiny po východe a dve hodiny po západe slnka), kedy je jeho svetlo výrazne mäkkšie, má červenú až zlatú farbu a hĺbku snímky dopĺňajú dlhé tieň.

Presná doba magickej hodiny sa líši podľa zemepisnej šírky a ročného obdobia, a preto by súčasťou prípravy na fotenie malo byť aj zistenie času východu a západu slnka na danom mieste – s tým vám pomôžu napríklad aplikácie s predpoveďou počasia.

2. Hrajte sa s hĺbkou ostrosti

Viacnásobné fotoaparáty dnešných smartfónov zvládnu veľmi dobre pracovať s hĺbkou ostrosti. Takže zatiaľ čo niekedy chcete, aby fotoaparát ostril na objekt v popredí aj pozadí, inokedy je naopak veľmi efektívny portrét (alebo fotka oroseného pohára v ruke) s rozostreným pozadím.

Aby ste sa mohli s hĺbkou ostrosti naozaj vyhrať, potrebujete telefón, ktorý ponúka pokročilý portrétny režim s bokeh efektom. Práve na tvorenie efektívnych portrétov ako sa profesionálnou zrkadlovkou sa zameriavajú napríklad smartfóny OPPO z nového radu Reno10. Vďaka voľne nastaviteľnej clone v rozmedzí f/1.4 až f/16 možno každý portrét prispôbiť tak, aby ste dosiahli správneho bokeh efektu a hĺbky ostrosti.

3. Nebojte sa zoomu

Pri fotení je vždy najlepšie priblížiť sa k fotografovanému objektu čo najbližšie. Niekedy ale len tak nemôžeme preskočiť ohradu alebo prejsť na druhú stranu rušnej cesty a musíme použiť priblíženie fotoaparátu. Tejto funkcii sa často vyhýbame, pretože takmer každá väčšina fotoaparátov smartfónov disponuje len „digitálnym“ zoomom, ktorý rýchle vedie k nenapraviteľnej degradácii vytvorenej snímky. Pokiaľ to teda s fotením telefónom myslíte vážne, určite sa popozerať po smartfóne s optickým zoomom, ideálne v kombinácii s veľkým snímačom, ktorý dokáže záber priblížiť bez toho, aby sa pritom stratili obrazové dáta nevyhnutné pre ostrosť snímky.

4. Tma nie je nepriateľ

Bez svetla sa nedá fotiť – alebo už to dnes neplatí? Nočné zábery s dlhým časom závierky môžu byť veľmi efektívnym prírastkom do našej fotozbierky. Ale nie každý smartfón ich zvládne vytvoriť v použiteľnej podobe. Hľadajte telefóny so špeciálnym nočným režimom a určite použite statív alebo akúkoľvek inú dostupnú oporu. Pokiaľ to telefón neurobí automaticky, vypnite blesk, pretože ten nočný záber len pokazí.

5. Zmeňte uhol pohľadu

Okrem zlatej hodinky má fotografovanie tiež zlatý rez – pravidlo pre kompozíciu, ktorá zaručuje pritiahne oči diváka k hlavnému objektu na snímke. Na druhú stranu – fotografie sa vyvíjajú a namiesto klasickej horizontálnej orientácie snímok dnes stále častejšie fotíme „nastojato“ – jednoducho preto, že snímky si v takej orientácii aj neskôr prezeráme na displeji mobilu. Buďte odvážni, fot'ťe z rôznych (neobvyklých) uhlov – napríklad od zeme, využívajte efekt odrazu v skle alebo treba na vodnej hladine a skúste aj makro-režim fotoaparátu pre ostrenie na minimálnu vzdialenosť.

6. Selfie, aké nikto iný nemá

Selfie snímky určite patria k najpopulárnejším fotografickým žánrom posledných niekoľko rokov. Urobiť dobré selfie ale nie je len tak. Predovšetkým je nutné pozerat' sa pri tvorení si selfie do objektívu fotoaparátu, nie na displej – potom to totiž vyzerá, že sa pozeráte mimo záber. Náročná je taktiež kompozícia záberu, ktorý vzniká v neobvyklom uhle. Je v zábere naozaj všetko (a všetci)? Ako osoby v popredí korešpondujú s pozadím? Neprekrývate tvárou objekt, pred ktorým sa fotíte? Niektoré smartfóny majú predný fotoaparát s širokouhlým objektívom. Do selfie sa tak vmestí oveľa viac obsahu, aj viac priateľ'ov.

A ešte jedna rada – najlepšie selfie snímky si zadovážite s vyklápacím telefónom, pretože si na jeho vonkajšom displeji jednoducho skontrolujete celý záber hlavného fotoaparátu, ktorý produkuje vždy lepšie fotky než selfie kamera. Vyskúšať to však môžete aj klasickým mobilom 'naslepo', teda s hlavným

fotoaparátom a s tým, že bez náhľadu vyskúšate niekoľko variantov a potom skontrolujete, či niektorý z nich vyšiel.

7. Skúste efekty

Existuje dlhý rad pravidiel, ktoré by mali profesionálni fotografi dodržiavať, aby ich snímky spĺňali parametre skutočného „umenia fotografie“. Na druhú stranu, fotoaparáty v smartfónoch a ich kreatívne režimy poskytujú nekonečné možnosti experimentovania. Čo trebárs skúsiť portrétny režim na iné než portrétné fotky alebo pomocou dostupných filtrov podporiť snímku dramatickým efektom mračien? Možnosti úprav sú obrovské a vždy sa môžete vrátiť k pôvodnej snímke.

8. Prezrite si fotky a roztried'te ich

Fotky si už dnes tlačí a zakladá do fotoalbumov asi málokto – najčastejšie si naše úlovky z ciest prezeráme na displeji telefónu alebo obrazovke počítača. Tomu by sme mali prispôbiť aj výber snímok, ktoré si ponecháme. Venujte chvíľku času kontrole fotiek hneď po ich vytvorení na displeji mobilu a tie, ktoré sa vám nepáčia rovno zmažte. A pokiaľ je to možné, vytvorte nový, lepší záber.

S výberom najlepších snímok pomôže aj čo najkvalitnejší displej inteligentného telefónu. Okrem vysokého rozlíšenia je dôležitý aj jeho farebný rozsah – štandardom je 16,7 milióna farieb, ale tie najlepšie fotomobily ponúknu aj 64krát viac, teda až miliardu farieb. To dodá vašim fotkám úplne inú iskrú a energiu.

Ako už ale bolo povedané, základným pravidlom je triediť a vymazávať. Poznáme to všetci, mať v mobile desať

rovnakých fotiek za sebou je potom celkom zbytočné. Stojí to síce trochu úsilia a času, ale vyberte vždy len jednu, tú najlepšiu. Vymazávajte ideálne každý večer, akonáhle sa vám to navrhší, bude stále ťažšie a ťažšie sa k tomu odhodlať.

A jeden tip navyiac

Moderné smartfóny dnes vydržia nabité celkom dlho, takže by vás nemali nechať v problémoch. Napriek tomu sa pred každým (foto)výletom presvedčte, že máte telefón dostatočne nabitý. Smartfóny s podporou bleskurýchleho nabíjania môžete na cestách dobiť na mnoho ďalších hodín počas niekoľkých minút – než sa osviežite zmrzlinou a limonádou. Napríklad nový OPPO Reno10 Pro 5G sa nabije na 48 % batérie len za 10 minút. Len si nesmieme doma zabudnúť rýchlonabíjačku, ktorú ale do balení smartfónov pridávajú už len niektorí výrobcovia. Pokiaľ nemáte v blízkosti žiadnu elektrickú zásuvku, pomôže aj powerbanka.

Doma potom čo najskôr zazálohujte fotky napríklad do nejakej cloudovej služby, alebo si ich skopírujte do počítača – predsa len, strata alebo rozbitie mobilu môže znamenať aj stratu unikátnych záberov, ktoré už len tak nezískate.



Kol'ko stojí bezpečnostný systém?

FYZICKÉ NÁKLADY SPOJENÉ S NÁKUPOM HW SÚ LEN MALOU ČASŤOU CELKOVÝCH NÁKLADOV



Pri kúpe bezpečnostného systému sa rozhodnutia často obmedzujú na cenu kamier, úložiska a inštalácie, no pri takomto prístupe to môže koncového používateľa postaviť pred veľké výzvy. Dohľadové systémy vydržia 5 až 20+ rokov, takže zhrnutie všetkých nákladových úvah na počiatočné náklady nezohľadňuje širší obraz.

V skutočnosti počiatočné náklady na nákup a nastavenie bezpečnostného systému zvyčajne predstavujú len 30% celkových nákladov, ktoré vzniknú počas životnosti systému – známe aj ako celkové náklady na vlastníctvo. Napriek tomu sa mnohí koncoví používatelia môžu rozhodovať len na základe ceny kamier.

V skutočnosti sa rozhodujú len s 10-15% pohľadom na celkové náklady na bezpečnostný systém. Realita je taká, že zhruba 70% nákladov prichádza po inštalácii systému. Je smutné, že to môže byť nepríjemným prekvapením pre koncových používateľov, ktorí nezohľadnili

nepriame náklady na bezpečnostný systém. Ak si nájdete nejaký čas na premýšľanie o tom, ako sa bude systém používať, a o nákladoch spojených s týmto používaním, môže to z dlhodobého hľadiska priniesť značné úspory.

Počiatočné voľby – ako napríklad typ zariadenia, ktoré sa má nasaadiť – ovplyvňujú budúce výdavky, od spotreby energie až po monitorovanie a údržbu. Aj keď sa tu zameriame konkrétne na kamery, tento princíp sa vzťahuje na akékoľvek zariadenie v rámci systému sledovania. Zohľadnenie celkových nákladov na vlastníctvo Vám pomôže identifikovať otázky, ktoré by ste si mali položiť pri rozhodovaní o tom, ktorý nový bezpečnostný systém si zakúpite.

Nahliadnite za cenovky kamier

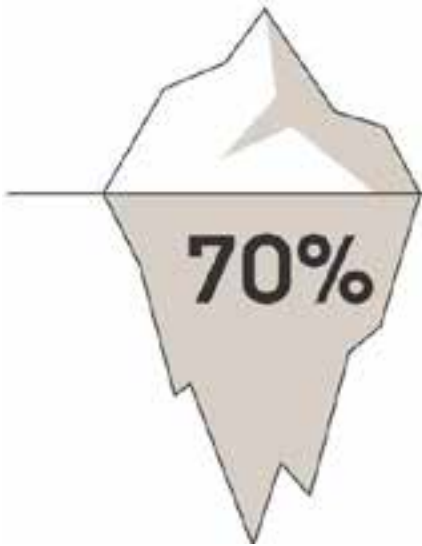
Filtrovanie je dôležitým krokom v procese nákupu: Stanovenie požiadaviek na sledovanie a dostupného rozpočtu je kľúčom k zúženiu

Vašich možností. Žiaľ, príliš veľa počiatočných rozhovorov o požiadavkách sa sústreďuje len na kamery bez toho, aby sa zohľadnili širšie požiadavky systému ako celku – od spotreby energie po potreby ukladania.

Mohlo by byť lákavé zamerať diskusiu o rozpočte na kamery, a nie na to, kde bude potrebné minúť peniaze na prevádzku a údržbu týchto kamier. Bezpečnostný systém však bude musieť podporovať Vaše potreby v dohľadnej budúcnosti. Stojí za to pripomenúť, že náklady na prevádzku, monitorovanie a údržbu niektorých kamier často prevyšujú samotné zariadenia, a preto je potrebné ich pred kúpou zvážiť.

Predpovedanie nákladov za úložisko

Ak hľadáte nový sledovací systém, je veľmi pravdepodobné, že budete musieť zvážiť, ako uložiť záznam. V priemere legislatíva



vyžaduje, aby sa potenciálne dôkazy uchovávali mesiac. V niektorých regiónoch alebo prípadoch použitia je však táto doba predĺžená na 180 dní, čo robí ukladanie významným faktorom v celkových nákladoch na bezpečnostný systém.

Aby ste sa vyhli značným výdavkom na server a elektrinu po inštalácii kamier, je dôležité zvážiť rôzne náklady na ukladanie súvisiace s každým modelom kamery, ktorý zvažujete. Nákup lacnejších kamier na zníženie počiatočných výdavkov môže byť nesprávna ekonomika, ak prichádzajú s veľkými požiadavkami na úložisko, čo vás núti míňať viac na servery a energiu z dlhodobého hľadiska.

Rovnako, ak plánujete znížiť náklady na úložisko zmenšením veľkosti uloženého videa, budete musieť starostlivo vybrať správne zariadenia, aby ste zaistili, že kompresia videa neohrozí kvalitu dôkazov pixelovaním alebo rozmazaním snímok do tej miery, že nebude možné identifikovať podozrivého. Ak skončíte so záznamom nízkej kvality, ktorý nemôže slúžiť ako užitočný dôkaz, môže to v prvom rade zmariť Váš cieľ inštalácie bezpečnostného systému. Niektoré kamery sa dodávajú so sofistikovanou technológiou, ktorá dokáže vyhradiť všetky dôležité forenzné detaily, ktoré potrebujete, a zároveň znížiť požiadavky na šírku pásma a úložisko, a teda aj dlhodobé náklady. Pred inštaláciou systému sa oplatí skontrolovať akékoľvek tvrdenia o vysokokvalitnom zázname s nízkymi požiadavkami na úložisko, aby ste sa uistili, že spĺňa Vaše očakávania.

Každý súbor požiadaviek je jedinečný. Môžete napríklad vyžadovať vysokokvalitné snímky aj v tme. Zatiaľ čo niektoré kamery môžu kompenzovať nízke úrovne osvetlenia, a teda aj požiadaviek na ukladanie a nákladov, iné možnosti využívajú alternatívne technológie na optimalizáciu svetla, ktoré nemajú rovnaký rozsiahly vplyv na náklady na ukladanie. Môžu Vám dokonca pomôcť ušetriť rozpočet odstránením potreby dodatočného vonkajšieho osvetlenia.



Predvídanie všetkých nepriamych nákladov od monitoringu po údržbu

Typ zariadenia, ktoré si vyberiete, ovplyvní náklady ďaleko nad rámec skladovania. Aby sa predpovedali celkové náklady na bezpečnostný systém, je potrebné zvážiť aj monitorovanie, údržbu a spotrebu elektriny.

Akonáhle „stlačíte čísla“, náklady sa môžu začať hromadiť pomerne rýchlo, ale rozhodujúce je, že zariadenia, ktoré si vyberiete, budú mať dominový vplyv na rozsah týchto čísel. Voľba ekonomickejších kamier a zariadení na začiatku môže viesť k závažným nepriamym nákladom. Naproti tomu výber kvalitnejších kamier a zariadení hneď na začiatku Vám môže z dlhodobého hľadiska umožniť znížiť tieto nepriame náklady na bezpečnostný systém



a priniesť úspory, ktoré môžete použiť na reinvestovanie a rýchlejší rast Vášho podnikania.

Napríklad majitelia sledovacích systémov inštalovaných v náročných podmienkach, ako je námorný prístav alebo chemická továreň, môžu čeliť značným poplatkom za údržbu pri čistení slanej vody a prachu z kamier. Inováciou na sofistikovanejšie kamery, ktoré ponúkajú funkcie čistenia na diaľku alebo boli navrhnuté so samočistiacimi materiálmi a komponentmi, ako je hydrofilná kupola, môžu znížiť potrebnú údržbu – a tým aj náklady.

Premena nákupu na investíciu

Keď zvážite, ako môže Vaše počiatočné rozhodnutie o tom, ktorý typ kamery kúpiť, ovplyvniť reťazec budúcich nákladov, dokážete rozhodnutie o kúpe presunúť na investíciu.

Dosiahnuť to môže byť také jednoduché, ako položiť si niekoľko otázok:

- * **Aké funkcie kamery potrebujem?**
- * **Kol'ko úložného priestoru budem potrebovať, ak si kúpim tieto kamery?**
- * **Kol'ko elektriny bude potrebné na prevádzku systému z dlhodobého hľadiska?**
- * **Ako sa technológia, ktoré tieto kamery ponúkajú, podieľajú na celkových nákladoch?**

Zmapovanie nákladov vo väčšom počte

Otázka „Kol'ko stojí bezpečnostný systém?“ ďaleko presahuje počiatočný nákup. Správna voľba na základe väčšieho obrazu môže znamenať o niečo vyššie počiatočné náklady, ale z dlhodobého hľadiska sa to vráti.

NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: Maroš Goč

Nová hra od Insomniac



Tvorcovia peciek ako Spider-Man, Ratchet & Clank: Rift Apart, Resistance alebo Sunset Overdrive majú údajne v rukáve zatiaľ jedného neohláseného žolíka. Popri Spider-Manovi 2 a Wolverine, majú pracovať ešte na ďalšej AAA hre, ktorá síce nebola oficiálne ohlásená, no ak o nej hovorí niekto ako projektová šéfká štúdia, môžeme to prakticky brať za reálny fakt. Tým pádom sa natíska otázka, o akú hru môže teda ísť. Spider-Man 3 môžeme prirodzene vylúčiť. Nový Ratchet & Clank? Posledný diel spravil veľkú dieru do sveta, tak ďalší diel by bol logickým vyústením, čo poviete? Resistance 4 snáď? Súčasná generácia hráčov túto sériu veľmi nepozná. Takže ak by nešlo o reštart série, tak skôr asi nie. Keďže Insomniac už zapustilo svoje korene aj vo VR sfére, možno nás čaká AAA VR hra.

Remake Resi 4 boduje



Ak sa pozrieme na rýchlosť predávaných kópií hier Resident Evil, remake Resident Evil 4 patrí medzi najrýchlejšie predávané, ak nie vôbec najrýchlejšie predávanú Resi hru vôbec. Hra už dva dni po vydaní mala na konte vyše 3 milióny predaných kópií a dnes, štyri mesiace po vydaní hry, má na konte už 5 miliónov. Taký Resident Evil 7: Biohazard predal viac ako 5,8 miliónov zhruba až po takých ôsmich mesiacoch a remake Resident Evil 2 to stihol tiež v približne rovnakom čase. Village potreboval vyše jedného roka, aby dokázal predat približne 6 miliónov kópií. O čom to hovorí? O dvoch veciach. Fanúšikovia série štvrtý diel jednoducho milujú a taktiež to, že Capcom s remakmi rozhodne len tak skoro neskončí. Podľa správ by sme sa Resident Evil IX mali dočkať v roku 2025.

Arkane späť k immersive sim



Mala to byť veľká exkluzivita Xboxu a nakoniec to bola len veľká katastrofa. Reč je o strašnej hre menom Redfall, ktorá bola vyvíjaná s cieľom vystrašiť hráčov upírsym hororom, no dopadlo to tak, že hráčov vystrašila maximálne tak svojimi nevelkými kvalitami. Z toho dôvodu Arkane Studios dáva zbohom podobným projektom pre viacerých hráčov a ich ďalšou hrou preto bude singleplayerový immersive sim. Takto naznačuje nový inzerát hľadajúci ľudí na pozície pre singleplayerovú immersive sim hru. Po tak spackanom projekte sa štúdio musí blysnúť, aby si napravilo reputáciu a ideálne by to bolo pokračovaním nejakej ich nezabudnuteľnej série ako Dishonored, či Prey. Hardcoreáci by iste privítali Arx Fatalis 2 a snilkovia by boli určite za návrat k Return to Ravenholm.

Mráz opantá Steam



Čo k tomu dodať? Vývojári sa môžu snažiť akokoľvek vedľa, Steam v súčasnej dobe neprekona nikto a nič. Nič tiež nenasvedčuje tomu, že by sa to v blízkej či ďalšej budúcnosti malo zmeniť. Gigantická základňa hráčov polahky prehltnie základne iných klientov ako Ubisoft Connect alebo Epic. Holt, byť prvý na trhu sa zväčša oplatí vždy. Tentokrát narážame na rozhodnutie Blizzardu umiestniť ich hry už aj na platformu od Valve a ukončiť tým exkluzivitu klienta Battle.Net. Nepôjde o masívny prílev hier, ale o postupné rozrastanie sa ich kolekcie hier na Steame a prvou lastovičkou, ktorú v tomto prípade toto leto urobí, bude Overwatch 2, a to 10. augusta. Battle.net však nekončí. Hráči budú musieť aj na Steame kúpené hry púšťať okrem Steamu, aj cez ich klienta. Diablo IV čoskoro?

Konce Baldur's Gate 3



Už 3. augusta vyjde jedno z najočakávanejších RPG hier všetkých čias (tento údaj berte s rezervou, keďže vy ho čítate až niekoľko dní po vydaní hry) a s blížiacim sa vydaním vychádzajú na povrch rôzne informácie. Medzi najzaujímavejší patrí údaj o počte koncov. RPG hry sú známe svojimi viacerými možnými zakončeniami, no číselný údaj, ktorý prináša Larian Studios, vyráža dych. Hoci je to príliš slabé slovo. Baldur's Gate 3 má obsahovať približne 17 000 koncov. Prirodzene, najskôr pôjde o detaily pri záverečnom vyhodnocovaní osudov postáv než o úplne odlišné konce doslova. Tento role-playing magnum opus teda prekoná doterajšieho rekordéra Star Ocean: Second Evolution 170-krát, keďže spomenutá hra z roku 2009 obsahuje „len úbohých“ 100 koncov.

Remaster TLOU 2



Áno, čítate správne. The Last of Us: Part II sa s najväčšou pravdepodobnosťou dočká remasteru. Vylepšená verzia akčnej adventúry z roku 2020 síce nebola ohlásená oficiálne, no leak prichádza od človeka, ktorý je s hrou a celou sériou pevne spätý – od skladateľa Gustavo Santaolalla. Ten sa v jednom z podcastov nechal počuť, že v novej verzii hry ho budete môcť požiadať o zahranie skladieb. Gustavo sa totiž v hre objavil ako postava, ktorá sedí na stoličke s gitarou, no hráči s ňou nemohli dať nijako do interakcie. Podľa jeho slov v novej verzii hry už bude. Takéto informácie znamenajú len dve veci, a to, že je tu niekto pekný luhár alebo že sa to ukáže ako pravda. Gustavo však nemá dôvod zavádzať a zverejňovať hoaxy, čiže sa bezpečne pripravme na remaster pre PS5. A asi aj PC.

Horizon tu bude roky



Guerilla svoju najúspešnejšiu sériu len tak skoro neopustí, ba čo naopak, bude sa prakticky venovať len jej. Šéf štúdia Van Beek sa nechal počuť, že značka a jej svet bola budovaná s tým, aby dokázala rozprávať mnoho príbehov, a tak to chcú prirodzene využiť. Podľa jeho slov majú rozpracovaných asi 16 projektov zo sveta Horizon. Aj keď to hneď neznamená 16 hier, tak to je dostatočne vysoké číslo na to, aby sa tam pár hier predsa len zmestilo. Ak túžite po novom Killzone, toho sa pár rokov nedočkáte, ak vôbec. Zo slov šéfa štúdia je poznáť, že vývojári boli sériou Killzone už unavení a potrebovali zmenu. Je isté, že jedného dňa budú unavení aj z Horizon, a ku Killzone sa vrátia, no to je nateraz úplne nerealistické. Sme zvedaví, kam by chceli tvorcovia posunúť tretí diel.

Daedalic ako vývojári končia



Jedna zlá hra a roky budované renomé a základňa fanúšikov miznú zo dňa na deň. Nastáva prepúšťanie, reštrukturalizácia a nové zameranie firmy. Takto dopadol Daedalic po vydaní hrôzostrašného The Lord of the Rings: Gollum, ktorý bol následkom finančných strát prinútený k veľkým zmenám. Štúdio sa už viac nebude zameriavať na vývoj a vydávanie hier. Svoje sily bude sústreďovať len na tú druhú menovanú činnosť, konkrétne publikovanie, licencovanie, predaj a marketing. Tým pádom sa zastavujú práce na všetkých interných projektoch, vrátane druhej hry zo sveta Pán prsteňov. Čomu sme mimochodom radi. To najskôr znamená, že ich najslávnejšia séria Deponia bude môcť dostať nový diel asi len vtedy, ak bude mať niekto chuť kúpiť licenciu na značku a pustiť sa do hry.

Tomba! a Gex hlásia návrat



V čase prvého PlayStation to nebol len Crash a Spyro, ktorí t'ahali na konzole plošinovkársky žánor, boli to aj domorodec Tomba a gekon Gex. Aj keď áno, súhlasíme, o skutočných t'ahúňov nešlo, no kvalitami oplývali vysokými. Dôvod, prečo ich spomíname je, že obe série sa vrátia pod hlavičkou Limited Games Run bežiac na ich Carbon Engine na všetky konzoly a PC, čo je softvér, ktorý je niečo viac ako emulátor, ale menej ako engine, na ktorom bežia hry natívne. Zatiaľ čo Tomba! príde len v podobe prvého dielu, čo je škoda, keďže druhý diel je o dost' lepší. Gex sa vráti kompletne v celej trilógii, a to znamená, že druhý a tretí diel vyjde prvýkrát aj na PC. Pre nostalgikov ide o vyronenú slzu, pre neskôr narodených možnosť zistiť, aké pecky sme my starší hrávali ako deti.

Kolekcia Jurských parkov



Štúdio inXile Entertainment, ktoré stojí za skvelými RPG hrami ako The Bard's Tale IV, Torment: Tides of Numenera, či najnovším Wasteland 3, môže prekvapiť svojou novou FPS hrou. Naznačujú to inzeráty hľadajúce vývojárov pre hru s taktickými FPS zbraňami a unikátnymi schopnosťami, respektíve pre akčnú RPG hru s prvkami FPS. Avšak určite netreba čakať akčnosť v štýle Doomu. Skyrim so strelnými zbraňami? Samozrejme, môže to byť čokoľvek, pretože je mnoho hier, ktoré toto spojenie dokázali využívať dobre, ako napríklad séria Deus Ex, či The Outer Worlds od Obsidianu. V inXile už nejaké skúsenosti s vývojom FPS hry predsa len majú. Ved' práve oni stoja za multiplayerovou VR strieľačkou Frostpoint VR: Proving Grounds, a tak aj z tohto môže vziť nádejná hra.

Nový Blade Runner



Tvorcovia série Titanfall a najnovšie battle royale hitu Apex Legends pripravujú hru, ktorá má údajne poskytnúť nekonečné hranie. Tieto správy vysvitli z inzerátu spoločnosti, v ktorom hľadajú softvérového inžiniera pre úplne novú značku, pre ktorú bude vyvíjať technológie. Keďže ide o novú IP, určite to nebude pokračovanie ani Titanfallu a ani Star Wars Jedi: Fallen Order, hoci na pokračovaní „Souls“ ladeného Jedi Fallen Order už časť tímu pracuje s cieľom vydania hry v druhej polovici budúceho roka. Ešte k tomu nekonečnému hraníu... Nepripomína to trochu štýl live service hier, ktoré majú byť podporované na dlhé roky stále novým obsahom? Aj keď taktiež by mohlo ísť o MMO hru. Aké ďalšie paralely s nekonečným hraním by sa ešte dali nájsť?

Nový Immortals nebude



Jedna z najoriginálnejších hier od Ubisoftu, Immortals: Fenyx Rising, ktorá v podstate bola v úvodzovkách len kvalitná vykrádačka Breath of the Wild, a ktorá v roku vydania leta Pána 2020 patrila medzi skryté a nečakané hity, napokon svoje pokračovanie nedostane. Už po vydaní sa začalo čo to šuškať o pokračovaní, pričom zvesti nabrali ostrejšie kontúry minulý rok ohľadom zverejnenia leakov o spinoffe odohrávajúcim sa v Polynézii, no dnes to vyzerá tak, že žiadne pokračovanie najskôr ani nebude. Podľa dostupných informácií Ubisoft zastavil práce na projekte a tím tvorcov rozdelil medzi ich väčšie priority týkajúce sa úspešnejších sérií ako Assassin's Creed. Z podnikateľského hľadiska to má zmysel, z umeleckého ale ako hráči pravdepodobne dost' strácame.

Space Invaders

IDEME HLBSHIE



Mesiac za mesiacom siaham hlbšie a hlbšie do retro kanálov, aby som v snahe nepretrhnutia tej, dlhé roky naťahovanej, nite nevynechal čo i len jedno číslo nášho magazínu. Stále platí, že sa vám snažím prinášať spomienky na hry, s ktorými som mal ja sám a v nejakej fáze svojho života reálne skúsenosti. Inak tomu nebude ani v prípade snád' jednej z najväčších arkádových ikon celej histórie interaktívnej zábavy. Porozprávam vám o Space Invaders.

Autorom kultového diela Space Invaders je dnes už takmer osemdesiat ročný Tomohiro Nishikado. Tento rodák z Osaky sa síce narodil ešte počas druhej svetovej vojny, ale už od svojho raného veku zamestnával svoju myseľ, pre svoje okolie často, šokujúcimi

experimentmi. Bolo preto logické, že akonáhle s úspechom ukončil základné vzdelanie svoje kroky nasmeroval na strednú školu elektrotechnickú, kde s neutíchajúcou vášňou skonštruoval hromadu rádií a zosilňovačov.

Tomohiro v druhej polovici sedemdesiatych rokov získava inžiniersky titul a s leskom v očiach plných nádeje sa hlási o prácu v spoločnosti SONY. Tú síce nezískal, avšak v, po nových technológiách bažiacom, Japonsku, nemohol pochopiteľne ostať dlho na ocot. Presuňme sa teraz do roku 1968, kedy mladý Tomohiro zažíva svoju prvú praktickú skúsenosť s tvorbou hier ako takých, a to konkrétne pri práci na sérii Sky Fighter – išlo o porporčne obrovské mechanické automaty, kde

účastník strieľal upravenou zbraňou na pohybujúce sa fyzické terče. Jej výrobcom bola spoločnosť Taito, ktorá v rámci myslenia na budúcnosť vkladala obrovské nádeje do technológie TTL (tranzistorová logika). V súčasnosti firma Taito poveruje Tomohira vývojom rôznych prototypov, keďže iného odborníka na polovodičovú elektroniku vlastne nemajú.

V roku 1972 už Tomohiro Nishikado plne pracoval na svojich prvých skutočných videohrách, a to nazeraním cez rameno popularite naberajúceho Atari – doslova rozobral arkádový automat Atari Pong do posledného obvodu, aby zistil, ako to v ňom funguje. Nadobudnuté skúsenosti mu pomohli v dokončení päťce celistvých arkád a v roku 1978 vychádza jeho vôbec vrcholové dielo; Space Invaders.



Hra ako pojem

Keď dnes v éteri zaznie práve názov Space Invaders, len málokto zo skôr narodených, ostane v pomýkove. Uvedená arkáda je jednoducho pojem a ako pojem už navždy pretrvá aj v análoch videohernej kultúry.

Uvedomujem si, že ak sa dnes povie o nejakom vývojárovi, že je autorom tej či onej hry, často sa jeho podiel umelo nafukuje – z toho či onoho dôvodu, prevažne kvôli PR. Tomohiro Nishikado je však v tomto ohľade skutočným autorom Space Invaders, keďže predmetnú arkádu vytvoril úplne sám – pracoval na dizajne, zvukoch, kresbách, ovládaní a rovnako tak v tejto spanilej sólovej jazde navrhol a zostrojil aj samotný hardvér. Dnes mu je preto pripisovaný status praotca žánru akčných strieľačiek,

čoby konceptu, bez akého si dnes herný svet nevieme ani len predstaviť!

Nishikado pri tvorbe Space Invaders čerpal primárne inšpiráciu z prvých akčne pojatých arkád a v zmysle príbehu sa nechal inšpirovať sci-fi románom The War of the Worlds (rok 1897), anime dielom Space Battleship Yamato z roku 1974 a rovnako tak prvým Star Wars filmom. Princíp hrania Space Invaders spočíval v ovládaní obranného kanónu pohybujúceho sa zo strany na stranu v dolnej časti obrazovky. Následnou strel'bou bolo nutné odrážať postupujúce vlny mimozemšťanov pozvoľna padajúcich smerom dole. Jedinou obranou dela sa stával zástup stacionárnych štítov, ktoré však disponovali len obmedzenou životnosťou, a hráč tak bol nútený rýchlo striedať pozície za nimi



a neustále páliť' po blížiacej sa skaze. Akonáhle dokázal vyčistiť obrazovku od útočiacich jednotiek, nasledoval príchod ďalšej a tentoraz už rýchlejšie sa pohybujúcej vlny. Space Invaders nemá teoreticky koniec a hráč môže skúšať nazbierať viac bodov aj pomocou zostrelenia náhodne sa zobrazujúceho plavidla v hornej časti obrazovky.

Dnes už je podrobná štúdia Space Invaders pre mnohých skôr nezaujímavá, a ja vás preto nechcem nudiť' podrobnosťami a špecifikáciami hardvéru na akom bežala jeho prvá verzia. Každopádne, čo nemôžem vynechať, je spomienka na prelomové spracovanie audio linky. Pred príchodom jednej z najslávnejších videohier všetkých čias sa zvuk v interaktívnom softvéri skladal výhradne z jednej stopy, ktorá bola často krátka len niekoľko sekúnd, po ktorých už nasledovali len bežné zvukové efekty. Space Invaders však prišiel s nepretržite hranou slučkou zloženou zo štyroch tónov, ktorá bola rytmicky a atmosférou krásne previazaná s témou hry samotnej a podporovala tak chuť' bojovať' za záchranu ľudskej existencie, a to aj v čase, kedy vývoj situácie na bojisku pripomínal skôr začiatok definitívneho konca. Dôvodom bolo prepojenie tempa a kadencie zvuku s pohybom objektov na obrazovke, kedy čo i len malý náznak úspechu (zničenie jednej celej rady plavidiel), dostal razom svoju vlastnú audio správu a hráča to súčasne s ňou nakoplo vpred. Za variabilitu zvuku vo videohrách preto dnes vd'áčime práve menu Tomohiro Nishikado.

Pochybujem o tom, že sa medzi vami nájde niekto, kto o vyššie spomínanej arkáde nikdy nepočul, avšak aj keď' ste ju v nejakej forme vždy registrovali, mohlo sa stať, že ste si k nej nikdy nenašli cestu. Odporúčam vám to napraviť, keďže práve Space Invaders je jedným z tých základných kameňov, dnes už nesmierne komplexnej, hernej kultúry, ktorý si v sebe stále nesie vysoký stupeň návyku spojeného so zábavou

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	Taito	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Priekopnícka strieľačka	- Po legendách sa nešliape
+ Prelomové audio	
+ Instantná zábava	
+ Deštrukcia štítov	
+ Náročnosť	

HODNOTENIE:



F1 23

SEZÓNA 23 ŠTARTUJE AJ V HERNEJ PODOBE A S ŇOU SA VRACIA BREAKING POINT



Pri hrách, ktoré prichádzajú na trh opakovane s novým ročníkom, je výhoda, ak niektorý vynecháte. V prípade F1 je to u mňa minuloročná dvadsaťdvojka. Niektoré zmeny potom vnímate výraznejšie a zdá sa vám, že ich je aj viac. Aby som bol v tomto texte korektný, prečítal som si Dominikovu recenziu z minulého roka. Môj dojem z (ne)nových vecí sa tak veľmi rýchlo zmenil a niektoré novinky by som možno radšej odsunul do ústrania.

Očarí vás nový F1 World, alebo sa vrátite k starým klasikám?

Slovami Daniho Rojasa zo seriálu Ted Lasso, Formula 1 je pre nás, fanúšikov, život. Dobrou správou je, že po hráčmi rozporuplne prijatej F1 22 ide v tomto prípade určite o vylepšenie. Skvelých zmien sa dočkalo to najdôležitejšie z celej hry, samotný jazdný model. Monoposty sú pohyblivejšie a v prípade náročnejších nastavení a vypnutých asistentoch si treba navyknúť na správanie pri výraznej akcelerácii a hlavne brzdení. Dojem

z jazdy je tak parádny a v prípade, ak urobíte chybu, budete vedieť prečo.

Veľmi dobrou správou je návrat príbehového módu Breaking Point, pričom uvidíte aj všetky známe tváre z F1 21. Je až prekvapujúce, ako chytľavý a dynamický príbeh dokázali vývojári vymyslieť v

športovom titule. Tentokrát sa, navyše, ocitnete aj v koži iných postáv, dokonca aj riaditeľ'a tímu. Núdzu o kontroverzie a rôzne intrigy po vzore seriálu z Netflixu určite nebude. Nečakajte však nejaké vetvenie udalostí a možnosť akokoľvek zásadne ovplyvniť samotné dianie. Ide o priamočiaru jazdu z bodu A do bodu B,



počas ktorej si užijete dosť zábavy a herná náplň nespočíva len v „dojazdite do konca“.

Najväčším prídavkom v F1 23 je režim F1 World. Najjednoduchšie by bolo prirovnanie napríklad k FIFA Ultimate Team a podobným kontroverzným módom z iných športových titulov. Keďže oproti tímovým športom v F1 figurujete len váš monopost, vylepšujete jeho štyri komponenty a tím skladajúci sa z inžiniera, sponzora, riaditeľa a stratéga. Štatistiky a hodnotenie jednotlivých vylepšení sú, samozrejme, náhodné a farebne rozdelené podľa vzácnosti. Výsledný súčet potom tvorí skóre vášho monopostu, s ktorým sa postavíte proti AI oponentom a reálnym hráčom. Na F1 World je naviazaná aj väčšina battlepassu (Podium pass), ktorý má aj samostatné odmeny pre platiacich hráčov. Príjemnými odmenami za postup vpred a plnenie rôznych výziev je odomkykanie rôznych historických fotografií a profilov tímov či jazdcov. Priznám sa, že nie som fanúšikom tohto typu herných režimov a aj sa trochu bojím, aby sa budúcnosť série neubrala primárne týmto smerom, no aktuálny trend je jasný.

Môj najobľúbenejší režim My Team sa oproti ročníku 22 nezmenil v podstate vôbec. Vylepšení sa nedočkal ani vývoj monopostu, správa tímu či manažment pretekárov. Napriek tomu stále platí, prečo meniť niečo, čo funguje, a v tomto prípade ide o mód, kde bez problémov strávite desiatky hodín. Najmä ak sa rozhodnete začať s tímom na konci štartového roštu a všetko budete musieť budovať od základov. Nedá mi však nespomenúť, že priestor na vylepšovanie tu predsa len je. Napríklad mi chýba možnosť vývoja vlastného motora alebo hlbšieho systému komunikácie so sponzormi a partnermi. Naopak, prítomnosť kratučkých výziev na superšportiacoch je úplne zbytočná a ich ovládanie je katastrofálne. Navyše som pri ňom narazil na čudný bug, keď



pri každej jednej výzve klesol framerate na tridsať. To už by som sa radšej vrátil k historickým monopostom, ktoré sme mali možnosť ovládať pred rokmi.

Nápadov, ktoré by som v ďalšom ročníku rád videl, by som mal neúrekom. Pár by som ich aj ukradol z F1 Manager, ktorý som recenzoval minulý rok. Napríklad nahrané reakcie reálnych pretekárov by umocnili pohltenie do hry a zároveň by zvýšili autenticitu. Nebol by som ani proti možnosti pridať do My Team aj dvanásť stajňu a celkovému zvýšeniu miery prispôsobenia sezóny. Na titule jednoducho čoraz viac vidieť, kto Codemasters kúpil. Battlepass, špeciálna herná mena, predražené kozmetické drobnosti a primárne zamerania na herný mód, ktorý práve tieto prvky najviac zúžitkuje, sú úplne jasné. V menu sa mi už dokonca zobrazili aj reklamy na EA Play.

Vizuálne krásne, no ray tracing je len pre vyvolených

Audiovizuálne ide v žánri jednoznačne o špičku. A ak zapnete aj všetkých päť samostatných efektov spojených s ray tracingom, odrazy a svetlo na rôznych povrchoch sú vynikajúce. S nimi sa však musíte pripraviť aj na masívny pokles v počte snímkov za sekundu. Na mojej RTX 3070 Ti išlo v niektorých momentoch aj

o mínus 70 fps. Napríklad v Miami je to priemerný prepad zo 124 na 71. Našťastie, grafické nastavenia sú bohaté a navoliť správnu konfiguráciu by nemal byť problém aj na slabších zostavách. Tomu dopomôže aj benchmark, ktorý umožňuje vybrať si aj konkrétnu trať a počasie.

V menu síce hudbu môžete vypnúť, ale jej výber musím okomentovať aj tak. EDM a podobne rýchla tanečná muzika sa do F1 podľa môjho ucha vôbec nehodí. Paradoxne, ambientný soundtrack z minulého roka obsahuje niekoľko výborných skladieb, tento rok však chýbajú, čo je škoda. Ako klasická náprava je tu hlavná zvučka Formula 1, ktorá sa asi nikdy nepočúva.

Verdikt

Opäť platí, že F1 23 ponúka verné spracovanie obľúbeného motošportu. Vďaka širokým možnostiam nastavení a asistentov môže pretekať naozaj každý a čo je hlavné, je to veľmi zábavné. Pochváliť musím aj jazdný model a vylepšenia po tejto stránke. Plusom k tomu všetkému je, že titul vyzerá perfektne. Zamrzí menej novínok, najmä pre verných fanúšikov série, no ak ste minulý rok preskočili, neváhajte. A ak vás F1 World chytí, verím, že si obľúbite aj ten. Na záver si ešte dovoľím upozorniť na aktívnu moderskú scénu, ktorá do My Team už teraz pripravila nejedno verné spracovanie rôznych stajní, takže môžete jazdiť aj za reálne tímy, ktorých logá nepôsobia ako päť na oko

Juraj Vilha



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Pretekárska hra Výrobca: Codemasters Zapožičal: ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábava na množstvo hodín
+ režim vlastného tímu (aj bez zmien)
+ skvelé audiovizuálne spracovanie

- optimalizácia pri zapnutom RT mohla byť lepšia
- menej novínok

HODNOTENIE:



CRASH TEAM RUMBLE

NÁSTUPCA UNDERGROUNDU 2?



Keď sa povie Crash Bandicoot, každý si predstaví klasickú plošinovku. Beháte, skáčete, točíte sa, plazíte sa, šmýkate sa či hádzate o zem. Človek by ani nepovedal, koľko elementov potrebuje zvládať v takej detskej hre. To ale možno platilo v pôvodnej trilógii. Štvrtý diel s podtitulom It's About Time priniesol nové mechanizmy a tie, ktoré sa vyskytovali k záveru, boli tak brutálne, že len málokto to dohral do konca. Vývojári z Toys for Bob nám teraz predstavili novinku z Crash univerza (ak to tak už smieme volať) a ja som mal za úlohu zistiť, či to bude zmena vítaná.

V prípade Crash Team Rumble totiž nejde o štandardný titul, na ktorý sme pri tejto značke zvyknutí. Ide o 4 vs 4 multiplayerovú, platformovú a strategickú skákačko-bojovku. Verte mi, že toto mi naozaj samé a bez rozmýšľania vyliezlo z úst a preto som to napísal. Ide o najpresnejší popis tejto hry, aký vám kto kedy dá. Nemôžem povedať, že súťaživosť s postavčkami od

Crasha sme tu nikdy predtým nemali. Crash Team Racing je tu už takmer rovnako dlho ako samotná značka, no tentokrát sa na to tvorcovia pozreli trochu inak. Úplne vypustili príbeh a rovnako aj kontinuitu. Pred sebou máme bohapustú multiplayerovú záležitosť,

ktorá má len jeden mód. To ma trochu prekvapilo, ale k tomu sa dostanem neskôr. Pod'me pekne od začiatku.

Vašou úlohou je opäť zbierať wumpa ovocie – a keďže u nás sme to už od čias Maxihry volali jabĺčka, tak v tomto



peknom zvyku budem pokračovať, lebo som už celkom starý človek, čiže analógia pomenovania jednotlivých aspektov hry v tejto recenzii zamrzne na prelome tisícročí. Zbierate teda jablčka a musíte ich získať viac ako druhý tím. Jednoduché, či? Nie. Tých elementov tam totiž je trochu viac.

Keďže medzi sebou súperíte na rovnakom ihrisku, môžete si navzájom robiť zle a zabrániť tak súperom vyhrať. Spôsobov, ako tento milý akt vykonať, je viac ako iba zbieraním jabĺčok, takže sa dá predpokladať, že autori počítali s vašou temnou stránkou o trošičku viac. Na úvod vás čaká jednoduchý a veľmi priamočiary tutoriál, pričom po ňom sa rovno pustíte do boja.

Dôležitá je vyváženosť tímu, takže ak máte obľúbenú postavu, no vo vašom tíme si ju zvolíte všetci, je obrovská pravdepodobnosť, že prehráte. Odporúčam preto naučiť sa hrať s viacerými, rýchlejšie sa tak vylevelujete a získate aj kozmetické vylepšenia (hurá?).

V podstate sa tu nachádzajú tri hlavné skupiny postáv. Zberači sú najrýchlejší a odnesú najviac jabĺk, úloha obranárov je zneprijemňovať život zberačom a boosteri (tu mi nenapadlo po slovensky nič) majú na starosť, ako inak, boostovanie skóre tímu.

Okrem jabĺk tu totiž môžete nachádzať diamanty, čo vám boostne alebo zvýši počet jabĺk, ktoré ste doniesli na základňu.

Zbierate aj kl'úče, tie zas odomykajú rôzne krátkodobé vylepšenia, vďaka ktorým môžete rýchlejšie a efektívnejšie zbierať jablká, alebo spôsobia presný opak u súpera. Nepriateľa môžete aj „zabiť“, čím ho na pár sekúnd vyradíte



z hry. Vtedy príde aj o všetky jablká a kl'úče, ktoré mal práve pri sebe.

Tol'ko k herným mechanizmom, teraz sa pozrime na to, či je Crash Team Rumble vôbec plnohodnotnou Crash hrou. Zatiaľ sa tu nachádza desať levelov, ktoré sú graficky zasadené do lokalít z predchádzajúcich dielov. Niektoré sú pomerne dost' vertikálne spracované a chvíľu potrvá, kým sa naučíte v nich orientovať'. Preto počítajte s počiatočným neúspechom a trochu si zvykajte. Hneď od začiatku totiž narazíte aj na skúsených borcov, ktorí vám dajú pekne „na prdel'“. Sám som dostal a nie raz.

Ak sa však cez to prenesiete a vydržíte, čaká vás slušná zábava. Prostredia sú farebné, veselé a pekné, postáv je dost' a sú naozaj celkom dobre vyvážené a hudba, resp. zvukové efekty to celé pekne podfarbujú a dopĺňajú. Ak by som tu skončil s recenziou, nič by sa nestalo, lebo skoro všetko bolo povedané. No a to je ten problém. Celé to je pekné, ale titul jednoducho trpí nedostatkom obsahu. Príde mi to ako veľmi krátka zábava.

Pokiaľ nie ste vyložene fanúšikom takýchto hier, tak vám bude stále niečo chýbať'. Za pár hodín ste videli všetko a odomykateľný obsah vás neudrží, aby ste pokračovali. Skutočnosť, že v Crash Team Rumble je len jeden herný režim, je neodpušiteľná. Povedal by som, že je to doslova premrhaná príležitosť'.

Čo tak dvaja proti dvom? Alebo deathmatch? Proste čokoľ'vek. Áno, hra stojí ani nie polovicu toho, čo bežné AAA tituly, no fakt je tu len toto?

Nechápte ma zle, nemôžem novinku od Toys for Bob neodporučiť, pretože napriek tomu, že tieto typy hier idú úplne mimo mňa, naozaj som sa dobre zabavil. Len tam proste chýba rozmanitosť' štýlu hry a hoci to prostredia do istej miery vynahrádzajú, nevydrží to večne.

Verdikt

Crash Team Rumble mieri na mladšiu skupinu hráčov, no nemôžem povedať, že dospelý sa pri tom nezabaví. Len ho to omrzí trochu rýchlejšie. Faktom zostáva, že kúpu môžem odporučiť, zároveň ale jedným dychom dodám, že verím v príchod nového obsahu, keď sa hra trochu „usedí“.

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Plošinovka
Výrobca: Toys for Bob
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vizuál
+ Staré známe postavičky
+ Rozmanitá štruktúra máp
+ Vyváženosť postáv
- Málo obsahu
- Zatiaľ iba jediný herný režim

HODNOTENIE:



Ratchet & Clank: Rift Apart

KRÁSNA HRA AJ NA PC, LEN TÁ AKO TAKÁ, BOHUŽIAL, AŽ PRÍLIŠ STAVIA NA ISTOTU



Keď sa tvorcovia z Insomniac Games začali po ich rozlúčke s PlayStation v podobe tretieho Spyra s podtitulom Year of the Dragon zamýšľať, čo ďalej, mali hneď niekoľko nápadov, kam by sa mohli posunúť. Na PlayStation 2 chceli prísť s novou značkou, ktorá by odrážala skúsenosti zo série s roztomilým fialovým dráčkikom, no zároveň priniesla niečo nové. Jedného dňa sa im do hláv zrazu dostal nápad o cestovaní naprieč vesmírom, o prieskume neznámych svetov a o vylepšovaní zbraní. Nápad sa im zapáčil a tak na ňom začali pracovať. Pracovali a pracovali, vymýšľali a rozvíjali, až kým z ich návrhárskej pece napokon nevyšla dnes už nerozlúčná dvojica Ratchet a Clank. Tých v ich prvotine spojil osud takým spôsobom, že sa dnes už nenájde nikto, kto by spochýbnil, že to tak jednoducho malo byť. Insomniac Games vytvorili budúcu legendu Ratchet & Clank. To bol rok 2002.

Teraz sa presuňme o 19 rokov neskôr, keď vychádza v poradí už deviaty diel hlavnej série na PlayStation 5. Ratchet & Clank: Rift Apart je o cestovaní medzi dimenziami, ktoré

zlý cisár Zlotřilec (v recenzii budem používať výrazy z fantastického českého prekladu) otvára a využíva k tomu, aby si podrobil celý vesmír. Čo iné by vlastne vesmírny cisár mal chcieť, že áno? Každá zo známych planét tu má zrazu novú verziu z inej dimenzie, ktorá sa od tej druhej podstatne líši. Objavujú sa nové postavy ako Rivet, ktorá je rovnakej rasy ako Ratchet, a neznáma hanblivá robotka, ktorej je nepríjemné prejavovať svoje city. Dimenzie sa prelínajú, postavy a príšery prechádzajú z jedného univerza do druhého, celý svet je naruby. Nastal jednoducho chaos. To bol rok 2021.

Píše sa rok 2023, Ratchet & Clank: Rift Apart vychádza na PC a ja mam zrazu pocit, že sa tie dimenzie vlastne začínajú otvárať a prelínať v našom skutočnom svete. Ratchet na PC? V akej dimenzii vlastne som? Po dvoch dekádach nádherných dobrodružstiev sa len tak sčista-jasna séria zrazu dostala za hranice PlayStation? Nie, počkajte a nesmejte sa. Skutočne musel prísť ten zlý cisár, ktorý aj tu začína robiť šarapatu, aby nás zotročil a aby sme mu pred spaním varili mlieko a

na raňajky zasa natierali medík na chlebík? A to ani nespomínam situácie, keď mu bude horúco a my mu budeme musieť chladit' zadok ľadovými kockami! A... čo keď sa v tom teple spotí? Ved' ho potom takého spoteného budeme musieť aj drhnúť vo vani. A kompletne nahého! Tak to teda nie! Pre naše duševné zdravie, zdravie našich detí a ich detí a ich detí ho musíme zastaviť aj my, PCčkári. Nabíjam teda svoju Popravčí a vyrážam do útoku. Za odboj!

A vám, mimochodom, rádím urobiť to isté

Ratchet & Clank: Rift je totiž krásna hra, ktorá svojím štýlom a celkovou prezentáciou na PC proste doteraz nebola. Ak teda nepočítame remake sérií Crash a Spyro plus štvrtého Crasha, tak sa na tejto platforme vážne nič také zo žánru (kinematických) plošinoviek ešte neobjavilo. Ba čo viac, čo sa prestrihových scén, láskavého humoru a bláznivého správania sa postáv týka, Rift Apart má až pixarovské kvality, a tak to tu už potom skutočne hovoríme o úplne jedinečnej



hre na PC platforme. Ved' na plošinovku sa tu prekvapivo dostávajú k slovu aj city a subtílnejšie témy či vážnejšie rozhovory medzi postavami, ktoré môžu prežívať rôzne krízy. Aj keď to slovo plošinovka by som mal pravdepodobne vážiť, keďže zatiaľ čo Crash a Spyro boli v každom ohľade vždy plošinovky, tituly zo série Ratchet & Clank, hoci sa to na prvý pohľad hneď nezdá, boli stále striel'ačky, resp. akčné hry s množstvom zbraní a munície. Rift Apart by svojou frenetickou akciou zadýchchal aj taký Gears of War. Platforming ako taký napokon nebol nikdy jej nosným prvkom.

Prečo som sa zrazu takto netradične začal venovať rozoberaniu žánru, ktorý teda podľa mojich slov s Ratchetom nemá až tak veľa spoločného? Z jednoduchého dôvodu. Som smutný z toho, že ak by sa tvorcovia nebáli využiť plný potenciál plošinovkových nápadov, ktoré v Rift Apart sú, povedal by som, že ide o ultimátnu akčnú hru, resp. akčnú plošinovku, ktorá má hádam úplne všetko. Poriadnu akciu, hlboké city, prepracovaný platforming, kvalitnú dĺžku. Bohužiaľ, zažitá konvencie či nechota posunúť sériu do iných sfér prehrávajú v boji s hraním na istotu. Samozrejme, chápem, čo asi očakávajú skalní fanúšikovia, no už je to u mňa akosi prirodzené, že som pri hrách kritickejší, keď vidím ich nevyužitý potenciál. Ide o také prípady, keď titul obsahuje zaujímavé nápady, no hlbšie s nimi nepracuje, len sa ich tak zľahka dotýka. V tejto hre zažijete šmýkanie sa po rúrach, behanie po stenách s následnými skokmi k teleportom, ku ktorým sa musíte pritiahnúť počas pádu do neznáma a podobne, no vždy sú to len náznaky toho, čo by mohlo byť, ak by sa tvorcovia skutočne odviazali. Niekedy budete mať pocit, že hra už začína pritvrdzovať a začne byť skutočne vzrušujúca... a vtedy sa pasáž akoby na povel skončí.

Ratchet & Clank: Rift Apart je úplne typickým prírastkom do série a prekvapujúco aj old-school hrou z hľadiska dizajnu a odomykateľných bonusov. Obsahuje niekoľko planét, ktoré sa vám postupne otvárajú a kde riešite predovšetkým rôzne šlamastiky týkajúce sa príbehu. Do už odomyknutých planét sa môžete aj vracat', aby ste pozbierali rôzne predmety či splnili nejaké tie triviálne vedľajšie úlohy pre miestnych obyvateľ'ov. Každá planéta má hneď niekoľko typov predmetov, ktoré zbierate a získavate za to odmeny vrátane nového oblečenia, cheatov ako nesmrteľnosť, módu veľkých hláv, možnosti hrať v niekoľkých vizuálnych režimoch (tie sú inak dostupné len vo fotografickom móde) alebo aj ultimátnej zbrane. Veľmi príjemne nostalgicky to na mňa ako hráča odchovaného na tituloch z 90. rokov minulého storočia zapôsobilo, pričom som si až povzdychol, že aká škoda to je, že sa podobné, zábavu podporujúce veci z hier vytratil. Hra obsahuje 20 rôznych zbraní, ktoré si za získané kryštály vylepšujete



v ich špecifických stromoch schopností. Nejde o nič hlboké a vlastne ani nepozeráte, čo v skutočnosti vylepšujete. Či už ide o palebnú silu, rýchlosť či nižšie prehrievanie, nečakajte žiadne siahodlhé dumania nad ďalším odomyknutým políčkcom. Kryštálov je tu množstvo, preto si len odomyknete políčka, ktoré vidíte, a idete späť do boja. Stromy schopností sa postupne rozširujú so zvyšujúcim sa levelom zbrane, pričom zbrane levelujete ich používaním. No a toto nepovažujem za najšťastnejšie riešenie. V obchodoch sa zbrane postupne odomykajú, pričom po odomyknutí sú, samozrejme, na najnižšej úrovni.

Problémom je, že čím ďalej v príbehu ste, tým proti vám stoja silnejší nepriatelia a poviem vám, že ničť potenciálne silnejšou zbraňou, ktorá je však v tom momente na prvej úrovni, čiže je ešte dost slabá, nie je veľmi zábavné. Vtedy si siahnete po tom reálne silnejšom, čo pošle zlosynov na druhý svet a oni sa ani nestihnú nadýchnuť. Tak vám napokon neostáva nič iné, ako buď v bojoch zbrane striedať, aby ničenie protivníkov nebolo príliš zdĺhavé, ale tak, aby ste si dokázali levelovať aj slabé zbrane, alebo odísť na nejakú prechádzajúcu planétu a tam si zbraň vylepšovať zabíjaním slabších nepriateľ'ov. Ani jedno nie je práve ideálna voľba. Nepriateľ'ov je tu inak celá hĺba, čo dodáva hrateľnosti na variabilite, len musím skritizovať boss fighty, keďže bossovia majú dost podobné typy útokov a na každého tak platí viac-menej rovnaká taktika.

Levely sú dostatočne masívne a prepracované, za čo som len rád. Pred hraním som sa bál, či z toho nebude ďalší interaktívny film od Sony, v ktorom herné scény sprevádzajú krátke herné pasáže, no opak je pravdou. Cutscény sú tu skôr za odmenu a hre vládnu dlhé a neprerušované herné sekvencie plné akcie. Jednoducho ako za starých dobrých čias.



Úrovně obsahují kopy skrytých lokalit a trhlín, čo sú minipasáže vo vreckových dimenziách, pričom zväčša sú krátke, nepríliš ťažké a zamerané na skákanie. Niekedy v nich ide len o triviálne záležitosti, inokedy prekypujú zaujímavejším nápadom, ako napríklad tá, v ktorej sa vám odhalia plošinky, potom zmiznú a vy sa musíte dostať k cieľu, aby ste nepadli dole. Teraz by ste sa ale mali vrátiť v recenzii o tri odseky späť a prečítať si znova to, čo som písal predtým o nevyužitom potenciáli.

Pre sériu bola vždy typická rozmanitá hrateľnosť, ktorá sa nebojí experimentov, výstrelkov a minihier. V minulých dieloch sme si mohli zabojovať vo vesmíre, hackovať systémy, hrávať 2D plošinovky s Qwarkom v hlavnej úlohe či laserom odomykať zablokované dvere. Rift Apart nie je výnimkou a prináša hneď niekoľko takýchto minihier, z ktorých minimálne jedna by si však zaslúžila dotiahnuť. Reč je o malej pavúčej robotke Glitch, ktorú Ratchet v určitých častiach vyšle do systémov, aby ich zbavila vírusov. Zatiaľ čo postava ako taká je veľmi milá a budete sa usmievať počas toho, ako sa evidentne vystrašená bude sama hecovať, aby proti vírusom bojovala ďalej, herná náplň je fádna. Chodíte s ňou pomaly hore-dole ako pavúk po stenách, strieľate vírusy a ničíte ich liahne. Oproti hrateľnosti s Ratchetom a Rivet je akcia o dost pomalšia a, navyše, máte len jednu zbraň s dvoma režimami strelby. Viem si predstaviť, že ak by bola akcia o dost rýchlejšia, dizajn premyslenejší a obťažnosť vyššia, mohla byť z toho zábavná záležitosť. V tomto stave to tak nie je.

Druhou minihrou sú puzzle pasáže s Clankom. Tie sú dizajnovane zábavnejšie, keďže musíte kombinovať niekoľko orbov s rôznymi vlastnosťami, aby ste dostali neustále bežiacu „klony“ Clanka do cieľa

tak, aby sa vyhli pádom do priepasti alebo nebezpečným nástrahám. Aj táto minihra by si síce zaslúžila vyššiu náročnosť, ale nenudí a je príjemným a inteligentným spretrením. V jednej z lokalit sa taktiež nachádza koloseum s rozmanitými výzvami, ktoré musíte vyriešiť, ako inak, vašimi zbraňami. Niekedy vám hra umožní používať len jednu konkrétnu, inokedy vám vypne gravitáciu a vy sa tak musíte prispôbiť novým podmienkam na bojisku. Azda najväčšia zábava bola výzva, počas ktorej sa vám náhodne menia zbrane a človek je tak nútený improvizovať. V Rift Apart si zalietate aj na chrbte draka, no prezrádzať všetko zasa nechcem.

Ešte predtým, než definitívne prejdem k zhodnoteniu portu ako takého, musím pochváliť grafickú stránku a art štýl. Hra excelovala už na PlayStation 5 a na PC nie je o nič škaredšia. Nádherné farby

paliet tu sekundujú nemenej pekným a detailným textúram, čomu ešte dopomáha ray-tracing, ktorý tomuto celému svetu dodáva hĺbku a život. Je to síce otrepané tvrdenie, ale áno, je to také, ako keby ste hrali animovaný film. Obzvlášť som si obľúbil fotografický režim (niečo, čo obvykle úplne ignorujem), pretože v Rift Apart sa vám dostane do rúk veľmi mocný nástroj, s ktorým sa viete krásne vyhrať. A keďže už základ je krásny (rozumej hra ako taká), tak upravovanie snímok je doslova radosťou.

Na porte pre PC pracovalo štúdio Nixxes Software, ktoré už z PlayStation na PC dotiahlo prvý Horizon a sériu Spider-Man. Nixxes patrí medzi najšikovnejšie, čo sa týka PC portov, preto boli očakávania na mieste. Výsledok je ale, povedzme, zaujímavý. Zaujímavý v tom zmysle, že z Rift Apart je plnohodnotná PC hra, ktorá obsahuje aj takú podporu, ktorú neponúkajú ani čisto PC tituly (spomeniem napríklad podporu 32:9 a odomknutý framerate), a k tomu množstvo iných detailných nastavení, no port zároveň sprevádzajú určité problémy, ktoré sa líšia od používateľa k používateľovi. Z toho dôvodu je veľmi ťažké vymenovať, čo skutočne nefunguje, čo je problematické a čo sú len problémy vychádzajúce zo špecifických zostáv konkrétnych hráčov.

Hlásené boli problémy s pádmi hry, nízkym framerateom, stutteringom, zlými odleskami vody pri použití HBAO+, zamŕzaním a podobne. Zo svojej skúsenosti môžem povedať, že počas približne 20 hodín, ktoré som s titulom strávil, mi padol trikrát, z toho dvakrát predtým, než niekto zistil, že sa pády je z veľkej časti zodpovedná funkcia NVIDIA Reflex. Ťažko povedať, či len bola do hry nesprávne implementovaná alebo samá funkcia ako taká má problém, no



pády to prakticky vyriešilo, a to aj pre asi 90% hráčov sťažujúcich sa na Steam fóre. Tvorcovia už opravili problémy s odleskami a aj so streamovaním textúr, ktoré taktiež trápili určitých hráčov. Ja som nemal žiadne výraznejšie problémy s výnimkou prepadu snímkovania na niekoľkých miestach hry, ktoré boli preplnené postavami. Optimalizácia teda dokonalá nie je. Asi dvakrát sa mi taktiež stalo, že po loadingu som sa nemohol hýbať s postavou, čo som musel vyriešiť reštartom od posledného checkpointu. Minimálne v mojom prípade sa tiež objavil zvláštny bug, ktorý spôsoboval, že zvuk rozbitia veci úderom na blízko mal o dost' vyššiu razanciu než rozbitie tej istej veci z tej istej vzdialenosti, ale strelnou zbraňou. Je treba povedať, že tvorcovia sa, rovnako ako to bolo aj pri iných PlayStation tituloch na PC, snažia dať veci čo najrýchlejšie do poriadku.

Zlatým klicom Ratchet & Clank: Rift Apart na PlayStation 5 boli okamžité loadings, ktoré umožňovali streamovanie celých scén v mžiku sekundy pri prechádzaní dimenziami. V mojom prípade bol čas načítania takýchto scén asi o jeden a pol až dve sekundy dlhší než v prípade konzolovej verzie, čiže môj zážitok nebol až tak úplne instantný. Avšak rozdiely sú, ako iste uznáte, zanedbateľné a nijako nezasahujú do plynulosti hry. Titul som skúšal na zostave i5-10600, RTX 3070, 16 GB RAM s SSD diskom ADATA SX8200 Pro SSD 1TB, pričom som mal zapnutú funkciu DirectStorage. Ak chcete mať s hraním zážitok blízko tomu konzolovému, SSD bude určite nutnosťou.

Hra plne podporuje klávesnicu a myš, čo som náležite využil a celú hru som prešiel s prstami jednej ruky na WSAD a dlaňou druhej na myši. Takéto ovládanie je úplne prirodzené, presné a vďaka podpore kurzora



je prehrabávanie sa v menu a v ponukách v ňom rýchle a intuitívne. Skritizoval by som azda iba kurzor, ktorý je len windowsácky a ostro kontrastuje s art štýlom titulu. Privítal by som, ak by mala hra svoj vlastný, ktorý by k nej viac pasoval. Taktiež oceňujem prácu s používateľským rozhraním, ktoré sa plynule vypína a zapína podľa potreby, plus umožňuje vypnúť vždy-naprieč-všetkými-hrami-vôbec otravné quest markery. Rift Apart to má implementované vsuktku šalamúnsky. Quest marker vidíte len vtedy, ak stlačíte určité konkrétne tlačidlo. Hra vám následne ten marker ukáže na nejakú chvíľu a potom hneď zmizne. Okrem toho si môžete značku nastaviť na mape kliknutím na ikonu, ktorú chcete sledovať, čím sa vám na obrazovke objaví značka, ktorá tam bude, kým ju z mapy sami nezmažete. Minimálne takto by to mala mať nastavené každá hra. Týmto pozdravujem Xenoblade Chronicles 3, ktorého obrovský a nevypnutelný červený quest marker vidím pred očami ešte aj niekoľko mesiacov po dohraní titulu. Pre

úplnú spokojnosť s nastavením pohľadu do hry by som ešte poprosil o filter ikoniek na mape, ktorým by som vedel zmazať tie ikony, ktoré na mape vidieť nemusím. A na úplný záver palec hore za odvahu neimplementovať žiadnu minimapu.

Keďže som cisára už porazil a odboj vyhral, je na čase skandovať niečo iné. Za pohlcujúce hranie bez markerov!

Ratchet & Clank: Rift Apart je krásna hra, ktorá sa na PC cíti ako ryba vo vode, avšak k dokonalosti bude ešte treba zopár patchov na vylepšenie optimalizácie. Titul obsahuje láskavý humor, veľmi pekne napísané postavy a prvotriednu akciu, pri ktorej bledne aj Gears of War. Zatiaľ čo tieto prvky boli v Rift Apart využité takmer na maximum (v rámci žánru, prirodzene), skákanie a s tým spojené vychytávky mohli byť predsa len využité o niečo viac. Viem, že séria takto pôsobila už od svojho vzniku, no aj tak sa nemôžem zbaviť pocitu, že v hre po tejto stránke driemal omnoho vyšší potenciál. Čo by som dal za to, keby ma nútila uprostred pasáže zameraných na skákanie pauzovať, aby som si utrel pot z čela a zhlboka vydýchol. Na druhej strane, môžem Rift Apart strhávať body za niečo, čím nikdy nebol a asi ani nemal byť, no mohol byť? Kam sa hrabe otázka „byť či nebyť?“ ...

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	Insomniac Games	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ nadupaná akcia a veľké množstvo zbraní	- platforming mohol byť využitý viac
+ dlhé a členité úrovne	- pasáže za Glitch zaostávajú v kvalite
+ nádherne láskavý humor	

HODNOTENIE:



Company of Heroes 3: Console Edition

DÁMY A PÁNI, VITAJTE V PEKLE. TENTOKRÁT S OVLÁDAČOM V RUKE



Spoločenstvo hrdinov si to opäť zamierilo medzi milovníkov videohier. Obl'úbená séria RTS titulov z druhej svetovej vojny si však svojím tretím dielom odbíja premiéru aj na konzolách. A my sme sa pozreli, či to stojí za to.

Ak by som mal od brucha strelit' jednu výhodu, ktorú má PC oproti konzolám, zrejme by to bola vetička, že milovníci stratégií to majú na osobných počítačoch omnoho jednoduchšie. Okrem toho, že na rozdiel od hráčov na konzolách majú obrovský výber, nemenej dôležitým faktorom je ovládanie. Áno, k mašinkám od Microsoftu a Sony už môžete pripojiť aj klávesnice a myšky, ale povedal by som, že väčšina ľudí si Xbox či PlayStation kúpi z iného dôvodu. Predsa len, vyvalenie sa v kresle alebo v gauči a vychutnávanie si hry na veľkej televíznej obrazovke má čosi do seba. Preto som bol zvedavý, ako sa mi bude páčiť konzolová verzia real-time stratégie Company of Heroes 3, ktorá vyšla o niekoľko mesiacov neskôr ako tá počítačová.

Do tretice všetko dobré

Pamätám si, akoby to bolo včera. Písal sa rok 2007, keď mladý Pavol neodolal a kúpil si z Británie krabičkovú verziu Company of Heroes. Bolo to ešte v dobách, keď RTS ešte patrili medzi hernú smotánku, hoci svoje zlaté časy už mali za sebou. Novinka od kanadského štúdia Relic však bola v čomsi špeciálna. Okrem toho, že sa fantasticky hrala, ponúkla mnohokrát až filmovú atmosféru – ako už v prvej misii, ktorá vás zaviaľa na slávnú pláž Omaha. Zabudnúť, samozrejme, nemôžem ani na vynikajúce zápomenia v multiplayeri. A hoci dvojka bola tiež kvalitnou hrou, už mi tam trochu chýbalo to čaro jednotky.

A po 17 rokoch od premiéry tu máme trojku. Boje sa tentokrát presúvajú do Talianska a na sever Afriky a ponúknu dve celkom odlišné kampane. Jedným z ťahákov Company of Heroes 3 je dynamická kampaň, v ktorej budete zbavovať Taliansko nacistov ako v

klasických real-time bitkách, tak aj na taktickej ťahovej mape. V tej druhej kampani (klasickej) sa zas zhostíte úlohy Afrikakorps pod vedením pol'ného maršála Erwina Rommela. K tomu si prirátajte klasiku v podobe skirmishu a multiplayeru, kde máte na výber štyri naozaj odlišné frakcie a kde si to môžete rozdať ako proti ostatným hráčom, tak kooperatívne proti umelej inteligencii. O zábavu je jednoducho postarané na desiatky hodín. Čo sa teda týka obsahu, konzolová edícia oproti tej počítačovej nie je o nič ochudobnená.

Ovládanie a kampane

Pokiaľ ste nikdy predtým nemali česť Company of Heroes vyskúšať, vedzte, že ide o intenzívnu stratégiu, ktorá preverí vaše schopnosti viesť relatívne malé armády v bojoch na život a na smrť. Staviate základňu, vyberáte si vhodné jednotky proti konkrétnym nepriateľom (funguje tu klasický systém kameň-papier-nožnice), privolávate si na



pomoc artilériu či letectvo, jednoducho všetko, čo patrí k druhej svetovej vojne. Ide o kakofóniu deštrukcie, kde sa pod ťažobou delostreleckej a tankovej pal'by rúcajú budovy ešte donedávna okupované bráncami sa jednotkami, či dôležité mosty, ktoré predtým spájali zásobovacie línie. A do toho všetkého sa usilujete opatrne rozdávať' rozkazy svojej pechote, aby vpadla súperovi do chrbta, popritom sa čo najviac kryla a zároveň vyhýbala všetkým smrtiacim nebezpečenstvám bojiska na čele s ukrytými ostrel'ovačmi, gul'ometnými hniezdami alebo náletmi, ktoré môžu prísť znenazdajky. V tomto sa je všetko po starom a ja som len rád, pretože aký je dôvod meniť' niečo, čo skvele funguje?

Teda, až na jednu výnimku. Je mi to ľúto, autori sa snažili, ovládanie nie je vyložené zlé a časom som si aj relatívne zvykol, ale gamepad sa s klávesnicou a myšou (ktoré si, mimochodom, môžete k vašej konzole pripojiť' a ovládať' hru aj takto) jednoducho nemôžu porovnávať'. Dá sa to hrať, ale musíte rátať' s nejakými ústupkami a zmieriť' sa s tým, že napr. pri vyberaní viacerých jednotiek či presune z jednej časti mapy do druhej to občas bude boj. Nie s nepriateľ'mi, ale s ovládaním. Aj po niekoľkých hodinách sa mi občas stalo, že som poklikal na iné, ako som chcel, a pri upgradovaní budov som hádam ani raz netrafil na prvý pokus to, čo som chcel – hoci uznávam, že tam to občas bola aj moja chyba. Áno, vďaka novému mechanizmu v podobe taktickej pauzy si môžete hru zastaviť' a pokojne rozdať' rozkazy, ale multiplayer je tak trochu iná káva a neponúkne vám neobmedzené množstvo času na rozmýšľ'anie.

Ako som spomínal vyššie, na výber sú tu dve kampane. A hoci je lákadlom najmä tá talianska, ja začnem africkou, ktorá

je lineárnejšia a pravdu povediac ma bavila viac. V koži nemeckých jednotiek obsadzujete severnú Afriku a ide o typický Company of Heroes zážitok. Hráte misiu za misiou v zaujímavom historickom prostredí, kde väčšinou robíte to isté, no vždy s inou zámienkou a nejakým tým ozvláštnením. Tým je aj poukazovanie na hrôzy vojny a na to, ako sa tamojšie obyvateľ'stvo vysporiadavalo s dočasnou nacistickou nadvládou. Nápad to bol dobrý, ale úprimne, nesedelo mi to tu aj vzhľadom na to, že predtým, ako mi tvorcovia prezentovali pohľad utlačaných obyvateľ'ov, som to bol ja, kto obsadzoval dané územie. Chápem zámer autorov, ale asi sa to dalo urobiť' lepšie. Ďalšie výčitky smerom k africkej kampani však už nemám. Je svižná, presun do púštného prostredia kvitujem a keďže je tak akurát dlhá, nehrozí ani žiaden stereotyp.

Kampan, ktorá mohla byť' lepšia

No a potom tu máme obsadzovanie Talianska spojenými vojskami, ktoré je... Fajn. Ale čakal som trochu viac.



Klasické naskriptované misie a aj tie s dynamickými úlohami sú výborné a dizajn lokalít, kde sa všetky tuhé boje medzi spojencami a nepriateľ'mi odohrávajú, si zaslúžia pochvalu.

Striedajú sa tu totiž zápolenia v rozľahlých a otvorených lokalitách s až klaustrofobicky pôsobiacimi úzkymi uličkami malých talianskych miest, kde je kl'účom k víť'azstvu manévrovanie vašich jednotiek na miesta, kde budú mať strategickú výhodu. Grom tejto kampane je však ťahová mapa nie nepodobná sérii Total War.

Rozmiestňujete na nej svoje jednotky, postupujete Talianskom, oslobodzujete mestá s rôznymi strategickými bonusmi a plníte úlohy otravných postáv z radov spojencov, ktoré vám do toho celý čas kecajú a často majú protichodné požiadavky. Prvé hodiny boli zaujímavé a myslím, že nápad ako taký je výborný.

Problém je, že celá ťahová časť je po podrobnom preskúmaní povrchná. Chcelo by to komplexnejšie manažovanie oslobodených miest, väčšiu možnosť úpravy jednotiek a väčšiu slobodu pri postupe mapou. Hoci autori hovorili, aký dynamický zážitok chcú ponúknuť, predsa len je to dosť nalinajkované.

Nehovorím, že som si chcel vytvárať' alternatívnu minulosť, ale o kúsok viac voľnosti by nezaškodilo. Časom ma ťahová časť začala viac-menej otravovať, k čomu prispela aj nesmierna pasivita nepriateľ'ských jednotiek. Odhliadnuc od naskriptovaných udalostí som sa málokedy musel obávať' o to, že by sa náhodou pokúsili dobyť' nejaké mnou oslobodené mesto. Bol som svedkom viacerých momentov, kde som naozaj čakal, že umelá inteligencia niečo urobí. Skončilo to



tým, že, samozrejme, nespravila a ja som si tak iba klepkal na čelo.

Technická stránka a zhrnutie

Z technického hľadiska je to trošku kostrbaté. Hra beží veľmi dobre (s občasnými padnutiami FPS aj v Performance móde) a vyzerá obstojne, hoci sa priznám, že od stratégie v roku 2023 by som čakal trochu viac.

Keď som si totiž poriadne zazoomoval, z kvality niektorých textúr som nadšený rozhodne nebol. Aby ste ma nechápali zle, pozerá sa na to dobre a v tej vrave bojov si to zrejme nevšimnete, len je to v ostrom kontraste s fantastickou zvukovou a hudobnou stránkou. Zvuky

zbraní, výbuchov, vozidiel, kričiacich vojakov a ďalších vecí, ktoré patria k druhej svetovej vojne, sú spracované na jednotku a pôsobia úžasne pohlcujúco. Relic opäť potvrdil, že atmosféru vie vytvoriť skvelú. A aby som nezabudol, v hre sa nachádza aj česká lokalizácia, takže kto neholduje angličtine, nemusí sa báť, že by bol o niečo ochudobnený.

Čo dodať na záver? Hoci som jeden z ťahákov hry v podobe kombinovanej talianskej kampane celkom skritizoval, v prípade Company of Heroes 3 stále ide o poctivú stratégiu, ktorých v dnešnej dobe nie je tak veľa. Na nič sa nehrá, ponúka klasickú RTS zábavu, chce čo najviac potrápiť vaše taktické myslenie a zároveň uľahodiť aj niektorým

vaším zmyslom. Škoda len niekoľkých nedostatkov, ktoré mi bránili baviť sa ešte viac. Najdôležitejší z nich, ktorý sa viaže práve na konzolovú verziu, tkvie v ovládaní, čo autori aj napriek veľkej snahe nedokážu úplne ovplyvniť vzhľadom na plusy a mínusy gamepadu.

Je vymyslené dobre, ale nikdy nebude tak intuitívne, aby bol zážitok ideálny, a to najmä počas naozaj frenetických bitiek, kde sa proti sebe postaví desiatky vojakov a vozidiel.

Záver

Company of Heroes 3 je veľmi dobrá záležitosť pre všetkých stratégov, ktorá však trpí malými chybičkami krásy. A hoci je konzolová verzia spracovaná poctivo a ovládanie rozhodne nie je odfláknuté, ak máte možnosť, radšej si to zahrajte na PC.

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Stratégia Výrobca: Relic Entertainment Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

- + Poctivá a zábavná real-time stratégia
- + Fantastická zvuková stránka
- + Taktická pauza
- Talianska kampaň mohla byť prepracovanejšia
- Ovládač sa klávesníci a myši nevyrovná

HODNOTENIE:



Elder Scrolls Online: Necrom

HRA MÁ ZAUJÍMAVÚ ULITU, ALE PRÁZDNE VNÚTRO



Nová herná „classa“ a občasnú záblesky kreativity toto DLC síce ako-tak zachraňujú, no nebyť arkanistu, výlet do inak vizuálne pôsobivej Apocryphy by za veľ'a nestál.

Necrom mohol poľahky získať titul zatiaľ najlepšej expanzie do The Elder Scrolls Online (ESO), nebyť toho, že poväčšine pôsobí až príliš genericky a recyklovane. Stačí sa pozrieť na hlavné NPC menom Leramil the Wise, elfku, ktorá vás sprevádza hlavným príbehom, a v podstate stelesňuje všetko, čo je na Necrome nedostatočné.

Leramil je ako prázdna nádoba bez osobnosti. Je nudná, plytká, úplne bez života a nápadu. Nemá žiadny príbeh, žiadne pozadie, žiadnu motiváciu. Keby išlo len o jedno NPC, mával by som nad tým rukou, no Leramil je

ako avatar toho, čo ma v tejto novej kapitole The Elder Scrolls Online sklamlalo. Inokedy zaujímavé vedľajšie úlohy sú tentoraz nedostatočné, nových aktivít je pomerne málo a hlavná dejová línia má síce zaujímavú premisu, ale veľ'mi chabú realizáciu.

Práve naratív pritom mohol tentoraz krásne zažiť, ved' všetky predpoklady na to Zenimax mal: daedrického princa inšpirovaného Lovecraftom, nové herné povolanie a najmä Apocryphu, jeden z mnohých svetov Oblivionu, ktorému vládne tvrdou rukou – teda, pardon, chápadlom – okatý Hermaeus Mora.

Toho, mimochodom, stretnete absolútne antiklimakticky, bez nejakého povyku. Na to, že ide o akúsi božskú bytosť, ktorú väčšina smrteľníkov neuvidí za celý život, si s ním pokečáte ako s nejakým

náhodným pocestným na trhu. Nečakajte ani nejaké bombastické odhalenia, šokujúce zvraty, strašidelné dungeony alebo nebudaj prvky hororu, ktoré by sa tu neskutočne hodili a mohli by pôsobiť ako svieži vánok niečoho nového.

A to ani nehovorím, že Necrom sa, okrem Apocryphy, odohráva v Morrowinde, jednej z hráčsky najobľúbenejších častí celého Tamrielu. Telvannijský polostrov síce pôsobí vďaka obrovským hubám familiárne, no na druhej strane nevyniká ničím pútavým – ide len o akúsi kópiu Vvardenfellu. Niežeby to bolo divné alebo zlé, ved' ide stále o nehostinný, až mimozemsky pôsobiaci Morrowind, no chýba tu nejaký krok navyše.

Je to proste niečo, čo sme už videli, nový svet, ktorý vôbec nepôsobí novo, ktorý hráča nenabáda k objavovaniu. Necrom,

ako mesto, má z hľadiska herného lóru veľký význam. Je to mesto mŕtvych, dôležitá súčasť dunmerskej kultúry. Jeho samotné herné prevedenie však nejakou takouto kultúrou nedýcha ani náhodou.

Apocrypha je, na rozdiel od Telvannijského polostrova, aspoň vizuálne zaujímavá; pôsobí ako niečo zo Stranger Things či lovecraftovských poviedok a hoci aj tu sa mohli autori vybiť oveľa viac, je to aspoň niečo naozaj nové a nevidené.

Jednoznačne ide o zatiaľ najkrajší a najprepracovanejší z daedrických svetov, aké sme mali možnosť v The Elder Scrolls Online vidieť. Ak sa bavíme čisto o vizuálnom štýle, asi ide o najpôsobivejšie a najexotickejšie prostredie, aké ESO momentálne ponúka.

Celkový problém Necromu, ako novej kapitoly, je, že má dobrý základ, ale akosi tu chýba tá extra snaha, ktorá by ukázala, že sa s touto expanziou vývojári vyhrali. Aj mount, ktorého hráči dostali za predobjednávku deluxe edície, má skvelý a tematický dizajn s chápadlami, očami a všetkým... ale namiesto toho, aby to bolo niečo naozaj exotické a strašidelné, je to skrátka len preskinovaný kôň.

A všetky tie perfektné, relatívne unikátne a vysvietené "tátoše" sú stále skryté za neskutočne vysokým "paywallom", ktorý je pri ESO naozaj hrôzostrašný. Ak by vývojári dodali naozaj kvalitný príbehový obsah, nejaký by to človek ešte strávil; ale ak začína mať dlhoročný hráč pocit, že viac pozornosti Zenimax venuje plateným lootboxom než hre samotnej, tak je niečo je zle. A to ani nehovorím o tom, že dva mesiace pred



vydaním DLC bol k dispozícii dost drahý pet, teda spoločník, ktorého nakoniec rozdávali v preskinovanej verzii k deluxe edícii Necromu.

Necrom je ako domáca úloha, ktorú štúdio vypracovalo, ale nijako extra si nedalo záležať na tom, aby to naozaj stálo za to. Nech sa už pozriem na akýkoľvek aspekt Necromu, vidím len akýsi šedý priemer.

Naratívnu časť jednotlivých DLC poväčšine zachraňuje množstvo pútavých vedľajších misií. Tentoraz však akoby si hlavní scenáristi a kreatívcovia vzali dovolenku a všetku robotu nechali na externistoch.

Misie sú neskutočne fádne a až na zopár výnimiek nudné a slabé, a zaujímavých postáv je tiež len máličko - výnimkou sú azda len telvannijský magister Meln, ktorý cestuje vo vašom vrecku, a jeden z dvojice nových spoločníkov menom Sharp-as-Night. Toho,

mimočodom, zrejme dabuje Brandon Keener alebo niekto s veľmi podobným hlasom, pretože by som prisahal, že so mnou po celý čas konverzoval Garrus Vakarian z Mass Effectu.

Ako som už načrtol vyššie, Necrom pozostáva z dvoch samostatných máp, podobne ako napríklad predtým Greymoor. Kapitola otvára dvere ako do dunmerského mesta mŕtvych, Necromu, tak aj Apocryphy, ktorú si fanúšikovia série pamätajú zo Skyrimu (presnejšie z jeho DLC "Dragonborn"). Tam však boli príbeh a aj jeho antagonista podstatne zaujímavejší.

Pritom "na papieri" pôsobí zauzlenie primárnej deovej línie Necromu viac než dobre a dovedna pracuje nie s jedným, ale hneď tromi daedrickými princami. Miestami je teda až fascinujúce, ako môže byť takýto napohľad "nabitý" námet vcelku nudný.

Jediné, čo ako tak kompenzuje nudné misie a ich postavy, sú nové prostredia. Apocrypha – nabitá eldritchovskými prvkami, plná lietajúcich kníh a "mind terrorov" či "seekerov" – je vizuálne vcelku pútavá a záživná. Aktivít mimo príbehovú rovinu však nie je veľa a globálny čat plnili vždy tie isté výzvy pozostávajúce z hľadania členov (či skupín), ktorí plnili opakujúce sa denné úlohy (daily quests). V tomto prípade ide o world event menom Bastion Nymic, ktorý je vhodný pre štyroch hráčov, no šikovní arkanisti nemali problém ho splniť aj v menšom počte.

Pokiaľ o nové herné povolanie, arkanista je naozaj zaujímavým spostením. Vhodný je najmä pre hráčov, ktorí obľubujú tzv. "one bar" buildy, v rámci ktorých nie je potrebné prepínať medzi primárnou a sekundárnou zbraňou (a





teda aj primárnymi a sekundárnymi schopnosťami, resp. skillmi). Hlavnou zbraňou arkanistu je jeho zelený beam, tzv. "Fatecarver", ktorý je v rámci ESO unikátnou a potenciálne veľmi deštruktívnou schopnosťou. Konsenzus je, že toto povolanie je celkovo až príliš silné a zrejme sa v nasledujúcich aktualizáciách dočká „nerfu“.

Arkanista, ako zatiaľ jediná profesia, využíva priamo a exkluzívne sily späť s daedrickým princom, v tomto prípade Hermaeom Morom. Fungovanie tejto classy je založené na tzv. cruxoch, ktoré sú vizuálne vyobrazené ako lietajúce trojuholníky okolo vašej postavy. Maximálne môžete mať v jednej chvíli tri a zatiaľ čo niektoré vaše schopnosti ich generujú, iné ich konzumujú a posilujú efekt.

Celková gameplay je tak iná ako v prípade iných profesií, pretože tu si musíte strážiť svoje runy a vhodne jednotlivé



schopnosti kombinovať. Na strane druhej sa však arkanista naozaj opiera najmä o svoju beamovaciu schopnosť a menej na ľahké a ťažké útoky.

Nová herná "classa" je jednoznačne skvelou novinkou a oplatí sa ju vyskúšať,

najmä, ak máte záujem o vytvorenie si nového healeru, kde arkanisti excelujú.

Okrem toho Necrom pridáva, ako to už býva pri expanziách zvykom, nové sety zbraní a brnení a tiež nové predmety na vykopanie v rámci systému starožitností (Antiquities), ktoré táto MMO predstavila v rámci už spomínaného Greymooru. Nie je toho však veľa.

Keďže po obsahovej stránke nie je Necrom žiadna sláva a iba kvôli Apocryphe sa kupovať 40-eurové DLC naozaj neoplatí, pri otázke kúpy zaváži najmä to, ako veľmi chcete vyskúšať novú hrateľnú „classu“. Arkanista je nepochybne veľmi odlišný od ostatných

povolání, čo môže byť veľkým lákadlom najmä pre dlhoročných hráčov, ktorí už všetky ostatné vyskúšali a túžia po zmene. Ak ste ale jeden z novších hráčov, prípadne pred sebou máte ešte stále veľa objavovania a skúšania, do Necromu sa vôbec hrnúť nemusíte.

Keď o rok vyjde ďalšia expanzia, Necrom bude (podobne ako predchádzajúce kapitoly ako Summerset, Greymoore, High Isle či Morrowind) zahrnutý v predplatnom ESO Plus za 13 eur na mesiac.

Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
MMORPG	ZeniMax Media	ZeniMax Media

PLUSY A MÍNUSY:

+ nová hrateľná postava arkanistu	- fádne vedľajšie úlohy
+ vizuálne pôsobivá Apocrypha s fajn atmosférou	- nezaujímavá hlavná príbehová línia a väčšina jej postáv

HODNOTENIE:



Sony WF-1000XM5

Zvuková kvalita je vždy na prvej priečke zoznamu požiadaviek pri výbere slúchadiel a model WF-1000XM5 sa ním právom môže pochváliť. V srdci týchto slúchadiel sa nachádza nová jednotka Dynamic Driver X, ktorá sa postará o výnimočnú reprodukciu širokých frekvencií, hlbokých basov a krásnych vokálov.

Jednou z hlavných vlastností, ktorá robí slúchadlá WF-1000XM5 jedinečnými, je ich schopnosť potlačiť okolitý hluk. Slúchadlá sú vybavené tromi mikrofónmi na každom slúchadle, z čoho dva mikrofóny sú vybavené spätnou väzbou, čo výrazne zlepšuje potlačenie nízkych frekvencií.

Výkon potlačenia hluku je výsledkom kombinácie integrovaného procesora V2 a HD Noise Cancelling Processor QN2e. Tieto dva procesory ovládajú šesť mikrofónov v oboch slúchadlách, čo vedie k dokonalkej kvalite potlačenia hluku, ktorú je navyše možné prispôbiť podľa konkrétneho prostredia, v ktorom sa nachádzate.

Vývojári spoločnosti Sony sa nezamerali iba na zvukovú kvalitu, ale aj na maximálne pohodlie pri dlhodobom nosení. Ich ergonomický tvar zabezpečuje, že slúchadlá ostanú na svojom mieste bez ohľadu na to, čo robíte. Navyše, WF-1000XM5 sú o 25 % menšie a o 20 % ľahšie ako ich predchodca (WF-1000XM4), čo znamená, že ich môžete nosiť dlhšie a pohodlnejšie.

Slúchadlá sú vybavené koncovkami na izoláciu hluku, ktoré boli navrhnuté tak, aby sa prispôbili tvaru vašich uší a minimalizovali tlak na ušiach. Navyše, tieto koncovky sú dodávané v štyroch rôznych veľkostiach, takže si môžete vybrať tie, ktoré najlepšie vyhovujú vašim ušiam.

Okrem skvelej zvukovej kvality a pohodlného dizajnu ponúkajú slúchadlá WF-1000XM5 aj ďalšie užitočné funkcie. Automatizované prehrávanie (Auto Play) vám umožňuje načasovať prehrávanie hudby podľa vašich potrieb a preferencií. Taktiež podpora rôznych

hlasových asistentov vám umožní ovládať slúchadlá hlasovými príkazmi.

Vďaka priestorovej zvukovej technológii si budete môcť vychutnať pohlcujúci zvuk, ktorý vás vtiahne do diania na obrazovke. Navyše, tieto slúchadlá majú certifikáciu IPX4, čo znamená, že sú odolné voči vode a potu, takže ich môžete používať aj počas cvičenia alebo v daždivom počasí.

Sony sa pri vývoji slúchadiel WF-1000XM5 zamerala aj na ochranu životného prostredia. Slúchadlá využívajú

recyklované plastové materiály a ich obaly sú vyrobené z ekologicky šetrného papierového materiálu.

Celkovo povedané, slúchadlá WF-1000XM5 od spoločnosti Sony sú neodolateľnou kombináciou vynikajúceho zvuku, pokročilej technológie potlačenia hluku, pohodlia a štýlu. Sú určené pre každého hudobného nadšenca, ktorý si chce užiť hudbu bez akýchkoľvek obmedzení a s najlepším zvukovým zážitkom. Budú dostupné od augusta 2023 za odporúčanú cenu 319 €.



Predator BiFrost Radeon RX 7600



Spoločnosť Acer s potešením oznamuje uvedenie grafickej karty Predator BiFrost Radeon™ RX 7600. Táto grafická karta bola navrhnutá s ohľadom na domácich majstrov a hráčov s obmedzeným rozpočtom a prináša výnimočný výkon, ohromujúci vizuálne efekty a vynikajúcu efektívnosť pre bezkonkurenčný zážitok z hrania a streamovania.

Predator BiFrost Radeon RX 7600 je poháňaný špičkovou architektúrou AMD RDNA™ 3, ktorá vďaka svojej pokročilej technológii prináša revolúciu v hernom priemysle. Táto grafická karta, vybavená unifikovanými výpočtovými jednotkami AMD RDNA™ 3 a novými akcelerátormi umelej inteligencie, nastavuje nový štandard pre výkon, vizualizáciu a energetickú účinnosť novej generácie.

Predator BiFrost Radeon RX 7600 je vybavený inovatívnou hybridnou technológiou chladenia, ktorá kombinuje axiálny kruhový ventilátor a ventilátor typu blower. Takto inteligentne vyriešené chladenie účinne odvádza

teplo zo šasi a od grafického procesora, čím zaisťuje optimálny výkon aj počas intenzívnych herných sešns.

Zažite lepšiu vizuálnu kvalitu pri streamovaní a nahrávaní vďaka vylepšeným kódovom AMD Radeon™. Integrácia umelej inteligencie Xilinx a technológie strojového učenia prispôbené obsahu v rámci AMD Media Framework poskytuje ostrejší text a ohromujúce vizuálne efekty, čím povyšuje váš streamovaný obsah na novú úroveň.

Predator BiFrost Radeon RX 7600 maximalizuje zdroje pre kódovanie a dekódovanie videa[2] súčasným využitím integrovanej grafiky procesorov AMD Ryzen™ a samostatnej grafiky AMD Radeon™ s technológiou AMD SmartAccess Video[1]. Vychutnajte si plynulé prekódovanie a efektívne spracovanie, ktoré vám umožnia bezproblémové vykonávanie viacerých úloh. Prevezmite kontrolu nad svojou grafickou kartou pomocou aplikácie Predator BiFrost Utility APP. Sledujte

výkon grafického procesora a nastavte rýchlosť ventilátora pre optimálne chladenie. Okrem toho si môžete prispôbiť nastavenie grafiky tak, aby ste zvýšili výkon a vyhoveli svojim špecifickým potrebám pri hraní alebo tvorbe, čím získate kontrolu nad svojim herným zážitkom.

Aplikácia Predator BiFrost Utility APP ponúka množstvo funkcií, ktoré vám spríjemnia hranie. Hlavná ponuka umožňuje skontrolovať aktuálny stav grafickej karty, vybrať ideálny režim pre vaše potreby a uložiť vlastné nastavenia pre bezproblémové prepínanie. Ovládací panel OSD (On-Screen Display) umožňuje zapnúť/vypnúť funkciu OSD, vybrať systémové informácie v reálnom čase a prispôbiť nastavenie panelu displeja, ako sú klávesové skratky, umiestnenie, farby a veľkosť.

Grafická karta Predator BiFrost Radeon RX 7600 bude v Európe k dispozícii za cenu od 399 EUR.

ASUS Zenfone 10

NA SPRÁVNEJ CESTE



Mobilné telefóny, tak ako ich vnímame posledné roky, to už dávno nie je svet, kde sa opakujú dookola stále tie isté značky. Rozšírenie a pokrok v rámci moderných technológií, aj s poklesom výrobných nákladov (v určitých sférach), motivuje rôzne nové vízie rodiace sa v hlavách skúsených, ale rovnako tak sotva od mlieka odstavených vizionárov.

O nejasnom vývoji filozofie svojho modelového radu Zenfone by v tomto smere vedel čo-to povedať aj u nás čoraz viac populárny výrobca ASUS, ktorého telefóny začali ako konkurencia lacným značkám, aby sa neskôr pretransformovali do plnohodnotného prémiového hardvéru.

Minuloročný Zenfone 9 som ja sám v recenzii označil za jasné prekvapenie a jedným z dôvodov bola proporčná výnimočnosť dizajnom očarujúceho šasi. ASUS jednoducho pochopil, že na

trhu je obrovský dopyt po kompaktných mobiloch v zmysle opozície voči všetkým tým lopatám, čo často nevieme udržať ani v jednej ruke, a podľa môjho názoru si týmto založil dostatočne silnú fanúšikovskú základňu, ktorá sa k Zenfone značke bude opakovane vracat'.

Potvrdením mojich slov z úvodu je skutočnosť, že ASUS sa aj pri Zenfone 10 drží už nastúpeného konceptu a ponúka takmer identické telo – či už materiálmi alebo rozmerovo. Máme tu tak, v úvodzovkách, len 5,92 palcovú obrazovku pri veľkosti 146,5 x 68 x 9,4 mm. Váha je v porovnaní s deviatkou vyššia o tri gramy a šasi je rovnako tak hrubšie o 0,3 mm než minulý model. Toto sú tak minimálne korekcie, že si ich nedokážete vlastne uvedomiť ani v prípade, že obe verzie zoberiete súčasne do oboch rúk. A keď už spomínam ruky, tak hlavnou prednosťou takto kompaktného

mobilu má byť, a samozrejme aj je, perfektný užívateľský komfort.

S novým Zenfone 10 sa preto krásne manipuluje len pomocou jednej ruky a dokážete na ňom v tomto scenári robiť takmer úplne všetky úkony bez toho, aby ste si museli pomáhať druhou hornou končatinou. Veľkosťou sa ASUS snaží konkurovať spoločnosti Apple, ktorých malé nahryznuté jabĺčka sú stále väčšie než práve Zenfone 10.

Odolný rám

V ekologicky prívetivom balení sa, okrem adaptéru a kabeláže pre nabíjanie, nachádza aj plastový kryt. Trocha ma zarazila skutočnosť, že ASUS neimplementoval na displej ochrannú fóliu už v továrni, čo dnes robia telefóny aj v čisto budgetových sférach, každopádne, sklo je samo osebe schopné odolať



prípadným mechanickým poškodeniam, keďže ide o Gorilla Glass Victus.

Rám je z hliníku a zadné telo, opäť, z na dotyk príjemného, poly-karbonátu - vďaka drsnej textúre sa zariadenie super drží aj v situáciách, keď má človek spotené až mokré ruky. Celková odolnosť je na úrovni IP68, čo je potvrdenie už mnou spomínaných prémiových ambícií, a preto sa konzument nemusí automaticky chytať za hlavu v prípade, ak mu mobil spadne do záchoda.

Je zaujímavé, že na hornej hrane sa stále nachádza aj fyzický audio vstup pre 3,5 mm jack, čo už dnes môžeme pokojne označiť za raritu. Menej príjemná je však absencia možnosti vloženia microSD karty, ktorou ale trpel už minuloročný model. Na pravej hrane, hneď pod spínačmi pre ovládanie hlasitosti (mobil má slušne zvládnutý stereo zvuk) nájdeme multifunkčné tlačidlo, ktoré je vybavené snímačom odtlačkov prstov. Rýchlosť a spoľahlivosť je nadpriemerná a sám som s odomykaním mobilu nemal žiadne problémy.



Mimo odporúčanej výhody sa nový Zenfone môže spoľahlivo oprieť aj o perfektný bočný spínač s funkciou potáhovania do dvoch smerov. Vďaka nemu si užívateľ môže nastaviť prechody do rôznych interaktívnych rozhraní a zlepšiť si tak užívateľský komfort. Mimo potiahnutia prstom je možné nastaviť aj skratku

pre dvojité stlačenie, kam som si ja osobne pripol svoj bankový profil.

Podme sa teraz pozrieť na kvalitu snímania hlasu počas telefonovania. Zenfone 10 neponúka podporu pre eSIM, čo môžeme v dnešnej dobe brať dozaista ako menšie negatívum, hlavne preto, že v zmysle čipsetu na to nemá dôvod. Čo sa týka samotného prenosu hovoreného slova, tak ASUS evidentne cielene a nijako zásadne nezlepšuje odbúravanie okolitých ruchov, čo sa môže ukázať byť problémom v momente, keď sa nachádzate v hlučnejšom prostredí. Celková výška hlasitosti v reproduktore je súčasne trochu pod priemerom, takže mobil by som rozhodne neodporúčal pre starších ľudí, čo majú problémy so sluchom.

Pri pohľade na AMOLED displej som však už našiel oveľa viac pozitív. Začnime samotným rozlíšením. Pri takto malej obrazovke sa rozlíšenie 2400 x 1080 pxi ukazuje ako nadštandard, a to si k tomu celému ešte pridajme obnovovaciu frekvenciu 144 Hz (mimo hier sú sekvenčné skoky od 60 cez 90 až po 120 Hz) a výbornú svietivosť na úrovni 1 100 nits.

Bez eSIM

V predaji, aj u nás, je aktuálne päť farebne odlišných verzií v troch výkonnostných konfiguráciách. Mne sa do rúk dostala vôbec najdrahšia "desiatka" a to s 16 GB RAM pri 512 GB úložisku - cena tohto modelu je takmer 1 000 eur. Kto by nepotreboval tak vysokú operačnú pamäť môže s cenovkou ísť dole o dvesto euro a dostane 8 GB RAM a 128 GB úložisko. Pod kapotou všetkých verzií Zenfone 10 sa nachádza Snapdragon 8 Gen 2, čo je vlastne ďalším potvrdením prémiovej filozofie, a dnes by ste si v mobile za udávané sumy nemohli želať nič viac než práve tento čipset. Nebudem si tu teraz dráť brušká prstov na to, aby som dopodrobna pitval to, čo je zrejme každému,





a tak len poviem nasledovné. Pracovať s týmto mobilom bolo ako pracovať s výkonným herným PC bez toho, aby vás čokoľvek vyrušovalo a obmedzovalo - jednoducho absolútny multitasking.

Hranie hier, tých najnáročnejších hier, prebiehalo rovnako hladko, a jediné, čo sa tu trochu dá označiť za negatívum, je 4K rozlíšenie so snímkaním klesajúcim pod 30 fps. Počas testovania maximálneho výkonu som si tiež všimol, že teplota šasi išla výrazne hore a v istom bode som už vlastne mobil nedokázal pohodlne držať v dlani - jednalo sa ale o cieleňé vytočenie motora na maximum, kde však mimo zvýšeného tepla všetko bežalo bez latencie a sekania. Výrobca v rámci batérie siahol po kapacite 4 300 mAh, čo je opäť

totožná cifra ako u minuloročného modelu. Tak či onak, práve pri prepojení s vyššie opisovaným čipsetom, sa ASUSu podarilo predĺžiť celkovú výdrž o zhruba desať percent a Zenfone 10 zvláda pokojne jeden celý deň intenzívnej záťaže a pri strednej náročnosti dvojnásobok. Osobne ma potešila novinka v podobe bezdrôtového nabíjania pri výkone 15 W, a naopak trochu sklamarilo zaškrtenie káblového nabíjania na 30 W. Nutné však dodať, že tu si ASUS dal skutočne záležať na celkovej optimalizácii a vďaka čistému Androidu 13, ktorý doplnil o niekoľko užitočných funkcií, zvládol poskytnúť relevantné odlišenie nastavení s rôznorodým dopadom na výdrž batérie.

Na samotné finále recenzie som si nechal pár slov na margo fotomodulov.



Ich odporúčaná extravagancia sa nijako neodlišuje od Zenfone 9, čo nie je náhoda, keďže aj desiatka prichádza s identickým senzorom - 50 Mpx (f/1.9). ASUS evidentne výraznejšie siahol hlavne na gimbalovú stabilizáciu obrazu, čom som mal možnosť overiť aj priamo počas testovania.

Pravdou však je, že pri danej cenovej relácii by som očakával predsa len, hlavne od takto progresívneho telefónu, vyššiu úroveň kvality fotiek, čím nechcem povedať, že nový Zenfone je snáď v tomto smere sklamaním. Lezú z neho krásne ostré zábery a pri bežnom svetle sa môžeme rozprávať o vysokej kvalite. Obrázkom však s príchodom šera chýba potrebná dynamika a zmysel pre detail.

Len digitálny zoom

Hlavný snímač je doplnený o ultraširokouhlý s 13 Mpx pri uhle 120 stupňov, ktorý fotí v rámci svojich možností obstojne. Selfie kamera má síce až 32 Mpx, avšak pre zachovanie čo najlepšej priepustnosti svetla vám z toho nakoniec vypadnú len 8 Mpx zábery a pri video nahrávkach len Full HD s 30 fps. Čo sa týka nakrúcania videí zadnými snímačmi, tak dostupné je 8K pri 24 Fps a samozrejme aj 4K pri 60 Fps - kvalita pri bežnom svetle je priemerná.

Asi som od novinky v rámci modelového radu Zenfone očakával predsa len trochu viac nového, ale napriek všetkému je jasné, že sa jedná o adekvátny variant voči súčasným vlajkovým lodiam iných značiek.

Jeho prednosťou je kompaktnosť, vysoký výkon, spolahlivý snímač odtlačkov, dostatočná kapacita batérie... Už menej nadšenia vidím v absencii eSIM, slabšom zvuku počas telefonovania a v rovnako tak nie úplne prémiovo sa tváriacom fotomodule.

Verdikt

Kompaktný a výkonný mobil, pri ktorom tých zmien však mohlo byť predsa len trochu viacej.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 950€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- bez eSIM
+ Kompaktnosť	- bez fólie na displeji
+ Displej	- takmer nulové
+ Výkon	zlepšenie
+ Odolnosť	fotomodulu

HODNOTENIE:



Xiaomi Buds 4 Pro

IBA ĎALŠIE BEZDRÔTOVÉ SLÚCHADLÁ?



Produkty Xíomi pozná hádam každý. Legendárne sú ich kolobežky, robotické vysávače či mobilné telefóny. Do rúk sa mi tentoraz dostali ich slúchadlá. Bez mučenia sa priznám, že som bol skeptický. Moje očakávania boli blízko bodu mrazu. Aké bolo moje prekvapenie, keď som ich začal používať, sa dočítate v tejto recenzii.

Vzhľad

Slúchadlám i puzdru dominujú oblé tvary a kompaktné rozmery. To im však nijako nebráni dokázať veľké veci. Puzdro v sebe skrýva priestor na slúchadla, nachádza sa tam viacero magnetov, vďaka ktorým je vkladanie a vyberanie slúchadiel komfortné a bezpečné, zvládnete to i jednou rukou.

Parametre

Xiaomi Buds 4 Pro majú integrovanú technológiu LDAC, ktorá umožňuje prenos dát rýchlosťou až 990 kb/s. Podporované sú aj štandardné kodeky SBC a AAC. Technológia aktívneho potlačania okolitého hluku (ANC) až na úrovni 48 dB izoluje okolitý hluk a ruchy, a vy si môžete naplno vychutnať vašu obľúbenú hudbu či podcast.

ANC, to je kapitola sa o sebe. Prvý pozitívny šok som utrpel, keď už po vložení jedného

slúchadla nastalo absolútne ticho, až také, že to bol na prvýkrát "neprijemný" pocit. Izolácia od okolia bola takmer dokonalá. Nastaviť je možné i priepustnosť okolitého ruchu, a to v troch úrovniach.

Ocenil som jednoduché párovanie: otvoríte puzdro a na mobilnom telefóne dáte vyhladať nové zariadenie. Hotovo. Výdrž batérie je deklarovaná na 9 hodín nepretržitého počúvania na jedno nabitie.

S nabíjacím puzdrom je výdrž až 38 hodín. Počas celého testovania som puzdro nedobíjal ani raz. Slúchadlá vydržali dva týždne počúvania cca 2 hodiny denne so zapnutým ANC.

Nabíjanie je možné pomocou kompatibilne Qi bezdrôtovej nabíjačky alebo USB-C káblom.

Tri vstavané mikrofóny v každom slúchadle, plus použitie AI algoritmu vyvinutého priamo Xíomi, izolujú hlas a redukujú okolité ruchy. Dlhो trvajúce hovory boli rovnako bezproblémové, kvalita výborná.

Hmotnosť jedného slúchadla je iba 5 g. Silikónové koncovky perfektne sadnú do uší, sú veľmi pohodlné a aj po štyroch hodinách nepretržitého používania nedošlo k strate

komfortu. Slúchadlá a puzdro na slúchadlá sú odolné voči prachu a vode podľa normy IP54, voči striekajúcej vode, potu.

V aplikácii Xiaomi Earbuds si môžete upraviť nastavenia zvuku, prispôbiť ANC alebo režim transparentnosti. Pravdepodobne vďaka tomu, že používam telefón Xíomi, som mal všetky nastavenia dostupné priamo po pripojení slúchadiel, aplikácia nebola potrebná.

Pripojenie s telefónom zabezpečuje Bluetooth v najnovšej verzii 5.3. V balení nájdete 3 veľkosti koncoviek do uší.

Porovnanie so SONY WF-1000XM4

Čo sa týka mojich SONY WF-1000XM4, pre dosiahnutie maximálnej kvality zvuku používam koncovky z pamäťovej peny Sound By Sweden. S nimi bola kvalita zvuku SONY lepšia. Zvuk bol bohatší, rovnako ako basy, stredy i výšky. O niečo lepšie fungovalo ANC. Avšak s priloženými koncovkami, bola kvalita ANC a zvuku u SONY a Xíomi porovnateľná.

Záver

K slúchadlám Xíomi som mal rezervovaný postoj; ale len dovtedy, kým som ich prvýkrát nevykúšal.

V pomere cena/výkon ich odteraz považujem za bezkonkurenčné. Prekvapili na celej čiare, či už sa to týka kvality zvuku, prevedenia, užívateľského komfortu alebo ANC.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi Cena s DPH: 219€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita zvuku
+ kvalita ANC
+ podpora LDAC
+ výdrž batérií
+ nízka hmotnosť
- cena

HODNOTENIE:



TP-Link Tapo C225

UHOL POHL'ADU



Mat' dnes dom alebo byt obsypaný kamerami je úplne bežná vec, či už bývate v najnebezpečnejšom kúte planéty, alebo v prísne stráženej štvrti plnej upotených a od múčkového cukru zaprášených uniforiem. Kúpa kamery, interiérovej a exteriérovej, totižto nestojí vždy na popude chrániť sa pred zločinom, motivácia nakupujúceho môže byť neraz oveľa pestrejšia. Nieкто chce mať jednoducho kontrolu nad neposedným potomkom, zatiaľ čo v šľapkách beží aj s košom za smetiarskym autom a iný potrebuje len preveriť, ako sa má jeho obľúbená kvetina v záhone. Ja som náš dom vybavil už dávno sériou kamier, v snahe mať tú možnosť dodatočného dohľadania určitých situácií, kedy sa napríklad snažím argumentovať so svojou manželkou a konečne sa mi podarí onen povestný šach mat. V súčasnosti by

ste na trhu našli opäť o čosi väčšie vrece s ponukou rôznych kamier a veľkú časť objemu toho metaforického vrečka by dozaista vyplňala spoločnosť TP-Link. V tejto súvislosti sa nám nedávno do redakcie dostala ich posledná interiérová kamera z bohatého radu Tapo a práve o nej si teraz čo-to porozprávame.

TP-Link Tapo C225 spadá do kategórie cenovo dostupných IP kamier (počas písania recenzie bolo daný produkt možné zohnať už len za cca 50 eur, no podarilo sa mi zistiť, že štartovná cena bola dvojnásobná), kde sa prípadný záujemca nemusí obávať nízkej kvality konštrukčného a softvérového vybavenia. Ostatne, rad Tapo sme na stránkach nášho magazínu hodnotili už viackrát a vždy išlo o prvotriedny a hlavne spohľadlivý hardvér. Kamera C225 prichádza

v zmysle dizajnu s akýmisi spodobnením s Okom Saurona (pozdravujem fanúšikov Pána Prsteňov), čo znamená, že základňa má oválny tvar s hranatým vrškom, do ktorého je vsadený variabilný kĺb so samotnou šošovkou. Kamera má v rámci horizontálnej a vertikálnej úrovne otočný mechanizmus a, ak vám to dispozične umožňuje prostredie v ktorom ju umiestnite, je možné monitorovať úplný zorný uhol, čiže 360 stupňov. Farebnosť plastového šasi nám, ako rodine, dokonalo zapadla do vybavenia kuchyne, kde som testovanú vzorku umiestnil a kamera si tak okamžite podala ruku s automatickou vzdušnou fritézou značky Tefal. Čína pozdravila Francúzsko a naopak. Na prednej strane kamery sa nachádza fyzický spínač pre aktiváciu súkromia, po ktorého zopnutí sa šošovka kamery skryje

pod svoj spodný okraj. Zadná strana je naopak venovaná dostatočne hlasnému reproduktoru s funkciou obojstrannej komunikácie a vstupu pre adaptér na trvalé zapojenie do elektrickej siete.

Spol'ahlivá aplikácia

Akonáhle vyvrátite šošovku nahor, objaví sa vám vstup pre microSD kartu (max. 512 GB) a tlačidlo určené na resetovanie. Spodná základňa je pripravená k montáži na stenu, čo si uvedomíte už počas prezerania obsahu balenia. Uvedenie C225 do chodu je opäť, tak ako u iných kamier od TP-Linku, úplnou hračkou. Stačí len spustiť aplikáciu Tapo, mať v nej aktívny aspoň jeden užívateľ'ský profil a následne sa všetko realizuje v priebehu pár sekúnd. Dnes už ani tak nejde o to, aké rozlíšenie kamera umožňuje zaznamenávať, ale skôr sa zákazníci zameriavajú na paletu, pre nich zaujímavých, funkcionalít. C225 zachytáva obraz v rozlíšení 2 560 × 1 440 pxl, čo znamená, že samotné záznamy sú dostatočne ostré.

Mňa osobne však zaujímali oveľa viac práve všetky tie AI funkcie, o ktorých distribútor tak básnil už v prvej tlačovej správe. Alfou a omegou je v tomto prípade virtuálna identifikácia osôb a zvierat, kde si užívateľ môže zdefinovať, kedy mu má prísť upozornenie na mobil, ak pred kamerou nastanú nejaké ním zadané situácie. Povedzme, že teraz bežíte za smetiarskym vozom s košom v ruke a vaše desiat' mesačné diet'a sa práve zobudí a začne plakať. Ak ste mali v nastaveniach zadanú reakciu na detský plač, kamera vám po jeho spustení odošle konkrétnu notifikáciu aj s popisom. Rovnako tak si viete nastaviť brechot psa a pomocou obojstrannej komunikácie upokojiť



potomka, či svojho chlpatého miláčika. Okrem rozpoznávania zvukov, tak ako spomínam už vyššie, zvláda umelá inteligencia aj rozpoznávať živé bytosti od neživých. 2K rozlíšenie je dostatočné na to, aby ste v zázname vedeli identifikovať konkrétne tváre, avšak snímková frekvencia na úrovni 15 FPS už nie je tak očarujúca ako samotné rozlíšenie.

Tak či onak, záznamy vyzerajú nadpriemerne dobre a páčila sa mi takmer desiat' metrová snímacia dráha ako aj perfektný nočný režim – kto by kameru chcel využívať ako detskú pestúnku, môže prepnúť z 850 nm IR snímania na 940 nm a nerušiť tak svojho potomka červeným svetlom. Senzor zvláda reálne sledovať objekty v pohybe a aj túto funkciu som vedel v praxi overiť, s tým, že ma zaujímalo, či sa kamera po stratení sledovaného objektu vráti do svojej pôvodnej pozície – áno, vrátila. Po vložení microSD karty

si môžete záznamy ukladať čisto len na toto médium a neriešiť cloudové úložisko, ktoré vám však TP-Link po mesačnej skúšobnej dobe spoplatní. Výpis všetkých možných nastavení nekončí. Pomocou prehľadnej aplikácie Tapo si užívateľ môže kameru nastaviť aj ako zvukový alarm, alebo dokonca jednoducho vyznačiť zóny pohybu v dráhe snímania, po ktorých prekročení posielajú upozornenie na mobil, alebo spustí všeobecný zvukový alarm.

Takmer dokonalá

Snažil som sa na predmetnej kamere nájsť výraznejšie negatíva, avšak, ak dám bokom tak trochu očakávanú a v tomto segmente bežnú plynulosť snímkovania, nenachádzam na testovanej vzorke žiadne ďalšie nedostatky, ba naopak. Rozsah možností využitia tohto hardvéru v domácnosti spojený s vysokým stupňom spol'ahlivosti a nízkou cenovou reláciou mi jasne vraví, že TP-Link Tapo C225 je suverénny adept na kúpu pre každého, kto zháňa praktické digitálne oko do svojej domácnosti.

Verdikt

Jedna z najlepších domových kamier na našom trhu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link Cena s DPH: 55€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Spol'ahlivosť - 15 FPS
+ 2K rozlíšenie
+ Nočný režim
+ Reproduktor
+ Aplikácia

HODNOTENIE:

★★★★★

GIGABYTE GeForce RTX 4060 Ti Eagle OC

DOBRE VYHOTOVENIE NIE TAK DOBREJ KARTY



Umelá inteligencia. Dátové centrá. Veľký výpočtový výkon na spracovávanie masívnych objemov dát. Toto všetko sú frázy, ktoré bežného hráča absolútne netrápia, no spoločnosti Nvidia sa v posledných rokoch naozaj zapáčili. A prečo by aj nie, tento hráčmi z nejakého dôvodu stále obľúbený výrobca grafických čipov si uvedomil, že najväčšie peniaze sú v profesionálnom sektore a zúfalí počítačoví nadšenci sa uspokojia aj s predraženými kúskami, ktoré sú málokedy naozaj pokrokové. Je mi mierne smutno za dobou, keď grafické karty strednej triedy stáli okolo 200 eur a uvedomujem si, že sa už asi nikdy nevrátia, no v roku 2023 ponúkať Ti model s rovnakým 8 GB VRAM ako základná verzia za 100 eurový príplatok, čo dvíha cenu nad 400 eur, je naozaj príliš. Dost' ale negatívnych pocitov, aspoň nateraz, nakoľko model grafickej karty RTX 4060 Ti, ktorý k nám do redakcie zavítal, je od spoločnosti Gigabyte, s ktorou sme mali doposiaľ hlavne pozitívne skúsenosti.

Verzia karty, ktorá tentokrát pristála v testovacom počítači, sa môže pochváliť menom Gigabyte RTX 4060 Ti Eagle OC 8G. Generácia RTX 4xxx kariet dokáže prekvapiť vysokým výkonom pri tradičnom rasterizačnom renderovaní hier a obrazov, no to sa vzťahuje skôr na vyššie triedy kariet. Oblasť, kde najnovšia generácia Nvidia RTX žiari, je ray-tracing a najmä nové technológie ako DLSS, ktoré sú na týchto kartách odomknuté vďaka špeciálnym jadrám. S cenovkou okolo 450 eur Gigabyte RTX 4060 Ti Eagle OC definitívne nie je „lacná“ karta. Za lacné karty stále považujem kúsky, čo stoja od 200 do 300 eur, kam spadajú niektoré modely od AMD, od RX 6500 po 7600 či Nvidia RTX 3050 a 3060. Oplatí sa teda zaplatiť dvojnásobok za príponu Ti?

Obal a jeho obsah

Oproti baleniam high-end kariet je krabica, v ktorej je dodávaná Gigabyte GeForce

RTX 4060 Ti Eagle OC, naozaj malá. V prevažne čiernej škatuli s prvkami Nvidia zelenej a veľkou strieborno-modrou grafikou mechanického oka na prednej strane, sa ukrýva jednoducho vyzerajúca karta chránená tradične mäkkou penou.

Na zadnej strane balenia sa nachádza pár základných informácií o chladení karty, použití Windforce ventilátorov a o portoch. Prekvapivo sa vnútri balenia okrem karty a pamfletu na rýchlu inštaláciu nenachádza nič, nijaké CDčko s drivermi (čo je super) avšak ani nálepky, ktorými by sa mohol hráč pochváliť na svojom počítači.

Prvé dojmy a spracovanie

Gigabyte vo svojej novej modelovej rade Eagle prišiel už dávno s kartou GTX 1650, čo však neznamená, že pod menom Eagle sú dostupné len menej výkonné grafické karty. Do rodiny „orlov“ totiž patrí nielen najnovšia RTX 4060 Ti, ale v ponuke sú aj



4070, 4070 Ti a dokonca aj 4080. Ak ide o Eagle 4060 Ti, dostupné sú dve verzie, a to základná 4060 Ti a 4060 Ti OC, ktorá bude priamo z výroby ponúkať o niečo vyššie takt. Práve OC verzia sa dostala aj k nám. Ak ide o výzor, Eagle sa nemá za čo hanbiť. Jednoduchý výzor ladený v odtieňoch sivej dopĺňajú strieborné logá GIGABYTE, GEFORCE RTX a logo EAGLE na kovovom backplate. O chladenie sa stará trojica protibežných Windforce ventilátorov, ktoré napriek svojim menším rozmerom dokážu kartu bez problémov schladit' aj za tých najnáročnejších podmienok. Vďaka modernému dizajnu a sivo-striebornej farbe sa táto karta nestratí ani v prémiovejších skrinkách.

Softvér, podsvietenie a možnosti taktovania

Gigabyte k produktom na svojej stránke bežne ponúka viacero zaujímavých programov a táto karta nie je výnimkou. Okrem bežných driverov je však v ponuke

iba Gigabyte Control Center (GCC), nová aplikácia, ktorá pod svoje krídla berie všetky doterajšie Gigabyte a Aorus utility a nahrádza App Center. Nakoľko karta neponúka RGB podsvietenie, odpadáva tu nutnosť inštalovať RGB Fusion, ale poteší možnosť kartu cez GCC monitorovať, mierne taktovať či nastavovať krivky ventilátorov.

Testovanie

Za účelom testovania bola karta osadená na matičnej doske Aorus X570 Master spolu

s procesorom AMD Ryzen 7 5700G a 32 GB DDR4 3733 MHz RAM. Hry boli testované s kartou v základných nastaveniach s automatickým boost taktom. Všetky hry boli testované v rozlíšení 1080P, 1440P a 4K.

Zhrnutie

Táto karta patrí do akejsi zemi nikoho. Máte menší rozpočet, no chcete sa zahrat' aspoň vo Full HD rozlíšení? Nemíňajte na kartu viac ako 300 eur, bohato vám postačia aj o generáciu staršie kusy, ktoré stále ponúkajú 8GB VRAM.

Chcete hrať s vysokými FPS či vo väčších rozlíšeníach? Našportujte si trochu viac a 500 až 600-eurová karta vám poslúži ešte pekných pár rokov aj vďaka vyšším kapacitám VRAM. Vyhodenie tejto karty od Gigabyte nie je vôbec zlé, ibaže už základ je málo zaujímavý.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte Cena s DPH: 440€

PLUSY A MÍNUSY:

- + obstojné teploty
- + stabilné takt
- + moderný dizajn
- + tichá aj pod záťažou
- príliš vysoká cena
- iba 8GB VRAM

HODNOTENIE:



Genesis Carbon 500 Maxi Flash G2

KVALITNÁ HERNÁ PODLOŽKA



Vybrať si podložku pod myš sa môže zdať ako naozaj jednoduchá vec. Ale nie je to úplne také jednoduché. Existuje viacero faktorov, na ktorých si pri výbere treba dať pozor. Ide napríklad o rozmery podložky, či ide o podložku určenú výlučne pod myš, alebo je zároveň určená aj pod klávesnicu. Ďalší faktor, ktorý ovplyvňuje výber, je použitý materiál na výrobu podložky, a v neposlednom rade záleží aj na výbere toho správneho dizajnu. Dnes sa preto pozrieme na schopného kandidáta na vašu novú podložku od spoločnosti Genesis, konkrétne na model Carbon 500 Maxi dizajnu Flash G2.

Spracovanie a dizajn

Genesis si pri výrobe Carbon 500 Maxi dal záležať a stavil na overené materiály s niekoľkými úpravami. V prvom rade ide o kombináciu vodoodolnej látky a protišmykovej gumy, pričom štandardne spodná časť je gumená a látková je zas tá vrchná. Dôležité je spomenúť, že ide o podložku väčšieho rozmeru, konkrétne 900 x 450 x 2,5 milimetra, čo znamená, že tento produkt je určený pod klávesnicu a zároveň aj pod myš. Treba preto počítať s tým, že vám na stole zaberie celkom veľa miesta. Výhodou je jej hrúbka, teda spomínaných 2,5 milimetrov, ktorá je vo svete podložiek na celkom nízkej úrovni.

Okrem toho musím vyzdvihnúť dôležitú vec, a to sú prešívane boky,

ktoré výrazne zvyšujú jej odolnosť. Zvyčajne práve boky sú miestom, kde je opotrebenie najviac viditeľné.

Z hľadiska dizajnu ide o vydarený kúsok, no ak by vám konkrétny dizajn nepadol do oka, stále máte na výber iné varianty modelu Carbon 500 Maxi, ktorých je vyše sedem.

My máme k dispozícii na testovanie konkrétne model Flash G2, ktorý je charakteristický tromi pásikmi umiestnenými šikmo cez podložku. Tento model vyzerá naozaj štýlovo, a nevyvoláva hráčsky dojem a skôr pôsobí profesionálne.

Používanie

Z hľadiska používania podložky pod myš (v tomto prípade aj pod klávesnicu) sa dá rozprávať o dvoch najdôležitejších aspektoch, ktoré prakticky určujú, či je podložka dobrá, alebo nie. Sú nimi komfort a snímanie pohybov. A presne to Carbon 500 Maxi zvláda na výbornú.

Povrch produktu je na prácu s myšou dokonale prispôsobený a vôbec sa nestávalo, aby myš mala s pohybom po podložke akýkoľvek problém.

Zásľuhu na tom má aj špeciálna vrstva látky na jej povrchu, ktorá znižuje trenie medzi myšou a podložkou a celkovo to napomáha precíznemu snímaniu

každého pohybu, či už pri optických, tak aj pri laserových snímačoch. Druhým parametrom, o ktorom sme si hovorili, je komfort. Ani po dlhšom čase používania som na rukách nepocítil žiadny nepríjemný pocit, a preto sa nemám na čo sťažovať.

Záverečné hodnotenie

Podložka Carbon 500 Maxi je kvalitnou podložkou pod myš a zároveň pod klávesnicu, a ak vám nevadí, že vám takáto záležitosť na stole bude zaberat viac miesta, je to pre vás ten správny kandidát, nad ktorým by ste pri kúpe mali uvažovať. Je totiž ťažké kúpiť si kvalitnú podložku, ktorá je z kvalitných materiálov, najmä ak ju objednáte cez internet a nemáte možnosť si ju fyzicky odskúšať. Ale môžem vás uistiť, že za cenu 20 eur, sa vám pod ruky dostane kvalitný výrobok.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis Cena s DPH: 20€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vodoodolnosť - Nič
+ Komfort

HODNOTENIE:





PLAY GO SMART



**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

Oppo Reno10

MAPA K POKLADU



Opäť sa asi budem opakovať, ale za posledných pár rokov sa celosvetový trh s mobilnými telefónmi nafúkol ako tá ryba, z ktorej si delfíny radi robia futbalovú loptu. Výsledkom je obrovské množstvo rôznych výrobcov, pochádzajúcich z ďalekých krajín, predháňajúcich sa na tunajšom trhu v cenovej, ale aj inej súťaži a nechávajú na konzumentov, aby si k nim našli cestu pomocou vlastnej mapy. Značku OPPO ste v týchto reáliách už určite, aspoň čiastočne, zaregistrovali. Jej primárnym pôsobiskom je domáca Čína, a tam sa im vyložene darí predávať. Pomalými a strategicky slušne zvolenými krokmi sa však OPPO začína približovať aj tunajšiemu spotrebiteľovi, a toho dôkazom je nedávno uvedená novinka modelového radu Reno10, ktorá ku nám dorazila v kompletnej zostave. Nutné podotknúť, že je to práve OPPO, ktoré ročne dokáže zo svojich tovární vytlačiť, z pohľadu Európana, priam šialené počty nových mobilov. Preto nejaká tá odrobinka,

ak to tak môžeme napísať, logicky musí doplávať aj k našim brehom a redakciám. Mne sa podarilo týmto spôsobom zodvihnúť omrvinku OPPO Reno10 5G, o ktorej vám čo to poviem v nasledujúcom texte.

Okrem klasickej verzie Reno10 5G nájdete u vybraných predajcov a operátorov aj

verziu Pro, o ktorej však ešte bude reč v samostatnom článku. V balení tohto zástupu strednej vyššej triedy (cena za 8 GB RAM verziu s úložiskom 256 GB je u nás cca 500 eur) sa okrem samotného mobilu nachádza aj adaptér s výkonom 67 W a kabeľ s USB/C do USB/A koncovky. Na 6,7 palcovom AMOLED displeji je už z



továrne nalepená fólia a do dokonalosti príslušenstva v základnej cene chýba už iba obal, hoci len základný. Ak ste niekedy na internete alebo v obchode zazreli nejaký ten prémiovejší OPPO telefón, určite vás zaujal predovšetkým zaujímavým dizajnom. Inak tomu nie je ani pri Reno10, ktoré prichádza s výraznejšie vystúpeným fotomodulom v tvare kapsuly. Ak by ste si vedli a seba postavili Reno10 a Reno10 Pro, sotva by ste vedeli identifikovať ktorý je ktorý. Jediným rozdielom je povrchová úprava zadného krytu, pričom Pro verzia dostala lesklý efekt a klasická ten matnejší – výhodou je, ako inak, že pri matnom povrchu sa nemusíte zaoberať neustálym leštením. Späť k opisu dizajnu. Napriek tomu, že materiálom dominuje plast, telefón vyzerá prémiovo a vďaka zakriveniu bočných strán aj perfektne padne do ruky.



185 gramov

Prednú stranu zdobí rámkami sotva lemovaný AMOLED panel s rozlíšením 2412 × 1080. Jeho hlavnou devízou ostáva obnovovacia frekvencia na úrovni 120 Hz – v nastavení si môžete zvoliť jej automatické prepínanie pre zachovanie ideálneho výkonu voči výdrži batérie. Obrazovka na mňa spravila slušný dojem, aj keď maximálnu úroveň svietivosti by som dozaista hnal vyššie (papierových 950 nits je dnes už trochu málo), cez to všetko by ale panel rozhodne nemal byť na zozname mínusov pri konečnom zúčtovaní kvalít. Pod displejom je rovnako dobre reagujúca čítačka odtlačkov prstov, s ktorou som počas mesačného testovania nemal žiadny zásadný problém.

Na pravej hrane sa nachádza spínač pre zamknutie, ktorý je umiestnený v ideálnej výške a rovnako tak aj delené tlačidlo pre ovládanie hlasitosti. Spodná zásuvka

pojme dve Nano SIM karty a na ráme sa mimo USB-C vstupu vyskytuje aj duo reproduktorov. Čo sa týka kvality audia, tak zvuk je síce v rámci hlasitosti na vysokej

úrovni, avšak jeho celková vyváženosť sa pohybuje skôr niekde okolo priemeru – na sledovanie nenáročných videí to bude ale úplne dostačovať. Pod kapotou sa nachádza nový čipset MediaTek Dimensity 7050, ktorému sekunduje už spomínaná 8 GB operačná pamäť. Výrobca v tomto bode apeluje na fakt, že sa jedná o nový čip, a to je dozaista pravdou, avšak jeho potenciál by som ja osobne do segmentu vyššej strednej triedy vôbec netlačil. Na bežnú socializáciu ide o dostatočný výkon a nebudete mať problém si na pozadí nechať otvorených viacero aplikácií a súčasne do toho ešte fotografovať (reakcia na realizáciu snímky nie je okamžitá a je tam isté oneskorenie), avšak akonáhle by ste chceli začať strihať nejaké to video a spustiť náročnejšiu hru, pripravte sa na nechcenú latenciu v rámci interakcie. Ak by som to celé mal zjednodušiť; OPPO Reno10 je mobil vhodný do rúk nenáročného konzumenta, ktorý od neho v rámci výkonu nebude vyžadovať žiadny, čo i len minimálny, presah do prémiových vôd. Čo sa týka operačného





systému, tak nadstavbou pre Android 13 je ColorOS, od ktorého očakávajte nutné čistenie rôznych a v drvivej väčšine nechcených aplikácií tretí strán – dobré je, že sa dajú odstrániť vlastne úplne všetky.

Aby som bol však fér, tak niektoré app v rámci operačného systému od OPPO majú reálny a praktický význam. Asi najviac som docenil komplexnú a v rámci strednej triedy aj nadštandardnú správu modusu Always-On, kde si môžete nechať na displeji vyhadzovať užitočné informácie a spravovať ich bez toho aby ste zat'azovali batériu odomknutím zariadenia.

Maximálne 4K videá pri 30 fps

Oslím mostíkom sa teraz môžeme presunúť práve do sekcie výkonu akumulátora. Výrobca do 185 gramového prístroja

dostal batériu s kapacitou 5 000 mAh, vďaka čomu vie telefón pri strednej vyt'aznosti fungovať takmer dva dni. Plné zat'azenie ho potom dostane niekde na hranicu jedného dňa. Výhodou je možnosť tankovať energiu pri výkone 67 W, a teda si zariadenie nabijete už behom trištvrte hodiny. Do poslednej časti recenzie som si nechal hodnotenie fotoaparátov. OPPO Reno10 5G je vybavené hlavným snímačom s rozlíšením 64 Mpx (f/1,8) doplneným o teleobjektív s 32 Mpx (rovnako je na tom aj selfie kamera) a širokouhlým snímačom s 8 Mpx. Teleobjektív ponúka dvojnásobný optický zoom a dvadsaťnásobný digitálny zoom, avšak najviac ho doceníte pri realizácii portrétových snímok. Čo sa týka kvality fotografií zhotovených primárnym modulom, tak obrázky sú za denného svetla priemernej až nadpriemernej kvality (záleží podľa scenérie), kde softvér

často presýti farby v popredí a zvyšok nechá akosi nedokončený. Vyloženým sklamaním sa ukázal nočný režim, ktorý vo finále produkoval ešte horšie výsledky než bežné nastavenie, čo sa v segmente telefónov nestáva až tak často (bude to chcieť nejaký ten update). Selfie momentky pri ideálnom svetle potešia aj náročnejšie instagramové hviezdičky, ale kvalita tradične upadá s intenzitou prirodzeného svetla.

Slušný výsledok

Moja prvá osobná skúsenosť so značkou OPPO dopadla slušne. Recenzovaný model Reno10 sa určite dokáže uplatniť v rámci strednej triedy, aj keď ja osobne by som mu akékoľvek ambície ísť vyššie zatrhol už len kvôli slabšiemu čipsetu a nie úplne presvedčivej foto výbave. Cez to všetko ide o dizajnovu atraktívny telefón s dobrou výdržou batérie, ktorý vás zaujme obnovovacou frekvenciou na oko pekného panelu a výborným konštrukčným spracovaním.

Verdikt

Relevantný zástupca strednej triedy.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal: **OPPO** **Cena s DPH: 500€**

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Výkon mohol byť vyšší
+ Pevné a odolné šasi	- Nevyvážená kvalita fotosnímačov
+ Batéria	
+ 120 Hz	
+ Displej	

HODNOTENIE:



Natec NAUTILUS

ELEGANTNÁ NÍZKOPROFILOVÁ KLÁVESNICA



Klávesnice ako periférie k počítaču sa dajú rozdeliť na viacero druhov, či už hovoríme o ich určení, type spínačov, alebo o profile klávesov. Problém nastáva, ak si chceme nejakú klávesnicu zadovážiť, no nie sme si istí, akú presne. Aj preto sa v tejto recenzii pozrieme a podrobnejšie si niečo povieme o klávesnici Nautilus od spoločnosti Natec, ktorá sa pýši nízkou cenovkou a nízkym profilom klávesov, ktorý je podobný, no trochu vyšší ako pri štandardných notebookoch.

Dizajn a vyhotovenie

Ako ste si už zrejme všimli na fotografiách, dizajn produktu nie je nejaký špeciálny – s výnimkou malého plastového výbežku pred medzerníkom. Klávesnica celkovo nevyzerá prémiovo, no to je vzhľadom na cenovku úplne pochopiteľné. Jedným slovom by sme ju mohli označiť za jednoduchú, keďže nemá žiadne výrazné alebo hráčske prvky, ako sú napríklad podsvietenie, programovateľné tlačidlá či iné podobné funkcionality.

Čo sa týka vyhotovenia produktu, Natec stavil na obyčajný plast, na ktorom nie

je čo pokaziť. Klávesnica preto nie je ani veľmi odolná, no pre kancelárske/home office účely je to úplne dostačujúci materiál. Je nutné podotknúť, že vďaka konštrukcii zariadenia tu nájdeme aj odolnosť voči ošpliechaniu tekutinou. Znamená to, že sa nemusíte báť, keď na ňu omylom vylejete vodu. Poteší však najmä ochranná vrstva na klávesoch, ktorá zabraňuje opotrebeniu potlače na ich povrchu. A keďže už hovoríme o spracovaní produktu, spomenieme aj nejaké tie čísla. Hádam najdôležitejším údajom sú rozmery klávesnice, ktoré sú 435 x 135 x 26 mm, a v neposlednom rade uvedieme aj hmotnosť, ktorá je približne 390 gramov.

Používanie

Z hľadiska primárneho kancelárskeho/pracovného zamerania klávesnica dokonale plní svoj účel a v praxi sa nemáme na čo sťažovať. Zariadenie sa používa pohodlne, píše sa na ňom dobre a membránové spínače fungujú tak, ako majú. Prijemným potešením je aj prítomnosť multimediálnych klávesov, vďaka ktorým napríklad môžete bez používania myši pozastaviť prehrávanie

alebo stlmiť zvuk počítača. Nízkoprofilové klávesy majú svoje výhody pre prácu v kancelárii, keďže nevydávajú veľkú hlučnosť a z hľadiska písania sú o niečo pohodlnejšie, aj keď to môže byť len vecou názoru.

Záverečné hodnotenie

Klávesnica Nautilus od Natecu je lacnou alternatívou pre nenáročných používateľov, ktorí nevyžadujú žiadne špeciálne funkcionality a neprajú si, aby za ňu museli vyhodiť väčší obnos peňazí. Pri klávesnici za 5 eur sa nedajú očakávať žiadne zázraky, no svoj účel splní tak, ako má.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec Cena s DPH: 5€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Komfort pri stláčaní - Nič
+ Rozmery

HODNOTENIE:



Lenovo LOQ 15IRH8

HERNÝ NOTEBOOK PRE ZAČIATOČNÍKOV?



Neviem, ako to máte tam u vás doma, ale keď na internete vidím reklamu na d'alšieho finančného poradcu zaručujúceho enormný zisk v extrémne krátkom čase, začínam sa pýtať sám seba: je toto už ten d'alší stupeň blížiacej sa apokalypsy? Nemôžete mi to mať za zlé, avšak čo iné mi má napadnúť, ak vidím obchodníka s prázdnyimi vreckami snažiaceho sa rozdávať erudované finančné rady, a to všetko čisto v záujme vlastného obohatenia? Ten, kto si vie dať dohromady bežný matematický príklad v štýle jedna plus jedna, by nemal podobným existenciám skákať na lep, avšak ich neustála prítomnosť v sociálnom online priestore mi naznačuje, že opak je pravdou. A prečo spomínam týchto a im podobných ostrorelcov z hornej dolnej, ktorých zaručený recept na úspech tkvie maximálne tak v tom, že pochopili ako funguje Ponzioho schéma? Dôvodom

je moje cielečné premostenie na cenové relácie skutočne výkonných herných notebookov, ktoré si dnes môže dovoliť len malá časť spotrebiteľského spektra. Ale raz za čas, tá či oná firma skúša takzvaný limbo efekt, čiže chce výrazne podliezť priemernú hranicu ceny vyrátanej pre konkrétny segment a ponúknuť za ňu neočakávane vysoký výkon. Daný efekt by sa dal aplikovať aj na nedávno vydaný notebook od firmy Lenovo, ktorý pre nich dostal dosť netradičný názov LOQ.

Priemerný zvuk reproduktorov

Nemusíte sa hanbiť za to, že ste doteraz spomínanú skratku LOQ nikdy nepočuli. Spoločnosť Lenovo ju totižto predstavila len pred pár mesiacmi a ide o novú modelovú sériu, ktorú uvedená firma kategorizuje ako lacnejší variant voči ich

prémiovej sérii Legion. Akokoľvek to môže znieť nezaujímavo, v rámci výbavy sa tu nebudeme rozprávať vyložene o nejakých kalkulačkách určených pre deti, ba osobne si myslím, že potenciál LOQ má v sebe ambície presiahnuť aj mimo nejakej bubliny začínajúcich milovníkov videohier – môj predpoklad však operuje s niekoľkými premennými, ktoré vám rád vysvetlím o pár riadkov nižšie. Je to už viac než mesiac, čo som mal možnosť otestovať Lenovo LOQ v konfigurácii 15IRH8, kam patrí procesor Intel Core i5 13420H (Raptor Lake) nasledovaný grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 4060 a 16 GB operačnou pamäťou. Predmetné črevá zasadené do pevného a odolného šasi s 15,6 palcovým IPS panelom s Full HD rozlíšením a obnovovacou frekvenciou 144 Hz vás vyjde na 1000 eur. A to je presne to o čom hovorím už v prvom odseku, limbo efekt v podaní Lenova, ktorým sa snaží



cieleno atakovať konkurenciu a za mňa je to dozaista z ich strany zaujímavý ťah, ak explicitne použijem šachovú terminológiu. Nechajme však nejaké zákulisné ťahanice a podme konečne ku predmetu recenzie. IdeaPad Gaming 3 sme vám už na stránkach nášho magazínu recenzovali, a ak si náhodou spomeniete, o aký notebook toho času išlo, tak vám podobnosť s LOQ môže doslova udrieť do očí. Áno, Lenovo v tomto prípade zobralo fakticky identické šasi a do rohu horného veka zasadilo logo LOQ. Dokonca aj atypická modrá lišta umiestnená na zadnej strane výstupu pre chladenie je totožná s IdeaPad Gaming strojom.

Odolný plast

Telo daného laptopu je vyrobené z odolného plastu, a pokiaľ si ho nezoberiete do rúk, môže sa pokojne stať, že si v hlave plast popletiete s kovom. Tak či onak, počas recenzie som notebook cieleno hodil z metrovej výšky na tvrdú drevenú

podlahu a absolútne nič sa mu nestalo, čo je len potvrdením mojich slov ohľadom pevného spracovania – či už pántov, alebo jednotlivých vrstiev skeletu. Chladiaca sústava zvláda svoju prácu perfektne a všetok horúci vzduch necháva unikáť do priestoru nielen zo zadnej strany, ale dokonca aj zo strán, čo môže konzument doceniť v čase zimy, avšak už menej nadšený bude počas horúcich letných dní. Zariadenie váži sotva dva a pol kilogramu, a to ho predurčuje pre v celku pohodlný transport aj len tak v rukách.

Zadná strana ponúka dôležité fyzické porty, kde nájdeme USB-C s podporou DisplayPortu 1.4 a dokonca funkciou rýchleho nabíjania (udávaných 140 W). Mimo čierka nájdete na zadnej hrane aj LAN port, USB-A vstup, a samozrejme, nesmierne potrebné HDMI 2.1. Po odklopení vrchného veka pomocou jedného prsta na vás zabliká jediné RGB osvetlenie, a to v podobe kompletnej nízko profilovej

klávesnice. Podsvietenie má štyri zóny a jeho jas je uspokojivý. Tak ako už u spomínaného základu (IdeaPad) aj tu sa mi písalo skutočne príjemne a dokonca som si vedel užiť aj prípravu niekoľkých dlhých článkov počas trojhodinovej jazdy v aute, kde som mal predmetný notebook na kolenách. Zdvih na úrovni 1,5 mm má dobre nastavený odpor a čím dlhšie na klávesnici píšete o to menej chýb vytvoríte. V hornej časti nie zrovna tenkého rámy okolo panelu sa nachádza povinná webová kamera a jej schopnosť dopraviť vašu tvár do celého sveta je uspokojivá, rovnako ako aj dobre reagujúci a dostatočne veľký trackpad umiestnený tradične pod klaviatúrou.

RGB môžete nastavovať cez softvér Lenovo Vantage

Nastal čas pozrieť sa bližšie na IPS panel. O Full HD rozlíšení som už písal vyššie, rovnako ako aj o obnovovacej frekvencii 144 Hz. K tomu vám môžem potvrdiť aj úroveň jasú prekonávajúcu papierovú hranicu 350 nits a aj slušné pozorovacie uhly. Ak však testovaná jednotka musela skôr či neskôr, aj s ohľadom na jej cenu, niekde výrazne klesnúť, tak to v tomto prípade bolo pri kvalite displeja.

Pre bežné hranie nenáročných online a indie projektov je Lenovo LOQ 15IRH8 aj so svojím panelom ideálnym náradím, akonáhle by ste však chceli na jeho 15 palcovom podklade vidieť dokonalé spracovanie farieb, či už pri AAA produkcii, alebo filmoch a seriáloch, budete veľmi sklamaný. Panel zvláda len sotva 60 % sRGB a ledva 40 % DCI-P3, čo v praxi a bez kalibrácie vytvára zlý dojem na používateľa – kvalita farieb jednoducho sklame aj menej skúseného. Ďalšie negatívum sa vynára aj pri slabých reakciách samotných pixelov, kde síce papierovo môžeme hovoriť o vysokej obnovovacej frekvencii, avšak pri





hraní frenetických akčných multiplayer projektov som neraz skončil len preto, že som nevedel identifikovať rozmazanú šmuhu v pozadí. Tento problém sa dá vyriešiť pripojením kvalitného externého monitoru, ideálne s OLED panelom, avšak to nám trochu podráža nohy aj s celou filozofiou konceptu laptopov.

Najväčšou devízou predmetného hardvéru je samozrejme výkon. Výkonný procesor vám umožňuje zahrať si hry, ako keby ste pod rukami mali herné železo zo

strednej triedy a mimo toho by som notebook odporučil aj na komplikovanejšiu postprodukcii – pre začiatočníkov, ako aj skúsených. CPU, ruka v ruke s výkonnou GPU, a funkciou pre dosiahnutie lepšieho snímkovania (MUX Switch) musí uspokojiť každého nadšenca do hier, špeciálne v momente, keď si uvedomí, koľko do predmetného železa dal vlastne peňazí. Na samotný záver som si nechal stručný komentár na margo celkovej výdrže batérie. Ak by som mal vybrať dve najzásadnejšie negatíva, ktoré mi počas recenzovania

Lenovo LOQ 15IRH8 vyskočili výrazne pred oči, tak po kvalite displeja je to práve batéria. Pri kancelárskej práci som nebol schopný dostať sa cez štyri hodiny, čo je skutočne mrzuté a akonáhle som laptop zatiažil náročnou hrou, sotva sa časomiera dokázala vyšplhať na hranicu jednej hodinky. Veľkou výhodou je možnosť dobíjania cez USB-C, ktoré však od vás, v prípade ak by ste chceli používať powerbanku, vyžaduje dodatočnú investíciu. Suma sumárom: Lenovo sa onen limbo efekt podaril tak na 80 % a pre hráčov nevyžadujúcich vyložené plné grafické nastavenia u AAA titulov, ktorým rovnako nevadí slabšia batéria a slabší displej, je LOQ tým pravým a peňaženku šetriacim kamarátom.

Verdikt

Najlepší herný notebook vo svojej cenovej relácii, s ktorým zvládnete aj postprodukcii.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 000€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výkon nie len na hranie	- Batéria
+ Klávesnica a pekné RGB	- Nízky farebný gamut
+ Dizajn	- Slabá odozva pixelov

HODNOTENIE:



Xiaomi Mi Truclean W10 Ultra

PÁTRANIE POKRAČUJE



Seriálová odysea s vysávačmi pokračuje. To, čo som vám sl'úbil už v závere mojej nedávnej recenzie na Vacuum Cleaner G9 Plus od Xiaomi, dnes svedomito plním, a preto pokračujeme rozborom kvalít d'alšieho adepta na spasiteľa mojej vlastnej domácnosti – pripomeniem, že pátram po ideálnom bezdrôtovom partnerovi pre duo už zaškolených autonómnych vysávačov, ktorý by zvládol pokryť štvorizbový dom. Tentokrát sa však posúvame, a to dost výrazne, vyššie po cenovej stupnici, čo však so sebou automaticky prináša aj oveľa viac funkcionalít, ako ponúkal produkt G9.

Vysávač Truclean W10 Ultra sa od spomínaného Vacuum Cleaner G9 Plus odlišuje v mnohých ohľadoch. Spoločne vychádzajú z konceptu tyčového pomocníka na udržiavanie poriadku pomocou výkonného motoru, avšak Truclean ide

cestou mokrého čistenia. Ide preto skôr o poloautomatický mopovač, ktorý nájde uplatnenie v domácnosti, v ktorej prevládajú tvrdé povrchy (presne to je aj môj prípad). Len čo Truclean uvediete do činnosti, ste schopní jedným t'ahom nasat' špinu a súčasne aj poumývať. V minulosti som už testoval jeden identicky koncipovaný ručný tyčový vysávač, avšak, aj keď sa cenovo nedalo hovoriť o niečom, nad čím by ste len tak mávli peňaženkou, uvedený produkt po sebe zanechával mokré a neraz aj špinavé škvrny. Aj preto ma už pred testom Xiaomi verzie zaujímalo, ako na tom bude práve ich mopovač, keďže s cenou pohybujúcou sa okolo hranice 800 eur by sa mal ukázať ako bezchybný.

Uvedená cena v sebe, mimo samotnej jednotky, zahŕňa aj automatickú čistiacu základňu, bez ktorej by jeho validita bola

maximálne polovičná -- o tom, čo všetko dokovacia stanica dokáže, napíšem o chvíľku. Teraz sa pod'me zamerat' na samotný dizajn tyčovej jednotky, ktorý opäť potvrdzuje, že Xiaomi má zmysel pre eleganciu a súčasne vie ponúknuť sofistikovanú elektroniku zabalenú do minimalisticky pôsobiaceho šasi. „Na prvú dobrú“ vyzerá produkt skutočne príjemne a bez akýchkoľvek problémov som ho dokázal začleniť do nášho vybavenia – miesto si našiel v kuchyni hneď vedľa chladničky. Krémovobiely a lesklý plast je už tradičnou poznávacou značkou uvedeného čínskeho výrobcu.

Na koberce zabudnite

Do zoznamu tvrdých povrchov môžeme v tomto prípade zaradiť akúkoľvek drevenú či laminátovú podlahu a, samozrejme, aj



tradičné kachličky, prípadne brúsený betón. Viacúčelový vysávač od Xiaomi má vo svojej spodnej časti rotujúci valec s textilnou úpravou, ktorý pomocou inteligentného dávkovania tekutiny z nádržky na čistú vodu (jej objem je 745 ml) usmerňuje energiu na vami vybrané miesta. Len čo snímač v prednej časti zaznamená, že je nutné pridať výkon, z pozície automatického režimu tomu vyhovie a zvýši otáčky motora – týmto spôsobom sa výrobca snaží šetriť batériu a predĺžiť tak jej životnosť. Samotná voda, a to sa teraz dostávame k už vyššie spomínanej základni, sa automaticky natiahne z odnímateľnej nádržky a pomocou vnútorného ohrevu sa zahreje na 75 stupňov. Daná teplota dokáže rozpustiť aj hlbšie zaschnuté škvrny a sám som vďaka nej dokázal pomocou opakovaného ťahania vyčistiť nielen kávové škvrny, ale aj kvapky kečupu a hrudky ovsenej kaše (ach, tá naša Nelka a jej stravovací armagedon).

Proporčne dobre vymodelovaná rúčka od mopovača má v sebe niekoľko fyzických spínačov a o kúsok nižšie, priamo nad uzatvorenou nádržkou na čistú vodu, sa nachádza krásne prehľadný LCD displej s veľkosťou 3,2 palca. Kruhová grafika v ňom vás informuje o percentuálnom stave batérie (pri strednom stupni znečistenia povrchu ste schopní s produktom fungovať zhruba 30 minút čistého času), o aktuálne zvolenom programe (okrem automatiky je tu ešte modus plného výkonu alebo cieleného nasávania väčšieho množstva tekutín) alebo o nutnosti vrátiť sa na základňu a spustiť doplnenie vody.

Náš štvorizbový dom som bol schopný povysávať a súčasne poumývať pomocou dvoch nádrží čistej vody, čo som stíhal aj v rámci jedného nabitia batérie, čiže je vám jasné, že v tomto smere testovaná vzorka obstála – hardvér s vami komunikuje primárne anglicky a nie je možné ho, trochu prekvapivo, prepojiť s Mi aplikáciou.

Batéria s kapacitou 3 680 mAh

Späť k základni. Dokovacia stanica, mimo toho, že sa stará o tankovanie elektrickej energie a čistej vody, toho zvláda ešte oveľa viac. Po ukončení upratovania stačí spustiť program čistenia (cca 14 minút), ktorým sa automaticky vyžmýka hlavný

valec a odvedie špinavú tekutinu, ako aj suché častice, do druhej nádržky s objemom 640 ml. Po vyčistení valca sa okamžite spustí proces jeho vysušovania (teplota 55 stupňov), po ktorom ostáva všetko krásne suché a bez akýchkoľvek vlhkých škvŕn – týmto spôsobom sa užívateľ vyvaruje tvorbe plesní a prípadnému šíreniu baktérií. Kto by však potreboval poupratovať / poumývať viacero podláh v dome alebo byte, určite ocení prítomnosť druhého valca. Ten je umiestnený v druhej časti samotnej základne, kde sa nachádza aj špeciálna kefa na manuálne vyčistenie hrdla pod valcom a násada na prerezanie nahromadených vlasov. Úplne ma odrovnala skutočnosť, že daný priestor vedľa nádrže





s čistou vodou má vlastné veko a funguje aj ako separátna vysušovacia stanica, do ktorej jednoducho vložíte použitý valec a necháte ho spolu s filtrom z nádržky na nečistoty pekne vysušiť. Xiaomi pri tvorbe dokovacej stanice myslelo skutočne na všetko, čoho dôkazom je aj jednoduché LED svetlo pod nádržkou s vodou, ktoré farebne indikuje hladinu naliatej vody. Užívateľ tak vždy vidí, či je čas doliať, alebo môže túto činnosť nateraz pustiť z hlavy.

Z času na čas, špeciálne vtedy, keď vykonáte generálnu likvidáciu špiny, sa hodí mopovač Xiaomi Mi TruClean W10 Ultra rozobrať a pomôcť mu od nahromadených vrstiev vlasov a hrubších nečistôt. Nemusíte

sa však tohto procesu obávať, všetky odnímateľné kryty, ostatne tak ako aj celé šasi, je vyrobené z tuhých komponentov a nemáte tak čo pokaziť – stačí len zobrať vlhčené utierky. Čo mne osobne robilo najväčšie problémy, bola obmedzená hybnosť hlavného kľbu nasávacej lomka umývacej časti, pre čo som produkt nevedel zasunúť naplno pod konferenčný stolík a gauč. Napriek tomu všetkému som s ním dokázal vyčistiť obrovské plochy domu, a to vrátane našich drevených schodov vedúcich na prvé poschodie. Výkon rotujúceho valca ženie produkt vpred vlastnou silou, a tak obsluhu zvládnu aj útlejší jedinci, aj keď prenášanie po schodoch môže byť menším problémom.

Pátranie po poslednom a nesmierne dôležitom pomocníkovi do našej domácnosti tak definitívne končí.

Som rozhodnutý, že len čo mi Xiaomi zoberie testovanú vzorku, obratom kupujem svoj vlastný kus Mi TruClean W10 Ultra. Vďaka nemu dokážem jedným ťahom vysávať a súčasne aj efektívne umývať tvrdé podlahy v celom dome, a robiť to s maximálnym komfortom. Zariadenie za sebou nezanedbáva nechcené stopy po vode, keďže po každom vypnutí spustí naplno otáčky motora a prebytočné kvapky krásne nasaje do nádrže. Súčasne ponúka slušnú výdrž batérie, perfektne zvládaný proces samočistenia, bohaté príslušenstvo, sušenie, automatické dopĺňanie vody, jej ohrev na 75 stupňov, a to všetko s eleganciou seba vlastnou.

Verdikt

Našiel som svojho upratovacieho spasiteľa.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi	Cena s DPH: 800€
-----------------------------	----------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ vysávanie a umývanie súčasne	- nedostanete sa s ním všade
+ výkon a jeho automatická regulácia	- na koberce zabudnite

HODNOTENIE:



ASUS Dual GeForce RTX 4070 OC Edition 12GB

GRAFIKA, KTORÁ SA TAKMER OPLATÍ



To, že RTX 3xxx karty ešte stále nie sú vo veľkom dostupné, nie je nič nové pod slnkom. Ale pre prípad, že sa v dohľadnej budúcnosti ich dostupnosť zlepší, spoločnosti posielajú zaujímavé kúsky na recenzovanie, aby sa hráči mali podľa čoho rozhodovať. Podobne to bolo aj v prípade grafickej karty s označením Dual GeForce RTX 4070 OC Edition 12GB, ktorú nám zapožičala spoločnosť Asus. Vďaka tomu sme mali v redakcii možnosť pozrieť sa zblízka na najnovšiu exkluzívnu Nvidia RTX funkcionálnosť a ďalšie moderné funkcie.

Najnovšia generácia RTX kariet priniesla oproti predošlej generácii opätovné zvýšenie výkonu, hoci teraz hlavne na úkor spotreby elektriny. Menej nároční hráči si v dnešnej dobe možno stále vystačia s grafikami, ako RTX 2070 či 3060 Ti, no tí náročnejší už budú pokukovať po kartách, ktoré majú viac ako 8GB VRAM.

Obal a jeho obsah

Grafická karta Asus Dual RTX 4070 OC Edition prichádza v atraktívnom obale, ktorý je kvalitne vyrobený a dobre chráni obsah. Na obale sú jasne viditeľné hlavné špecifikácie karty, čo je vždy vítaným prvkom. Po otvorení obalu majiteľov

privíta samotná karta, bezpečne uložená v netradičnej plastovo-kartónovej kolíske. Možno ani nejde o priveľmi netradičný spôsob uchovania karty, no aspoň ja osobne som sa s ním doposiaľ nestretol.

Ide o systém, pri ktorom je potrebné kartón ohnúť v tých správnych miestach a grafika, ktorá bola dovtedy držaná na mieste obdĺžnikom napnutej plastovej fólie, sa uvoľní.

Prvé dojmy a spracovanie

Asus Dual RTX 4070 OC Edition zaujme najprv svojím robustným a kvalitným dizajnom. Karta je na prvý pohľad vyrobená z kvalitných materiálov, čo jej poskytuje pevnosť napriek rozmernejšiemu chladiču a tým pádom snáď aj dlhú životnosť. Jej dvojslotový dizajn umožňuje jednoduchú inštaláciu do väčšiny bežných PC skriniek. Karta je z časti z polopriesvitného plastu, čo jej tiež dodáva mierny „šmrnc“ oproti bežným čiernym a strieborným kúskom.

Softvér, podsvietenie a možnosti taktovania

Asus Dual RTX 4070 OC Edition je vybavený softvérom, ktorý ponúka

širokú paletu možností nastavenia grafickej karty. Pomocou softvéru môžete jednoducho upravovať ventilátory, monitorovať teplotu, nastavovať taktovacie parametre a využívať ďalšie pokročilé funkcie.

Testovanie

Za účelom testovania a získania čo najlepších výsledkov bola karta osadená na matičnej doske Aorus X570 Master, spolu s procesorom AMD Ryzen 7 5700G a 32 GB DDR4 3730 MHz RAM. Hry boli testované s kartou v základných nastaveniach s automatickým boost taktom. Všetky hry boli testované v rozlíšení 1080P, 1440P a 4K a záznamy o FPS boli zachytené programom RivaTuner.

Zhrnutie

Asus Dual RTX 4070 OC Edition je vynikajúca voľba pre náročnejších hráčov, ktorí očakávajú vysoký výkon a spoľahlivosť, a tiež pre počítačových nadšencov, ktorí pomaly zisťujú, že 8GB VRAM už v dnešnej dobe nie je dost.

Jej dizajn je síce menej výrazný a neponúka trilión LED diód, no predsa stále vyzerá dobre a určite si nájde svoje miesto v mnohých zostavách. Výhodou je tiež možnosť kúpiť verziu v bielom prevedení, ktorá určite ulahodí minimalisticky naladeným používateľom. Jediná negatívna vec na tejto karte je jej cena, hoci tá sa odvíja najmä od cien samotných čipov, ktoré určuje spoločnosť Nvidia.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus Cena s DPH: 690€

PLUSY A MÍNUSY:

- + nízke teploty
- + 12 GB VRAM
- + stabilné taktý
- + zaujímavý dizajn
- + tichá aj pod záťažou
- stále prémiová cena

HODNOTENIE:



45



Sledujte zde



Endorfy Arx 500 Air

NOVÁ, LEPŠIA... MENŠIA?



Nie každý počítačový nadšenec potrebuje skrinku veľkostí konkurujúcu šatníkom či chladničkám, preto existujú takzvané midi-tower riešenia. Trh s počítačovými skrínkami je momentálne naozaj presýtený, a preto pri výbere môžu rozhodovať aj tie najmenšie detaily. Nestačí, aby skrinka pekne vyzerala, ale musí byť aj dobrá v chladení, poskytovať dostatočný priestor pre budúce vylepšenia hardvéru, a tiež by nemala stáť priveľa. Jedným z najnovších hráčov v tomto segmente je spoločnosť Endorfy, od ktorej sme už mali možnosť vyskúšať viacero modelov. Tentokrát k nám zavítala dvojica Arx 500 skriniek, jedna v prevedení Air, na tú sa pozrieme v tejto recenzii, a druhá s veľavravným ARGB v mene, ktorej sa však povenujeme neskôr.

Značka Endorfy možno ešte stále pre mnohých nebude známa, no za týmito menom sa schovávajú na našom trhu už

pomerne známe značky SilentiumPC a SPC Gear. Ich materská spoločnosť Cooling sa spojila pod globálnu značku Endorfy a všetky nové produkty, zamerané nielen na hráčov, už budú dodávané pod týmto názvom.

Obal a jeho obsah

Skrinka dorazila v tradičnej kartónovej škatuli s čiernou grafikou na povrchu, čo nemusí znamenať nižšiu kvalitu. To dôležité sa samozrejme ukrýva vo vnútri. V sendviči z polystyrénu sa nachádza bezpečne uložená skrinka, ktorá po vytiahnutí odhalí plne priesvitnú bočnicu z temperovaného skla chránenú fóliou proti poškriabaniu.

Osobne nie som najväčším fanúšikom obyčajného polystyrénu pri ochrane skriniek, ale Endorfy získava plusový bod za mäkkú penu umiestnenú na strane skrinky s bočnicou z temperovaného skla. Vnútri

skrinky sa nachádza krabička s doplnkami a manuál, ale to asi nikoho neprekvapí.

Prvé dojmy a spracovanie

Skrinka Endorfy Arx 500 Air sa s priemernou cenou drží tesne pod hranicu 100 eur, a tým vstupuje do veľmi nebezpečných vôd plných známych značiek a dizajnových chuťoviek. Výzorovo síce nie je na Arx 500 Air nič prevratné, no už na prvý pohľad je pri nej vidieť dôraz na detail, kvalitné spracovanie a zameranie na chladenie, nie na dizajnové nezmysly. Skrinka poteší tunelom na ukrytie zdroja. Tunel je zvrchu perforovaný pre lepšiu cirkuláciu vzduchu a ukončený v dostatočnej vzdialenosti pred prednými pozíciami ventilátorov. Osádzanie radiátorov tak nebude žiaden problém. Potešia tiež filtre proti prachu na vrchnej a spodnej časti, ktoré však nebránia prietoku vzduchu a predné čelo



celé z perforovaného plechu s obstojným odstupom od ventilátorov. Endorfy Arx 500 Air ponúka aj všetku funkcionalitu na uľahčenie a spiestenie života, na ktorú si už mohli skúsenejší stavitelia zvyknúť. Myslím tým napríklad väčší odstup vrchnej hrany matičnej dosky od 'stropu' skrinky, vďaka čomu sa do vrchnej časti zmestia aj radiátory AIO chladenia,

priehľadné bočné okno z temperovaného skla, päť 140mm ventilátorov, či zabudovaný ovládač pre všetky ventilátory.

Vizuál a rozvrhnutie

Po stránke dizajnu v Endorfy stále vsádzajú na rokmi overený a osvedčený dizajn štýlu funkčný čierny kváder s pár

nenápadnými logami, no pár ukrytými vyciňákmi. Osobne mi takýto prístup vôbec neprekáča. Počítačové skrinky (na pár výnimiek) nebývajú hviezdou večera a väčšinu ľudí zaujíma to, čo sa ukrýva v ich vnútri. Mierne odlišné je na tejto skrinke umiestnenie tlačidiel a portov v prednej časti, ktoré nie sú priamo vpredu hore, ale lemujú pravú hranu skrinky, čo môže byť menej praktické pri umiestnení skrinky pod stôl, alebo napravo od monitorov, ale samo o sebe by nemalo byť veľkým negatívom. Po stránke vnútorného rozloženia je Arx 500 Air určená najmä pre tradičné dosky formátu ATX, hoci sa do nej samozrejme dajú osadiť aj menšie mATX alebo ITX dosky.

Grafické karty sú obmedzené maximálnou dĺžkou 350 mm, chladiče CPU maximálnou výškou 179 mm a ATX zdroje majú priestor až 300 mm. Čo sa týka podpory diskov, ponúka Arx 500 Air síce iba jeden 2,5"/3,5" slot, ale ďalších 6 pozícií pre 2,5" disky. Na záver nesmiem zabudnúť na celkovo 7 pozícií pre ventilátory (3 vpredu, 2 hore, 1 vzadu, 1 v dolnej časti) a to v 120 aj 140 mm rozmere.

Po stránke predného I/O prekvapilo už spomínané menej netradičné rozloženie, no stále ponúka dvojicu USB 3.0 portov, dva 3.5 mm Jack porty pre mikrofón a slúchadlá a tiež USB-C port, ktorý je v dnešnej dobe už takmer nutnosť.

Zhrnutie

Endorfy zo svojich brán chrlí jeden produkt za druhým a zatiaľ im nie je veľká čo vyčítať. Cenovka modelu Arx 500 Air je síce mierne vyššia, no keď do nej započítate 5 ventilátorov s integrovaným HUBom, USB-C port na prednom paneli, bočnicu z temperovaného skla a kvalitné prevedenie, už sa toľko nevymýka zo štandardu. A pokiaľ vás 'nudnejšia' verzia bez svetielok nezaujala, možno vás bude zaujímať ARGB verzia ponúkajúca totožné telo, iba so štvoricou ARGB 140mm ventilátorov, ktorá stojí len o cca 10 eur viac.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Endorfy Cena s DPH: 95€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné prevedenie - nič
+ funkčný dizajn
+ jednoduchá inštalácia

HODNOTENIE:



HyperX Cloud III

TAKTO MÁ VYZERAŤ HERNÝ HEADSET



Na poli headsetov je riadna tlačienka. Známe i menej známe značky chrlia jeden model za druhým. Prečo by práve HyperX Cloud III mal zaujať vašu pozornosť sa dočítate v tejto recenzii.

Vzhľad

Jednoduchý, ba priam až spart'anský vzhľad sa mi zapáčil na prvý pohľad. V jednoduchosti je krása, žiadne trčiace zbytočnosti zvyšujúce hmotnosť headsetu. Ohybný hlavový most, hliníková konštrukcia prichytávajúca slúchadlá k mostu. Jeden kábel z ľavého slúchadla.

Na ľavom slúchadle je vypínač mikrofónu. Vypnutie mikrofónu je efektne identifikovateľné svietiacou červenou diódou na mikrofóne. Nápad nenápadný, ale užitočný. Mikrofón je odoberateľný, má oproti predchodcom výbornú kvalitu. Priamo na ľavom slúchadle je ovládač hlasitosti, aké praktické!

Parametre

Po negatívnej skúsenosti s headsetom Razer, som zaznával USB pripojenie slúchadiel, ale Cloud III môj názor zmenili. Výborný zvuk pri použití pripojenia cez priložené USB DAC. Napriek maximálnej vynaloženej snahe som sa nedopátral po podrobnejších parametroch DAC, jediný relevantný údaj je podpora 192 KHz/24 bit. Pozitívom je nízka hmotnosť a na headset kompaktné

rozmiery. Samostatný odstavec si zaslúži DTS Spatial Audio – virtuálny priestorový zvuk. U predchodcu to bol Virtual 7.1 Surround Sound, pri Cloud III stavili na DTS. Súčasťou zakúpeného headsetu je doživotne zdarma (inak platený) kodek pre priestorový zvuk. Nie som priaznivcom virtuálneho čohokolvek, ale tu bol efekt znateľný a rozpoznateľný.

Vďaka kombinovanému pripojeniu cez 3,5 mm jack, USB-C a USB-A je zariadenie kompatibilné s PC, XBOX One a Series S/X, Playstation 4 a 5, Nintendo Switch i mobilným telefónom. Čo nájdete v balení? Headset, odoberateľný mikrofón, prevodník USB-C na USB-A, DAC prevodník.

Hranie, hudba a film

Hranie bolo zážitkom posunutým o level vyššie oproti mojim HyperX Alpha. Počúval som hudbu viacerých žánrov a dopadlo to na výbornú, DAC robí svoje. Filmy vďaka DTS Spatial Audio získali nový rozmer.

Porovnanie s HyperX Cloud Alpha

Začnem tým najpodstatnejším a to je kvalita zvuku. Pri pripojení cez 3,5 mm konektor majú Alphy prázdny, nevýrazný zvuk, iba basy hrajú ako sa patrí. Všetko sa zmenilo pri použití USB DAC z Cloud III. Túto možnosť vy ale mať nebudete, preto jednoznačne víťazia Cloud III. Starší model je kvôli hliníkovému rámu zbytočne

t'ažký. Sú citel'ne menej pohodlné. Mikrofón menej citlivý, náchylný na rušenie. Cloud Alpha, i napriek použitiu dvoch 50 mm dual chamber drivers – dve komory pre tvorbu zvuku, neprinesli pri štandardnom pripojení cez jack nič výnimočné. Dobro to vyzerá na papieri, ale výsledný efekt je rozporuplný.

Plusom pre Alphy je odnímateľný kábel, kábel kombinovaný jack na jack slúchadlá a mikrofón. Ovládač hlasitosti a vypínanie mikrofónu je na kábli, Cloud III ho má na slúchadlách.

HyperX Cloud II vs. III

Evolúcia, nie revolúcia. Takto v skratke môžem zhrnúť rozdiely medzi týmito headsetmi. Cloud III sú ešte pohodlnejšie, použitá je veľmi jemná koženka a výplň z pamäťovej peny. Jediné, čo si trúfam nazvať revolúciou je všesmerový mikrofón, ten je úplne nový, iná konštrukcia a výrazne vyššia kvalita. Je menej náchylný na ruchy z okolia a reč cez neho je lepšie a čistejšie počuteľná.

Záver

Nadšenie je prvé slovo, čo mi napadá pri hodnotení tohto headsetu. Mesiac testovania ubehol ako voda. HyperX Cloud III si zaslúži maximálne hodnotenie. Zaujal ma natoľko, že sa stane tento headset mojim primárnym zariadením.

Skvelý zvuk (cez USB), pohodlné náušníky a kvalitný mikrofón sú základné kladné vlastnosti tohto produktu. Nízka hmotnosť, jednoduchá konštrukcia a výborná kompatibilita to celé len podčiarkujú.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HyperX Cena s DPH: 116€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita zvuku - zvuk cez 3,5 mm jack
cez USB DAC
+ kvalita mikrofónu |
+ nízka hmotnosť

HODNOTENIE:



Natec RUFF 2

JEDNODUCHÁ KÁBLOVÁ MYŠ PRE BEŽNÝCH POUŽÍVATEĽOV



Spoločnosť Natec sa zaoberá výrobou prevažne cenovo prístupných periférií a doplnkov k počítačom. Jej prioritami pri výrobe produktov bývajú najmä komfort a efektivita, čo dokazujú hlavne svojím sortimentom počítačových myší. V dnešnej recenzii sa pozrieme na kúsok s označením Ruff 2, v ktorého prípade ide o lacnú klasickú myš pre bežných používateľov a jej lákadlom je predovšetkým cena.

Spracovanie a dizajn

Spracovaním je Ruff 2 celkom podarený kúsok. Myš je vyrobená celá z tvrdého plastu, ktorý na môj vkus vyzerá celkom odolne. Jediný kus

gumy, resp. pogumovaného povrchu nájdeme na rolovacom koliesku. Rozmery sú 117 x 62 x 36 milimetrov pri hmotnosti pôsobivých 69 gramov. Ak by sme sa mali baviť o dizajne produktu, tak nie je veľmi o čom. Spoločnosť stavila na štandardný dizajn symetrického tvaru, ktorý je v danej cenovej hladine vcelku bežný a nijak medzi svojimi konkurentmi nevyniká. Podsvietenie by ste, samozrejme, čakali úplne zbytočne, veď do tej cenovky by sa pravdepodobne ani nezmestilo.

Používanie

Z hľadiska používania som bol s myškou spokojný. Ani po dlhších hodinách práce

som nepocítil žiadnu námahu v zápästí alebo dlani, komfort bol teda zvládnutý na výbornú. Čo sa týka senzora, ten snímал pohyby pomerne precízne a jeho odozva bola naozaj minimálna, čo je určite ocenením vlastnosť. V prípade spínačov zas ide o pohotové a presné snímanie stláčania. Jedinú obavu, ktorú vo mne myška vyvolávala, bolo, že konektor k počítaču vyzeral celkom labilne, neviem teda s istotou povedať, či vydrží náročnejšie používanie.

Záverečné hodnotenie

Spoločnosť Natec odvieďla pri Ruff 2 dobrú prácu. Za približne 5 eur si v tomto prípade môžete dopriať jednoduchú myš určenú do kancelárie alebo domov, ktorá bez problémov zvládne každodenné a štandardné používanie. Čo sa týka komfortu, tiež sa nemáte čoho báť, preto toto zariadenie vrelo odporúčam.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Natec	5€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Cena	- Konektor vyzerá trochu labilne
--------	----------------------------------

HODNOTENIE:



WD_Black C50

PAMÄTÁŠ?



Začnem spomienkou, napokon, ak radi a často čítate texty zakončené mojím menom, tak dobre viete, že to nebude prvýkrát. Spomínam si na časy, kedy mi vo vrecku štrngali mince a zatiaľ, čo som postával v maringotke u hracieho automatu ozdobeného lenivo blikajúcim logom nezabudnutel'ného Street Fighteru II, predstavoval som si, že raz budem mať niečo také doma. V tom momente som si pochopiteľ'ne myslel, že snívam o automate nast'ahovanom do stredu mojej detskej izby, avšak realita tú predstavu neskôr zmenila na hernú konzolu s vymeniteľ'ným systémom kaziet. Pripíšte to na margo mojej detskej naivity, avšak písal sa rok, kedy boli videohry stále v plienkach a ja som rovnako tak netušil, že raz pre ich fungovanie bude nutné dokupovať čoraz viac a viac príslušenstva, len aby moderný parník pokroku mal čím kúriť v kotolni s veľ'kým znakom doláru na dverách.

To, čo sa v tej mojej spomienke z čias arkád zместilo na štyri floppy disky, má dnes v najnovšej časti takmer 60 GB, čo je ekvivalentom toho známeho archaického obrázku jedného z prvých HDD diskov o veľ'kosti karavanu v čase, keď sa ho niekoľ'ko statných ľ'udí snaží nasúkať do budovy aj napriek tomu, že im je hlavný vchod tesný. Pokrok nezastavíš a od azbestom zaizolovaných maringotiek s lepkavým kobercom sme sa dnes presunuli do klimatizovaných herní plných RGB svetielok a úložísk s absurdnou kapacitou. Jedným z takýchto diskov je aj ten od spoločnosti Western Digital, výrazne rozširujúci kapacitu pamäte pre duo next-gen konzol značky Xbox Series, a na jeden taký som sa nedávno pozrel trochu bližšie.

Donedávna mal na výrobu pamät'ových SSD diskov pre Xbox Series stroje časovú exkluzivitu Seagate, čo sa však už definitívne

mení a aj ostatné veľ'ké firmy budú môcť produkovať úložiská pre vyššie menované spoločnosti. Aktuálne je to teda známa firma Western Digital, ktorá ponúka svoj WD_Black C50 kľ'úč v dvoch kapacitách, a teda aj v dvoch cenových reláciách. Na jednej strane máme 512 GB verziu za cca 140 eur a na tej druhej, čo bol aj prípad mnou testovanej vzorky, takmer dvojnásobok, čiže 1 TB za 189 eur. S cenovou reláciou v prípade nákupu priamo cez oficiálny Western Digital obchod sa je to tak, že prepínaním rôznych krajín sa dopracujete ku rôznym cenovkám, a preto, ak máte tú možnosť, nenakupujte priamo cez Slovensko/Česko, ale skôr sa obráťte na priateľ'ov v zahraničí, či prípadne sa poobzerajte po iných online obchodoch. Tak či onak, takto koncipované úložisko bude vždy drahšie než štandardné SSD médiá a tomu zodpovedá aj celkové spracovanie kľ'úča s ohromnou pamät'ou. Xbox voči PlayStation



v rámci svojej konzole t'ahá konštrukčne tak trochu za kratší koniec, keďže SONY svojim zákazníkom umožňuje meniť interné disky úplne bežným spôsobom, avšak MS pristúpilo práve k forme kartičiek. Pri 1 TB ide o reálne úložisko na hranici 920 GB a pri menšej verzii sa rozprávame o 456 GB.

Dizajn tejto kartičky, či 25 gramového kľúča, sa nesie v duchu iných modelových radov SSD diskov od Wester Digital, čo znamená, že po rozbalení vám v rukách ostane kompaktný kus kovovej membrány obalenej vrúbkovaným plastom. Konštrukčne sa jedná o M.2 SSD médium aj s chladením, ktoré si viete doslova strčiť do vrecka bez toho, aby vás obt'ažovalo pri pohybe. Pre dosiahnutie čo najlepšieho efektu chladenia to konštruktérom z Xboxu vyšlo tak, že akonáhle médium zasuniete do vopred pripraveného portu na zadnej strane Series X/S, konektor prepojený s chladením konzole sa postará o to, aby rýchlosti načítania a zapisovania neklesali na základe

vyššej teploty – napriek tomu všetkému ponúka Wester Digital 5 ročnú záruku na dané médium. Rovnako identické ostávajú aj rýchlosti prenosu a to 2.4 GB/s, čo v praxi



znamená, že užívateľ si prakticky nevšimne žiadny rozdiel pri inštalovaní softvéru na interné SSD konzole, avšak systém sa ho pochopiteľne pred inštaláciou opýta, kam presne by chcel tú či onú hru uložiť.

Výhody?

Okrem už deklarovanej kompaktnosti, kedy kartičku jednoducho zbavíte krytu a zastrčíte do vonkajšieho slotu, sú na stole aj ďalšie výhody. Systém totižto dokáže z karty čítať aj v prípade, ak ju chcete prenášať medzi rôznymi konzolami a to bez nutného formátovania - je tu samozrejme zabezpečená ochrana údajov prostredníctvom naviazania na váš Xbox profil. Počas testovania som nenarazil na žiadny problém s kartou ani prevádzkovým rozhraním s ňou prepojeným. Nainštalované hry sa spúšťali ako všetky ostatné na internom SSD, a ak už váš Xbox nestíha

uskladňovať všetky tie náročné AAA hry, či prípadne početne vyššiu indie produkciu, práve cenovo výhodnejší kľúč od Western Digital by mohol byť tou správnou voľbou.

Verdikt

Spol'ahlivé a praktické rozšírenie úložiska v nových Xbox strojoch.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Western Digital	180€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kompaktnosť	- Cena
+ Dizajn	
+ Rýchlosť	
+ Prenositelnosť	

HODNOTENIE:



POCO F5 Pro

STREDNÁ TRIEDA



Úplne si uvedomujem vaše prípadné zmätenie, ak teraz začnem vetou: a máme tu ďalší zaujímavý telefón z dielne Xiaomi. Každopádne, značka POCO spadá práve pod tento známy čínsky koncern, a ak sa v súvislosti s nízkou cenovou hladinou ich telefónov niekedy dalo hovoriť o tom správnom pomere medzi cenou a výkonom, tak to bolo práve pri zrode značky POCO. Xiaomi preto pokračuje v jej šíľachtení a aktuálne prináša na trh už piatu verziu označovanú písmenom F, ktorá sa na našom trhu predáva v dvoch podobách. POCO F5 a POCO F5 Pro. Druhý menovaný mobil som mal ja osobne možnosť testovať viac než mesiac a ešte skôr, než sa vôbec pustíme do jeho podrobného rozboru, tak je určite na mieste spomenúť, že sa v rámci už vyššie načrtnutej filozofie o správnom pomere medzi cenou a kvalitou produktu v zásade ani v tomto prípade nič nemení.

V zmysle výkonu sa POCO dostáva na svoje historické maximum a pomyselne sa vrhá s veľkou vervou priamo do konkurenčne nemilosrdnej strednej triedy. Uspieť tam chce s niekoľkými presahmi do prémiového segmentu a, ako sa povie, za hlavné eso v rukáve si vyberá nízku cenu. Pri 12 GB RAM verzii vás nová POCO bude stáť necelých 600 eur, čo je, s ohľadom na integráciu procesoru Snapdragon 8+ Gen 1 a AMOLED panelu s rozlíšením 3200x1440 pxi pri obnovovacej frekvencii 120 Hz, viac ako výhodná suma, a to som ešte nezačal s opisom dizajnu ako takého. Zadná strana tohto 6,67 palcového telefónu je vybavená skleneným povrchom a rámik, akokoľvek sa snaží kamuflovať striebornou farbou, je plne plastový. Aj v prítomnosti plastu však celé telo mobilu pôsobí v istom smere prémiovým dojmom a, čo je najdôležitejšie, perfektne

sa drží v ruke, a to aj pri krkolomnejších situáciách. Ostrovček s fotomodulmi na zadnej strane vystupuje len minimálne a svojím dizajnom sa snaží, ako už tradične v rámci značky POCO, oslovit' skôr mladšie publikum. Váha na hranici 200 gramov mi prišla ideálna a rovnako tak poteší aj odolnosť voči vode s certifikátom IP53. Mne na test dorazila krémovobiela, avšak telefón sa predáva aj v tmavom odtieni.

Bohatý obsah balenia

V balení sa okrem telefónu nachádza aj adaptér s výkonom 67 W, USB-A/USB-C kábel, transparentný obal a na displeji je nalepená fólia. Pravá hrana zariadenia ponúka spínač na zamknutie, ktorý je tentokrát umiestnený v rozumnej výške. Nad ním by sme tradične našli ovládanie hlasitosti. Spodná hrana okrem vstupu pre



ktorý je u POCO F5 Pro v rukách MIUI 14 (základom je Android 13). Znalci Xiaomi nadstavby tak budú ako doma a okrem toho, že sa výrobca posnažil skryť všetok ten, často nechcený, balast, podarilo sa mu súčasne ponúknuť dostatočne svižné rozhranie ovládateľné aj pomocou gest. Poteší Always-on, eliminovanie komerčného spamu ako aj celková svižnosť.

Batéria s kapacitou 5 160 mAh je ďalším pevným pilierom kvality testovanej vzorky. Pri plnom vyt'ažení sa tak môžete dostať cez hranicu jedného dňa, a ak svojmu mobilu nedávate nejako prehnane zabrat', s POCO F5 Pro zvládnete pokojne aj dva celé dni. Vďaka možnosti doplnenia energie s priloženým adaptérom s výkonom 67 W ste schopní dostať sa z nuly na sto percent v priebehu necelých hodínky a určite vás poteší aj prítomnosť bezdrôtového

USB-C ďalej ponúka zásuvku pre duo SIM kariet, a to bez možnosti aplikácie pamätej kartej. POCO F5 Pro 5G stojí na niekoľkých pevných pilieroch. Prvým je už spomínaný výkonný procesor Snapdragon 8+ Gen 1, ktorý osobne považujem za to najlepšie, čo môžete dnes zaplatiť s tým, že chcete ideálny pomer medzi výkonom a cenou. Vďaka, pre niekoho možno až zbytočne, vysokej operačnej pamäti (12 GB) sa tak nové POCO môže stať pre vás ideálnym herným hardvérom, a to aj z dlhodobého hľadiska.

Minimálne nebudete mať problém s predmetným mobilom strihať videá a vylepšovať si tak kvalitu svojho sociálneho kreditu. Výkon ide ruka v ruke so softvérom,





nabíjania s 30 W. Pri pohľade na AMOLED panel s rozlíšením 3200x1440 pxl som bol osobne viac ako spokojný. Jemnosť 526 bodov na jeden palec a podpora HDR10+ tu ide ruka v ruke s obnovovacou frekvenciou 120 Hz. Na panel sa výborne pozerá aj počas náporu ostrých slnečných lúčov, a keďže ide o AMOLED technológiu, podanie a hutnosť farieb je výborné.

Dobrá voľba

Na samotný záver som si nechal, ako je u mňa bežné, hodnotenie fotoaparátu. Nové POCO v tomto bode prináša 64 Mpx (f/1.79) v podobe hlavného snímača a dopĺňa ho 8 Mpx (f/2.2) ultraširokohlá šošovka, tradične tak trochu zbytočné 2 Mpx makro a 16 Mpx (f/2.45) selfie snímač. Užívateľ dostane optickú stabilizáciu, nočný režim, čistý dvojitý zoom a v prípade denného svetla aj obstojnú kvalitu snímok – tie sa však ani



náhodou nemôžu porovnávať s triedou prémiových mobilov. Oceňujem však, že výrobca si dal záležať na súhrnnom podaní farebnej palety naprieč všetkými snímačmi, čo v strednej triede mobilov dnes už nebýva pravidlom. Čo sa týka nakrúcania videí, tak k dispozícii máte štandardné Full HD, avšak na to sa dnes už ani menej náročný konzument nejako nechytá a skôr ho preto bude zaujímať možnosť nakrúcania v 4K pri 60 FPS a dokonca aj 8K pri 24 FPS. Kvalita videí v 4K je slušná a určite si s ňou budete vedieť archivovať rôzne zážitky, či už v interiéroch, alebo na čerstvom vzduchu. POCO F5 Pro je v rámci svojej ceny viac ako rozumnou a dobrou voľbou. Keď si pod sebou zoradím všetky jeho klady a zápory, to pozitívne jasne prevalcuje zvyšok a môžem vlastne povedať, že nové POCO je v istom smere nečakaným osviežením strednej triedy (hlavne po mojich

skúsenostiach so štvorkou). Hlavnými devízami sú perfektný čipset, výdrž batérie, softvérové rozhranie a kvalita displeja.

Verdikt

Prekvapenie zo strednej triedy.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Xiaomi	599€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- zvuk
+ displej	- potenciál, ktorý majú fotky.
+ batéria	
+ výkon	
+ nastavba	

HODNOTENIE:

★★★★☆



Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk

Xiaomi Smart Air Fryer Pro 4L

SMAŽÍM, PEČIEM, GRILUJEM...



Áno, milujem to. Jedlá smažené, tepny upchávajúce a srdcové infarkty navodzujúce pokrmy z mäsa a zeleniny (bolo to už haiku, alebo som sa zase netrafil?). Aj keď sa snažím (prečo mi toto slovíčko v hlave znie ako smažím?) žiť zdravo v rámci svojich psychických možností a keď je čas, tak dokonca aj športujem, v momente, keď v dial'ke zbadám vlajúcu tvár Colonela Sandersa aj s tou jeho bielou rovnošatou a šedivým fúzom, spustí sa u mňa taký Pavlovov reflex, že slinami môžem napúšťať detské bazény. Aj z tohto dôvodu by ste u mňa v kuchyni našli rôzne množstvo automatických prístrojov, ktoré sa starajú o praženie, grilovanie a pečenie. No a z toho istého dôvodu som s radosťou kývol na ponuku distribútora spoločnosti Xiaomi otestovať jej najnovšiu teplovzdušnú fritézu s označením Smart Air Fryer Pro 4L.

Spomínam si na detské časy, keď ma otec budieval o polnoci (tomu sa nedalo vyhnúť, keďže sme bývali v malom domčeku a ja som musel spať na rozkladacej posteli v strede kuchyne), aby mi oznámil, že práve dovaril guláš a reku, či si náhodou nedám jednu miskú. Môj otec, čo ste asi jasne pochopili, rád varieval a špeciálne vtedy, keď mal v krvi pár promile alkoholu. Náš dom aj preto neraz páchol prepáleným tukom zo smaženia kuračích stehien a živo si pamätám, ako ocko svojho času domov dotiahol svoju prvú fritézu. Kúpil ju v susednom Rakúsku ešte za zelené šilingy a bol to šedý plastový valec s vaňou uprostred a jedným tlačidlom. Pripomínalo mi to skôr hrniec na vyvárať plienok než čokol'vek sofistikovanejšie, ale napriek tomu som tie vysmázané jedlá hltal ako o život. Dnes, poučený pokrokom v monitorovaní správnej výživy, viem, že mi o ten život

vlastne aj išlo. Pokrmy nácicané olejom sú dnes už radené medzi gastronomické excesy a možno aj preto ma to stále tiahne do domu pána Sandersa. Ono pomyselné „vyvárať plienok“ v oleji bolo nahradené teplovzdušnou technológiou, kde stačí pár kvapiek akcelerátora a už máte v puse dokonale vypražený kus čokol'vek. Čínska spoločnosť Xiaomi tento proces prípravy jedál posúva na novú úroveň automatizácie a práve jej vzdušná fritéza Smart Air Fryer Pro 4L je toho jasným dôkazom.

Heroická záchrana zemiakov

Predchádzajúci model vyzeral fakticky úplne identicky, ak dáme bokom jeho o pol litra menšiu kapacitu. Po novom má však výsuvná časť, ktorá je súčasne vaničkou s objemom 4L, na prednej strane dvojité sklo, vďaka čomu má používateľ možnosť

vizuálne kontrolovať obsah vloženého jedla – tento konkrétny priezor pred pár dňami zachránil rotu zemiakových kroket pred upálením po tom, ako som sa zabudol na toalete s telefónom v ruke, moja manželka išla náhodou okolo fritézy a neváhala konať. Keď už spomínam mobil, tak Xiaomi a jeho aplikácia Home spoločne aj v prípade Smart Air Fryer Pro 4L dokazujú svoju relevanciu.

Fritéza je totiž vybavená Wi-Fi modulom a v momente, keď ju spárujete so svojím Xiaomi kontom, môžete na diaľku sledovať časový horizont pripravovaného jedla, vypínať/zapínať programy, st'ahovať si recepty



alebo najnovšie firmvér verzie. Kto by sa však nechcel otravovať s nejakými kontami a aplikáciami, dokáže predmetnú fritézu spravovať vďaka rotujúcemu fyzickému koliesku na prednej strane produktu, v ktorého strede sa nachádza prehľadný LCD panel. Jednoduchým navolením základného programu (hranolky, kurčatá, ryba, zelenina) si v rýchlosti zadefinujete približnú kategóriu jedla, zvolíte priemerný objem (polovičný alebo plný) a môžete štartovať.

Ešte stručne sa vrátim k tej adrenalínovej záchrane zemiakov. Celá situácia mohla byť vyriešená aj bez mojej manželky v prípade, ak by výrobca do fritézy inštaloval malú kameru a ja by som si cez mobil dokázal skontrolovať, ako na tom jedlo samotné je. Iste, niečo také by vyhnalo cenu oveľa vyššie, než za koľko sa Smart Air Fryer Pro 4L bežne predáva (v čase písania recenzie to bolo cca 100 eur), avšak s radosťou by som si priplatil.

Dobre, nechajme už krokety krocketami a pod'me ďalej. Celý princíp teplovzdušnej fritézy tkvie v cirkulácii horúceho vzduchu v malom priestore. Mnou testovaná vzorka

ponúka výkon 1 600 W, vďaka ktorému je fritéza schopná vo veľmi krátkom čase vysmažiť do chrumkava nielen polotovary (čiže hranolky, rybie prsty, nugety), ale aj čisto surové mäso. Francúzske hranolky v priemernej porcii pre dve osoby (v prípade

mňa jedna porcia) máte hotové za 15 minút a ak hovorím, že z tejto fritézy vám vylezú dokonalé a chrumkavé, tak mi môžete plne dôverovať. V momente, keď nasypete do vamičky dvojnásobok hranoliek, je však nutné im dať viac než 25 minút a čo je horšie, musíte ich priebežne manuálne prehadzovať (rúčka je, našťastie, dostatočne hrubá a dobre sa s ňou manipuluje) a vyťahovať hotové kusy. Tento proces sa nestáva u drahších konkurenčných fritéz značky Tefal, ktoré využívajú automatické miešanie, ale tie sú zas dvakrát tak veľké ako Smart Air Fryer Pro 4L a výrazne vám ukroja z rodinného rozpočtu. Preto som radšej vždy pripravoval menšie porcie hranoliek, než aby som musel pri fritéze stáť ako svätý za dedinou.

Chrumkavé

Po stránke dizajnu sa mi fritéza vylozene zapáčila a okamžite zapadla do našej „smažiacej“ rodinky. Typická lesklá biela farba, zaoblené hrany, minimum spínačov a ovládanie cez telefón – toto všetko je tradičný rukopis spoločnosti Xiaomi. Moja dcérka, akokoľvek v škôlke zje absolútne





všetko vrátane hmyzu (a to máme overené), tak doma zo seba pri jedle rada robí filmovú hviezdu a nás stavia do pozície jej kuchárov. Ako to prebieha? Na otázku „čo by si naša milovaná dcérenka rada dala na obed/večeru“ dostávame odpovede formátu „neviem, vymyslíte, kde je ovládač od TV, je to na vás, ja zjem všetko“.

Potom prichádza naše postupné vymenovávanie nutrične pestrých jedál a jej následná reakcia? Tá by sa dala zhrnúť do jednej vety: Tak to ani náhodou, čo ste sa zbláznilí? Trň z päty mi tak dokáže neraz vytrhnúť aspoň vynútený súhlas s opečenými zemiakmi, prstami onoho kapitána alebo obal'ovaným karfiolom.

Uvedené jedlá zvláda vyššie opisovaná fritéza s prstom v nose a za krátku dobu. Aj preto si testovaná vzorka počas celého mesiaca u nás fakticky neodpočinula a fritovala ako o dušu.

Manuálny režim v rozmedzí od 40 do 200 stupňov

Proces čistenia nepril'navého povrchu je maximálne jednoduchý. Po vybraní vaničky z prístroja ju môžete celú ponoriť do vody a nechať odmastiť, alebo jej vnútro vložiť do umývačky – celá údržba je banálna a rýchla. V čase, keď píšem tento text, tak je testovaná vzorka stále u mňa, ale už teraz viem, že keď ju distribútor stiahne, okamžite budem musieť objednať svoju vlastnú. Príprava kuracích stehien a krídiel prostredníctvom Smart Air Fryer Pro 4L je totiž nad akoukoľvek klasickou rúrou a je jedno, či ide o plynovú, elektrickú alebo poháňanú obohateným uránom. Výsledné mäso je zvonka krásne chrumkavé a zvnútra šťavnaté a jemné – to je presne to, čo by malo byť tým vôbec najdôležitejším argumentom, prečo o kúpe daného produktu uvažovať. Pointou je cirkulácia horúceho vzduchu, ktorá efektívne vytlačí

tuk z jedál a uzatvára v nich šťavu a všetky živiny. Dajme teraz bokom moju smažiacu mániu, tú by asi vyriešila len hĺbková psychoterapia v hodnote desiatich takýchto fritéz, a na záver si to zhrňme. Xiaomi sa so svojou novou teplovzdušnou fritézou môže aj vo vašej domácnosti stať praktickým pomocníkom. V prípade Smart Air Fryer Pro 4L ide o dizajnovo pôsobivý kus elektroniky, ktorý zvláda nielen smažiť a opekať zeleninu či mäso, ale aj sušiť ovocie, pripravovať jogurty, fermentovať, rozmrazovať alebo piecť dezerty.

Vďaka pribalenej mriežke zvládnete už za pätnásť minút pripraviť porciu hranoliek a pár dokonalo prepečených kusov kurčat'a súčasne – a to všetko bez jedinej kvapky oleja (polotovary v sebe, samozrejme, už nejaký olej obsahuje).

Verdikt

Takmer bezchybná a cenovo dostupná fritéza.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi Cena s DPH: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Obsah balenia
- + Dokonalé hranolky a kurčatá
- + Displej
- Chcelo by to kameru

HODNOTENIE:



TCL 55C745

PÁN XY



Jeden z mojich stále dobrých priateľov by sa z pohľadu nakupovania moderných technológií dal označiť za skutočného nomáda s klapkami na očiach – áno, je to metafora trochu prítiahnutá za vlasy, ale hneď ju vysvetlím. Onen kamarát, nazvime ho pán XY, totiž od mala miluje videohry a nadovšetko ctí hrateľnosť nad vizuálnymi orgiami. Svoje prvé hry na kazetách spúšťal cez CRT televízor, ostatne tak ako aj ja, avšak na rozdiel odo mňa s ním nijak nepohol nástup LCD obrazoviek s HD Ready rozlíšením. On to jednoducho zaznamenal, no vyhodnotil ako zbytočnosť, keďže videohrám vo svojej podstate stačí, aby boli vidieť a je úplne jedno, či sú ostrejšie, alebo rozmazané ako sopeľ pod nosom dvojročného decka. Pán XY preto s obrovskou nevôľou prechádzal na HDMI štandard v čase, keď sa už herný hardvér nedal spúšťať cez analógové káble a ten

prvý Full HD televízor, čo si pred mnohými rokmi kúpil, mu doma stále tróni ako istá pripomienka jeho náтуры. A čuduj sa svete, stále je funkčný a stále mu úplne vyhovuje. Prečo spomínam pána XY v súvislosti s testom nového televízora od spoločnosti TCL? Dôvodom je fakt, že pán XY na mňa dal vždy pri výbere čohokoľvek v rámci techniky a preto som prvý, komu bude volať v momente, keď sa jeho staručká SONY krabica rozhodne odísť do kremíkového neba. Celú budúcu konverzáciu medzi nami si viem živo predstaviť už teraz a jej gro bude znieť nejako takto: Filip, potrebujem televízor za čo najnižšiu sumu, ktorý mi poslúži ďalších desať rokov a ponúkne aspoň to, čo ten predchádzajúci. Háďajte, ktorý model zaznie z mojich úst.

Je to večná debata ohľadom peňazí. Hýbu svetom a snažíme sa, aby sme ich mali

čo najviac, to všetko v snahe zabezpečiť seba a svoju rodinu do budúcnosti. Realita je však taká, že len zlomok populácie si môže dovoliť vlastniť a opakovane kupovať ten najluxusnejší tovar, do čoho, samozrejme, dnes spadá aj moderná zobrazovacia technika. Dať za prvotriedny OLED televízor viac než tisíc eur je v súčasnosti problematické a nemusí ísť priamo o to, že by ste tie peniaze nemali fyzicky na účte, ale akýsi inštinkt zadných vrátok vám vraví, že je to predražené a zbytočné a bude vám stačiť to, čo máte, prípadne niečo lacnejšie. V takom scenári sa väčšinou snažíte pátrať po cenovo rozumnej elektronike, ktorá vám vydrží čo najdlhšie a súčasne sa bude blížiť technologickej norme nastavenej pre dané časové obdobie. Moje skúsenosti s aj u nás stále viac a viac populárnejšou firmou TCL naberajú rok za rokom na objeme a preto vždy, keď sa v mojej blízkosti začne



hovoríť o dokonalej rovnováhe medzi cenou a výkonom, často si spomeniem práve na tohto čínskeho výrobcu. Je to viac než mesiac, čo som dostal možnosť preskúmať kvalitu nového QLED televízora od TCL, ktorý na trhu nájdete pod skratkou C745. Do redakcie sa dostal vo veľkosti 55 palcov (cena je cca 850 eur), no v predaji nájdete aj 65-palcový model za 1 100 eur a obrovitánsky 75-palcový za 1 600 eur.

Cena a výkon

Čo si bude nahovárať, častým podnetom pre kúpu nového TV je snaha zlepšiť si vizuálny zážitok z hier, veď nie každý je mysl'ou nastavený tak ako môj kamarát pán XY. Dnešné konzoly, ktoré sa výkonom za poslednú dekádu dokázali zase o kus viac priblížiť ku klasickým desktopom,

už umožňujú využívanie modernej zobrazovacej techniky, pričom práve to reflektuje aj vybavenie mnou skúšaného panelu od TCL. Model C745 prichádza s pôsobivým 144 Hz 4K QLED panelom so svietivosťou presahujúcou hranicu 1000 nitov a podporou variabilnej obnovovacej frekvencie (VRR). Práve spomínaná obnovovacia frekvencia je v danej cenovej hladine skutočne nečakane vysoká, ak ste preto ten konzument, čo by chcel zo svojej PlayStation 5 alebo Xbox Series X dostať obrazový strop a nechcete platiť za OLED, TCL práve pre vás zostrojilo model C745.

Na zadnej strane plastového šasi s kovovým lemovaním a zaujímavo riešeným stojanom (plastová doska tu prekrýva duo oporných a stabilných nožičiek) sa nachádza štvorica HDMI 2.1 vstupov. Dva z nich majú podporu

plného 4K aj s uvedenou obnovovacou frekvenciou, ale keďže na scéne máme momentálne fakticky len dve current-gen konzoly, ktoré toto konkrétne nastavenie umožňujú, bude vám to v praxi stačiť. TCL okrem uvedeného zabezpečilo certifikáty AMD FreeSync Premium Pro, ALLM a v prípade prepojenia s desktopom môžete cez Game Accelerator pretlačiť dokonca až 240 Hz – toto je možné len vďaka degradácii rozlíšenia na 1080p. ALLM sa stará o automatické tlačenie nízkej latencie smerom dole a herný režim sa sám o sebe snaží vycúčať informácie z pripojeného hardvéru tak, aby sa všetko na TV nastavilo automaticky, čo je voda na mlyn tej časti zákazníkov, ktorá je v tejto oblasti nielen neskúsená, ale ktorá vôbec nemá chuť trápiť sa a manuálne prepínať všetky tie nápisy a neznáme pojmy v menu.

Telo TV vás rozhodne neohúri svojou tenkosťou, dôvodom je technológia priameho podsvietenia, kde sa LED diódy umiestňujú rovno za panel. Napriek tomu, tak ako aj u iných televízorov, málokto sa potrebuje naň pozeráť z boku a cielene frflať nad hrúbkou. U navonok bežne vyzerajúceho dial'kového ovládača som musel oceniť možnosť zadávania hlasových povelov aj priame odkazy na aktuálne streamovacie služby. TCL 55C745 je v zmysle operačného systému postavený na najnovšej verzii Google TV a tak asi nemusím dopodrobna vypisovať ten nekonečný zoznam užitočných, ale aj menej dôležitých aplikácií, ktoré si do rozhrania televízora dokážete nat'ahať. Potešila ma celková svižnosť prepínania v menu a obstojná prehľadnosť samotných sekcií – ide o systém podlhovastých okien rôznych veľkostí, ktoré môžete priamo cez



Chromecast previazat' aj s vaším telefónom či tabletom. Čo sa týka kvality audia, tak TCL zabezpečilo Dolby Atmos aj DTS Virtual-X. Výška hlasitosti u 30 W reproduktorov (2x 15 W) je obstojná, vo výsledku čistá a pre bežné sledovanie alebo hranie vám bude stačiť.

Kto by však v tomto smere chcel predsa len prežívať' hutnejšie dobrodružstvá, bude si musieť' pripojiť' soundbar alebo aktívny reproduktor (odporúčam pozrieť' na cenovo výhodnú ponuku švédskej značky Audio Pro).

A čo obraz?

Na záver sa ešte pod'me povenovať' kvalite obrazu. TCL C745 v tomto smere využíva technológiu kvantových bodov, vďaka ktorej

sa mu darí ponúkať' vylepšenú redukciu farebnej palety a súčasne poskytnúť' obraz, na ktorý sa bežné oko bude opakovane a rado pozerat'. Konkrétne ide o 10-bit VA panel, ktorý mi v rámci kalibrácie prišiel na dobrej úrovni už po prvom vybalení. Je však jasné, že LCD má dnes už svoje limity a pri porovnaní s OLEDom jednoducho stráca.

Medzi klady uvedeného panela musím zaradiť' cieľenú podporu HDR10+, HLG a Dolby Vision, čím si TCL tak trochu čistí cestu k zákazníkovi, ktorí doteraz preferovali LG alebo Samsung – ak neviete, obe uvedené firmy u svojich masovo predávaných televízorov neponúkajú kompletnú podporu týchto HDR formátov a čo má jeden, nemá ten druhý a naopak. TCL v tomto skutočne ide cestou trhového progresu, čo si zaslúži

pozornosť'. Vďaka podpore Dolby Vision IQ sa testovaný televízor dokáže osvedčiť' aj v miestnostiach, kam preniká väčšie množstvo svetla a výsledná kvalita HDR tak ide výrazne vyššie aj bez umelého zat'ahovania závesov. Navyše, nech už do TV tečie akékoľvek rozlíšenie, tak procesor AiPQ Gen 3 sa s pomocou umelej inteligencie postará o jeho upscaling do 4K.

TCL 55C745 môžem na záver označiť' za vhodné náradie nielen pre hráčov, ale aj pre bežných milovníkov audiovizuálnej tvorby. Cena v tomto prípade prezrádza očakávané neduhy ohľadom LCD technológie, ale čínsky výrobca sa s tým vo finále dokázal popasovať' viac ako obstojne a vykompenzoval to inými prednosťami, ako sú svižné rozhranie, podpora užitočných herných funkcií alebo slušný zvuk. Tá toľko proklamovaná cenovka je už len akosi čerešničkou na torte.

Verdikt

Cenovo výhodná kúpa nielen pre hráčov, ale aj bežných milovníkov audiovizuálnej tvorby.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TCL
Cena s DPH: 850€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Pomer cena a výkon
+ Dizajn
+ Kvalita zvuku
+ Herný režim, VRR, ALLM
- Limity LCD

HODNOTENIE:



Creative Live! Cam Sync 4K

OPĚT LEN TO NAJLEPŠIE, TENTOKRÁT V ROZLIŠENÍ 4K



Po úspechu webkamery Creative Live! Cam Sync 1080p sa dalo čakať, že Creative na tento úspešný model nadviaže ešte lepšou a novšou verziou. Creative Live! Cam Sync 4K nám ponúka nový čip, objektív a niekoľko zaujímavých nových funkcií.

Obal a jeho obsah

Webkameru v kartónovom obale sprevádza iba návod na použitie a používateľská príručka.

Prvé dojmy a spracovanie

Pri porovnaní dizajnu Creative Live! Cam Sync 4K so svojím predchodcom, vyzerá novšia a modernejšia webkamera oveľa vyspelejšie. Už na prvé potlačenie je táto ľahká plastová kamera až prekvapivo robustná. Na hornej časti pribudol posuvný prepínač zapnutia/vypnutia mikrofónu a tlačidlo špeciálnej funkcie BLC - kompenzácia protisvetla. Objektív je krytý gumovou odnímateľnou krytkou, ktorá ho chráni nielen pred špinou, ale

zároveň dbá aj na používateľove súkromie – mnohí ľudia majú jednoducho lepší pocit, ak je ich webkamera zakrytá v čase, keď ju nepoužívajú. Oproti minulej generácii na

prednej strane nenachádzame podsvietené logo, ale iba malú decentnú bielu LED diódku, ktorá indikuje stav zapnutia webkamery. Dvojitý mikrofóny na prednej



strane zabezpečujú, že používateľ a je vždy dokonale počut'. Podstavec, ktorý sme na minulej generácii mierne kritizovali, je tu už vyriešený lepšie – opäť ponúka možnosť uchytenia o statív, avšak pekne drží aj na monitore notebooku, ako aj na hrubšom gamerskom monitore stolného počítača.

Dobre využiteľné môže byť otáčanie kamery okolo svojej vlastnej osi až o 360 stupňov, a hoci je na výšku kamera nastavovateľná maximálne o 30 stupňov, vďaka 95 stupňovému zornému polu objektívu je takáto nastavitelnosť vertikálnej orientácie úplne dostačujúca.

Používanie

Creative Live! Cam Sync 4K je v každom ohľade vyspelejšia, ako jej úspešný predchodca. Webkamera využíva vysoko výkonný obrazový snímač SONY IMX 8MP, preto dokáže nahrávať UHD (2160p) video pri framerate 25 snímok za sekundu, QHD (1440p) rovnako 25 FPS a FHD (1080p) až 40 FPS.

Novinkou je funkcia kompenzácie protisvetla (BLC), ktorá zabezpečuje optimálnu expozíciu pri každom použití webkamery, aj za nepriaznivých svetelných podmienkach, či už pri slabom svetle, alebo silných slnečných lúčoch odrážajúcich sa priamo do objektívu.

Zmeny sa dočkal aj samotný objektív, ktorý má po novom zorné pole rozšírené na úctyhodných 95 stupňov a jeho svetelnosť sa zvýšila na skvelých f/2,2. Zachovaná zostala aj kompatibilita s UVC a

všetkými konvenčnými aplikáciami: Zoom, Skype, Microsoft Teams, Cisco WebEx, Facebook, Messenger, Discord atď'.

S aplikáciou Creative SmartComms získava používateľ mnoho ďalších užitočných funkcií – VoiceDetect a

NoiseClean-out, ktoré sú nám z portfólia Creative už dávno známe a ktoré fungujú veľmi dobre. Zabezpečujú, aby bolo používateľ a čo najlepšie počut', a zároveň potlačuje okolité ruchy.

Zhrnutie

Creative Live! Cam Sync 4K ponúka ako jediná vo svojej cenovej kategórii možnosť natáčania v rozlíšení 2160p pri 25 FPS a so svojím širokým uhlom záberu 95 stupňov sa radí na úplný vrchol ponuky.

Je vhodná na obyčajné domáce používanie, profesionálne kancelárske používanie a bez problémov zvláda aj real-time streamovanie a natáčanie videí na rôzne video platformy.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Cena s DPH: 80€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborný snímač SONY
+ širokúhlost' a svetelnosť objektívu
- Funkcie VoiceDetect a NoiseClean-out sú použiteľné len na PC s Windowsom

HODNOTENIE:



ROG Harpe Ace Aim Lab Edition

KEDY MÁ FILIP MENINY?



Kvalite ultral'ahkých herných myší sa venujem už roky a ak by ste ma zobudili o polnoci s otázkou „Ktoré sú tri najdokonalejšie herné myši s váhou pod šesťdesiat gramov?“, vysypal by som to zo seba aj so zalepenými očami (je zaujímavé, že takéto veci si pamätám, ale ani za štyri dekady svojho života si neviem zapamätať, kedy mám vlastne meniny). Výrazným prírastkom do kategórie extrémne ľahkého herného hardvéru sa nedávno stala aj myška z dielne republiky pre hráčov, čiže ROG. Herná divízia ASUSu sa rozhodla vo svojej továrni odliat' zaujímavu pôsobiacu myš s názvom ROG Harpe Ace Aim Lab Edition a mojou psou povinnosťou bolo, aby som preveril jej relevanciu a súčasne ju zaradil do svojho osobného top zoznamu. Chcete vedieť, na ktorej priečke sa nakoniec umiestnila? Tak čítajte ďalej.

Pre tú časť z vás, ktorá s radosťou sleduje všetky CES konferencie, bude nasledujúca pasáž asi nudná, ale musím ju napriek tomu uviesť predovšetkým pre dostatočné vysvetlenie samotného názvu. Na už spomínanej CES 2023 sa totiž ROG pochválilo spoluprácou so spoločnosťou Aim Lab, ktorá sa dlhodobo zaoberá vývojom softvéru, ktorý pomáha hráčom mieriť v čisto akčných FPS projektoch.

Výsledkom celej tej jednorazovej fúzie je už spomínaná myš ROG Harpe Ace Aim Lab Edition s celkovou váhou na hranici 54 gramov – len pripomínam, že koncepčne nejde o hardvér s voštinovým, čiže dierkovaným šasi. Harpe tak v rámci svojho spracovania chce konkurovať napríklad aj modelovému radu Pro X od Logitechu, čo je dozaista veľké sústo,

s ktorým sa v ROG museli náležite popasovať. Okrem samotnej a extrémne nízkej váhy má k tomu, pochopiteľne, ďalšie silné predispozície, ale než si o nich povieme trochu viac, začneme už čiastočne nahryznutým aspektom dizajnu.

Kamufláž

Treba povedať, že testovacia vzorka mi prišla už patrične vizuálne sformovaná vďaka neznámemu kolegovi, ktorý využil možnosti príbalenej protišmykovej pásky a bez váhania ju aplikoval na inak plne plastové šasi. Výsledkom bol vizuálny odklon od pôvodne čisto čierneho vzhľadu s logom ROG na zadku ku grafity artu v štýle republiky pre hráčov. Mne sa dané spestrenie až tak výrazne nepáčilo, avšak používateľ má po kúpe možnosť rozhodnúť



sa ignorovať všetky lepiace doplnky vrátane náhradných PTFE nožičiek. Na druhej strane tvarovo symetrickej myši sa nachádza prepínač pre USB a BT pripojenie a malá schránka pre 2,4 GHz dongle. Nerozumiem, prečo fyzický spínač pre DPI strojcovia Harpe Ace nedali priamo na vrchnú časť a nechali ho neprakticky na spodku myši, v každom prípade toto je jedno z mála negatív, ktoré by som na margo spracovania šasi chcel uviesť. Súčasťou balenia je aj dvojmetrový USB-C kábel v najlepšom možnom vyhotovení – je ľahký a flexibilný ako šnúrka do topánok. ASUS mi na recenzii okrem myši v hodnote cca 120 eur poslal

aj rovnako špeciálne upravené edície textilnej podložky, ktorú si však musíte zakúpiť extra (stojí nejakých tridsať eur).

Vnútri extrémne ľahkého tela sa skrýva optický snímač ROG AimPoint, ktorý dokáže vytlačiť rozlíšenie 36 000 DPI pri maximálnej rýchlosti 650 IPS a zrýchlení 50 g. Testovaným vzorku som porovnával s už spomínaným konkurentom zo Švajčiarska a musím povedať, že manipulácia s oboma produktmi bola excelentná (Logitech PRO Superlight je ťažšia o deväť gramov). Obe myšky majú fakticky identické rozloženie piatich spínačov a pomocou svojho softvéru dokážete



naprogramovať ich makrá aj sledovať stav batérie. Keď už spomínam batériu, tak mne sa počas testu podarilo prekonať papierových 90 hodín o takmer sedem hodín, ale je nutné dodať, že čisto v rámci Bluetooth pripojenia. Keď som myš pároval priamo cez dongle, tak som sa nedokázal dostať ani na 85 hodín (je teraz otázka, v akom stave bola batéria v testovanej vzorke pred tým, než dorazila ku mne). Tak či onak, s výdržou nebudete mať žiadny problém.

Stručne sa teraz ešte vrátim k uvedenému softvéru. Ide o známu aplikáciu Armoury Crate, prostredníctvom ktorej môže používateľ regulovať úroveň DPI a zdefinovať si ju do rôznych profilov, nastavovať uhol snímania dopadu myši a vzdialenosť pri zdvihu, programovať makrá, regulovať jedno jediné RGB osvetlenie, alebo využiť spomínaný Aim Lab softvér na kalibrovanie myši na základe vašich herných preferencií. Skúšal som daným softvérom nakalibrovvať aj iné značky myši a nebol s tým problém.

Jediný RGB prvok je v rolovacom koliesku

Hoci je ROG Harpe Ace Aim Lab Edition vizuálne neutrálne pôsobiaca myška, v mojich očiach ide o to osobitejší kus spol'ahlivého hardvéru. Jej extrémne nízka váha a snímač určený do akčných online bojov ju predučujú výhradne do rúk milovníkov interaktívnej zábavy, ale myslím si, že sa nestratí ani v kancelárskom prostredí. Hlavné mechanické spínače vydávajú uspokojivé a hlasné kliknutie a ich latencia aj latencia snímača sú vo všetkých smeroch výrazne nízke. Výrobca vám k tomu celému ešte pribalí aj bohaté príslušenstvo a vďaka kooperácii s odborníkmi na presnosť vás aj skúsi vytréňovať. A to až do takej miery, že pri ďalšej multiplayerovej seanse budete za hviezdu.

Verdikt

Dokonalá myš pre hráčov, ktorí to so svojimi výkonmi myslia skutočne vážne.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus Cena s DPH: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Batéria
+ Kvalita komponentov
+ Softvér, ktorý pomáha pri mierení

- Spínač DPI na spodnej strane

HODNOTENIE:



TP-Link Tapo C500

BDELÝ STRÁŽCA



Domácnosť, maznáčkovia, deti, hmotné statky, pofidérni susedia aj neznámi ľudia. Čo majú tieto veci spoločné? Nie je toho veľa, ale minimálne jednu vec zdieľajú. Ide o fakt, že je najlepšie byť pri nich pozorný, aby nedošlo k niečomu nepríjemnému. Ak by sa aj náhodou niečo zlé stalo, je dôležité aby ste o tom mali, v najlepšom prípade, záznam. Hovoríme tu o padajúcich det'och či vtipných maznáčkoch pre účely zdieľania na internete alebo o poškodení majetku či iných nepríjemnostiach, ktoré je nutné zaznamenať pre políciu a poisťovňu. Ako by bolo možné sledovať všetko dôležité, najlepšie z každého možného kúta sveta, a bez toho, aby ste mali pocit, že sa vám v peňaženke objavila čierna diera? Odpoveďou je vonkajšia kamera TP-Link Tapo C500.

TP-Link je známy výrobca, ktorý sa vyznačuje svojou excelentnou prácou v oblasti technologických produktov pre domácnosť, a to vrátane bezpečnostných

kamier. Tapo C500 je jedným z najnovších modelov a je navrhnutý tak, aby poskytoval vysokú úroveň bezpečnosti pre domácnosť pomocou množstva pokročilých technológií.

Obal a jeho obsah

Kamera TP-Link Tapo C500 dorazila v tradičnej, a pritom jednoduchšej kartónovej krabici, ktorá je ladená do modrej a bielej farby s vyobrazením produktu na prednej strane a informáciami na ostatných stranách balenia. Vnútri sa nachádza samotné zariadenie, držiak na stenu so skrutkami a príchytkami, nabíjačka a pár brožúrok.

Senzor, kvalita obrazu a zvuk

Objektív kamery TP-Link Tapo C500 je širokouhlý, čo umožňuje zachytiť široký zorný uhol a monitorovať rozsiahle oblasti. S rozlíšením 1920×1080 poskytuje jasné a detailné videá či potenciálne obrázky.

Vynikajúcou vlastnosťou je pokročilé nočné videnie kamery Tapo C500, ktoré zabezpečuje vizuálny dosah až do 30 metrov aj v úplnej tme. Navyše, funkcia detekcie pohybu umožňuje byť v reálnom čase informovaný prostredníctvom upozornení v aplikácii Tapo. Kamera TP-Link Tapo C500 je tiež vybavená nielen zabudovaným mikrofónom, ale aj reproduktorom, čo umožňuje jednoduchú komunikáciu cez kameru. Pre ilustráciu použiteľnosti si môžete predstaviť nasledujúcu situáciu. Vo vašom dome začalo horieť, ku kamere príbehne váš sused a chce vás varovať. Vám v aplikácii príde upozornenie pohybu a po jej otvorení si môžete nielen vypočúť susedove varovanie, ale tiež sa ho opýtať, prečo kričí na vašu kameru a nevolá radšej hasičov.

Funkcie a ovládanie

TP-Link Tapo C500 ponúka viacero užitočných funkcií, ktoré zlepšujú bezpečnosť a pohodlie. Jednou z nich



je možnosť nastavenia oblastí detekcie pohybu. V aplikácii je veľmi jednoduché nastaviť špecifické oblasti v obraze, na ktoré chcete sledovanie pohybu obmedziť, čo umožňuje eliminovať nežiaduce upozornenia. Taktiež je možné nastaviť časový plán, teda kedy má kamera monitorovať a zaznamenávať

udalosti. Kamera dokáže rotovať ako po horizontálnej, tak aj po vertikálnej osi.

Komu by nestačil jej širokouhlý objektív, môže nastaviť frekvenciu otáčania, vďaka čomu pokryje oveľa väčšiu plochu ako bežné statické kamery. Ako som už spomínal v odsekoch vyššie, kamera je integrovaná s aplikáciou Tapo, ktorú osobne používam už viac ako rok a je stále rovnako intuitívna a ľahko ovládateľná. S aplikáciou je možné sledovať živý prenos z kamery, prehrávať záznamy, upravovať nastavenia a prijímať upozornenia o detekcii pohybu. Taktiež je možné nastaviť vzdialený prístup cez internet, takže svoj domov môžete kontrolovať aj mimo domácej WiFi siete.

no nakoľko ide o vonkajšiu kameru, je potrebné myslieť aj na to, že pokiaľ nebude nainštalovaná na naozaj nedostupnom mieste, dôkazové materiály môžu odísť spolu s lupičmi, rovnako ako aj samotná kamera. Celkovo však na tento biznis model spoločnosti TP-Link nemôžem povedať veľa zlého. Kto nechce platiť cloud, vystačí si aj s SD kartou, ale pár eur mesačne je čiastka, ktorá sa dá prežiť, hlavne ak by mohla znamenať ochranu obydlia a jeho osadníkov.

360° Visual Coverage with Motion Tracking

Provides 360° horizontal & 130° vertical range to capture everything with high-speed rotation, notifying you as needed.



Cloud versus lokálne úložisko

TP-Link Tapo C500 je moderným produktom, a to znamená aj integráciu cloudového úložiska. Ten, kto by si myslel, že za menej ako 60 eur zoznenie kvalitnú vonkajšiu bezpečnostnú kameru, z ktorej záznamy budú len tak bezpečne ukladané na serveroch spoločnosti TP-Link, bude asi sklamaný. Pre plnú funkcionality cloudového riešenia je nutné platiť spoločnosti TP-Link poplatok buď 2,99 eur mesačne/29,99 eur ročne za "Basic" podporu, čo znamená 1 zariadenie, 7 dní uchovania videí v Cloude + ďalšie funkcie, alebo 3,69 eur mesačne/36,99 eur ročne za "Premium" podporu, ktorá predĺži uchovávanie videí v cloude na 30 dní. Samozrejme, v kamere je možné ukladať video aj lokálne pomocou microSD karty,

Záver

TP-Link Tapo C500 je cenovo dostupná bezpečnostná kamera s vynikajúcou kvalitou obrazu, pokročilým nočným videním a funkciou detekcie pohybu. Je naozaj ľahko nastaviteľná a ovládateľná cez Tapo aplikáciu a ponúka bohaté možnosti nastavenia a integrácie. Možno sa nehodí do každej domácnosti, no svoje miesto si určite v nejednej nájde

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TP-Link	59€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitný senzor	- mesačný poplatok
+ intuitívne nastavenie a ovládanie	za cloudové úložisko
+ bohatá funkcionality	
+ cenová dostupnosť	

HODNOTENIE:



Creative Outlier Free a Free Pro

PRVÉ BONE-CONDUCTION SLÚCHADLÁ OD CREATIVE



Segment trhu slúchadiel typu bone-conduction, teda tých, ktoré nevyužívajú tradičnú technológiu, membrány nasadzované do uší, ale miesto toho špeciálne, ktoré zvuk prenášajú cez lícne kosti priamo do vnútorného ucha, je síce relatívne malý, avšak pre mnoho ľudí je, aspoň kým ho nepoznajú, veľmi zaujímavý. Firma Creative sa na tento trh rozhodla vstúpiť dvojicou nových slúchadiel – Outlier Free a Outlier Free Pro.

Obal a jeho obsah

Obal oboch slúchadiel je, až na obrázky a minimum rozdielných informácií, rovnaký. Obe prichádzajú zabalené v malej papierovej krabičke, obe sú sprevádzané magnetickým nabíjacím káblikom, produktovou dokumentáciou a silikónovými špuntmi

do uší. V balení verzie Pro sú navyše priložené tri kusy štuplíkov do mikrofónu.

Používanie

Veľmi netradične sa v tejto recenzii nebudeme príliš zaoberať kvalitou zvuku, pretože slúchadlá bone-conduction sú zo zvukového hľadiska kapitola sama o sebe – niekto jednoducho tento zvuk má rád a niekto nie. Pre predstavu poslucháčov, ktorí túto technológiu zatiaľ nemali možnosť vyskúšať, sa snažíme opísať čo najpresnejšiu ilustráciu zvukového prejavu. Každý z nás pravdepodobne pozná ten pocit, keď si ide vložiť do ucha in-ear slúchadlo, ktoré aktuálne prehráva hudbu. Keď už ho má poslucháč tesne pri uchu, keď sa už jednoznačne dá rozoznať konkrétna pieseň, avšak stále ešte v uchu nie je umiestnené, dynamika zvuku sa ešte nedá vnímať,

nerozoznať poriadne basy od stredov a od výšok. Takúto dynamiku a kvalitu zvuku majú aktuálne bone-conduction slúchadlá, iba že celková hlasitosť je o dosť zosilnená. To znamená, že keď si poslucháč nasadí slúchadlá na lícne kosti, pričom veľmi záleží na ich dokonalom umiestnení, zvuk nemá charakter, dynamiku, basy neexistujú, a stredy a výšky sa zlievajú do jedného celku. Outliery Free a Free Pro ale nie sú audiofilné slúchadlá, preto danú zvukovú skúsenosť iba opisujeme, nesnažíme sa ju však kritizovať.

Outliery Free sú určené ako slúchadlá na indoorové, ale hlavne časté outdoorové používanie, vďaka ratingu IPX5 sú vhodné aj do daždivého počasia. Outlier Free Pro poskytujú navyše možnosť zobrať si ich priamo do bazéna, pretože v teste vodeodolnosti dosahujú rating až IPX8.



V rámci indoorového používania sa so slúchadlami celkom príjemne telefonuje, avšak zaznamenali sme oveľa vyššiu hlasitosť pri telefonovaní ako pri prehrávaní hudby. Pri vysokej hlasitosti, nad cca 70% počas telefonovania, používateľ reálne nepočuje druhú stranu hovoru lepšie alebo hlasnejšie, rozdiel je cítiť iba v tom, že slúchadlá začínú do lícných kostí prenášať silnejšie vibrácie, ktoré sú na pocit ako silné mravčenie pokožky. Bohužiaľ, nakoľko Outliery Free a Free Pro disponujú iba jedným mikrofónom, akékoľvek zhoršenie okolitých podmienok, či už jemný vietor, ruch v MHD alebo na ulici, spôsobí, že druhá strana už nepočuje dostatočne dobre. Dúfame, že v budúcej generácii Creative implementuje do Outlierov Free štyri mikrofóny tak, ako majú napríklad Outliery V4, cez ktoré sa vďaka tomu telefonuje oveľa lepšie, a že v Outlieroch Free Pro vyriešia vodotesnosť mikrofónu aj bez nutnosti nasádzania ochranného štuplíka.

Počas počúvania hudby je celková hlasitosť nižšia ako pri telefonovaní. Pri maximálnej hlasitosti sme zaznamenali spomínané



„mravčenie“ iba veľmi málo. Bežný používateľ bez skúsenosti môže mať názor, že keď bude využívať slúchadlá so zvukovým vedením cez líčne kosti, bude zároveň schopný registrovať aj okolité zvuky – to je síce pravda, ale možno tak do 40-50% celkovej hlasitosti (napokon aj pri in-ear slúchadlách so 40% hlasitosťou je poslucháč schopný vnímať okolie napriek „zapchatým ušiam“). Od istej hlasitosti (záleží od

konkrétnej skladby, ale vo všeobecnosti hovoríme asi o 70% celkovej hlasitosti) už poslucháč nie je schopný vnímať okolité zvuky vôbec a má dve možnosti – buď si hudbu pozastaví, alebo ju stíši na takú úroveň, že potom zase nebude schopný vnímať hudbu. V redakcii sme sa pousmiali nad faktom, že súčasťou balenia sú aj silikónové štuplíky do uší, pretože používať bone conduction slúchadlá a zapchať si pri tom uši neposkytuje žiadnu výhodu oproti použitiu štandardných in-ear slúchadiel, avšak tento fakt nekritizujeme. Pravdou je, že pri zapchatých ušiach sa objavujú už aj nejaké basy, avšak nie sú prirodzené a zážitok z počúvania to príliš nezlepšuje.



Pohodlie počas športových aktivít je dobré; tu Outlieroch Free nemáme čo vytknúť. Musíme však ostro skritizovať, že Creative prezentuje svoje vodotesné Free Pro ako „slúchadlá pre plavcov“, čo je bohužiaľ absolútne nevydarený marketing, keďže slúchadlá vôbec nie sú kompatibilné s plaveckými čiapkami, a nedajú sa nasadiť ani na čiapku, ani pod ňu. Počas používania v bazéne je potrebné zabezpečiť, aby sa voda nedostala do mikrofónu slúchadiel –



na toto má slúžiť malá gumená zástrčka, ktorá má však obrovskú tendenciu počas plávania vypadávať. Outliery Free Pro sú oproti občajným Outlierom Free obohatené o internú pamäť o veľkosti 8GB. Testovaním sme zistili, že pri športovom plávaní, keď sa hlava plavca ponára do vody, sa signál Bluetooth takmer okamžite stráca, pri plávaní teda nie je vhodné používať slúchadlá ako spárované s telefónom, ale je potrebné prehrávanie cez internú pamäť slúchadiel. Nevýhodou je mierne komplikovanejšie ovládanie slúchadiel, pretože všetky funkcie sa ovládajú len tromi tlačidlami. Prepínanie medzi módom Bluetooth a interného úložiska si vyžaduje štúdium manuálu, a na prvý pohľad nie je vôbec intuitívne. Počas prehrávania z interného úložiska prehrávač nerozlišuje medzi priečinkami, ale prehráva všetko do radu.

Pochváliť môžeme výdrž batérie – na jedno nabitie vydržia Outliery Free niečo okolo 7 – 8 hodín (výrobca uvádza 10), čo je na 180mAh akumulátor skvelý výkon.



Zhrnutie

Segment bone-conduction slúchadiel teoreticky ponúka oproti in-ear slúchadlám veľmi zaujímavé výhody, avšak ich testovaním v praxi sme v redakcii nenašli výhodu, kvôli ktorej by sme ich uprednostnili pred štandardnými in-ear slúchadlami. Outliery Free a Free Pro ponúkajú uspokojivý výkon počúvania hovoreného slova, audiokníh, rozhovorov,

v ideálnych podmienkach sa s nimi aj dobre telefonuje. Zvuková stránka je najväčší otáznik týchto slúchadiel. Pre toho, komu daná kvalita zvuku vyhovuje, budú Outliery Free a Free Pro dobrou voľbou, domnievame sa však, že pre drvivú väčšinu poslucháčov bude hudobný výkon týchto slúchadiel nedostačujúci. Na druhej strane by sme radšej počkali na druhú generáciu, kde už Creative vychytá všetky muchy. Outlier Free Pro však môžu poskytnúť dobrú službu tým, ktorí si pri relaxe v liečivej vode, chcú prehrávať relaxačnú hudbu či obľúbenú audioknihu, prípadne pre plavcov, ktorí plávajú bez plaveckej čiapky a neplávajú s ponorenou hlavou.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Cena s DPH: 100€, Pro 140€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výdrž batérie
- Cena
- Rozdiel v hlasitosti medzi 60-100% je veľmi malý

HODNOTENIE:



CoolerMaster NR200P Max

KOMPAKTNÁ NAVONOK, ROZMERNÁ VNÚTRI



Poskladať výkonný počítač v midi alebo rovno full tower skrinkách, ktoré svojimi rozmermi dokážu konkurovať niektorým kusom domáceho nábytku je naozaj ľahké. Najmä vďaka tomu, že na trhu s počítačovými skrinkami sa našla zhoda v štandardizácii viacerých funkcií, či rozloženia. Čo tak ale zložiť naozaj výkonný počítač v skrinke, ktorá sa jednoducho stratí na policičke na knihy? Rôzne spoločnosti k tejto problematike pristupujú z iných uhlov pohľadu a preto je možné kúpiť úzke, no vysoké skrinky, skrinky v tvare kocky, no najčastejší je stále obdĺžnikový formát, pri ktorom je grafická karta osadená vertikálne, pred matičnú dosku. Takouto skrinkou je aj kúsok od spoločnosti CoolerMaster s menom NR200P, no k nám do redakcie dorazila verzia s prívlastkom Max, ešte viac uľahčujúca skladanie v už tak šikovne riešenom produkte.

Skrinky CoolerMaster NR200P sú dostupné už nejdeden rok, zaujmú svojimi kompaktnými rozmermi a radom farebných prevedení, ktoré očaria aj tých najnáročnejších hráčov. Trochu neskôr sa v CoolerMaster rozhodli ponúknuť vyššiu verziu tejto skrinky, no nezmenili sa jej rozmery, ani rozloženie, iba priamo do balenia pribudlo predinštalované vodné chladenie a SFX zdroj. To znie naozaj logicky, nakoľko CoolerMaster všetky tieto komponenty vyrába a predáva pod svojou značkou. Prečo ich teda neponúknuť ako jeden balík?

Obal a jeho obsah

Tam, kde iné skrinky prichádzajú vo fádnych kartónových krabiciach, si ide CoolerMaster vlastnú ligu. Lesklá štvorcová škatuľa ladená do modrej a fialovej

ponúka detailný pohľad na kupovaný produkt a tiež množstvo špecifikácií. Vnútri obalu sa nachádza skrinka naozaj bezpečne uložená v nárazníkoch z mäkkej peny, ktorá je pre prevážanie komponentov, ako vodné chladenie a temperované sklo, naozaj skvelá.

Keď už spomínam temperované sklo, to je ako bonus zadarmo pribalené k skrinke v samostatnom kartónovom obale uloženom vedľa penových nárazníkov. Hráči sa preto môžu sami rozhodnúť, či na skrinku osadia perforovanú kovovú bočnicu alebo priehľadné sklo. Každá možnosť má svoje výhody a nevýhody, o tých sa ale rozpíšeme až neskôr. Čo sa ešte v balení nachádza, je krabička s príslušenstvom pre vodný chladič, Gen 4 PCIe riser kábel a už nainštalované 280mm AIO chladenie spolu s 850W plne modulárnym SFX zdrojom.



Prvé dojmy a spracovanie

Skrinka je prekvapivo ťažká, ale to je veľmi jednoducho vysvetliteľné už nainštalovanými komponentami. Skrinky NR200P sú dostupné v rade farebných prevedení, od bežnej bielej a čiernej, cez ružovú, modrú, oranžovú či fialovú až po limitovanú Sakura edíciu s potlačou v japonskom štýle.

NR200P Max je však dostupná len v tmavošedom prevedení, čo jej však vôbec neuberá na vizuálnom sexepíle. Po vybalení a odstránení bočných panelov sa mi naskytol pohľad do vnútra prekvapivo priestraných priestorov. Tu

sa už na prvý pohľad zmestia, napriek 18.3 litrovému objemu, aj naozaj veľké komponenty. Na prednej strane skrinky sa nachádza len logo CoolerMaster, no na vrchu je dvojica USB 3.2 Gen 1 portov, kombo audio jack a tlačidlá Power a Reset. Mierne chýba USB-C port, no treba mať na pamäti, že táto skrinka bola dizajnovaná pár rokov dozadu.

Rozvrhnutie

Rozvrhnutie a možnosti prispôsobenia sú pri NR200P naozaj veľkým lákadlom. Pri malých skrinkách je takmer vždy pravidlom nekompatibilita s tradičnými zdrojmi formátu ATX. Inak tomu nie

je ani tu, no CoolerMaster to napravil zakomponovaním vlastného SFX zdroja V850 SFX GOLD s 80PLUS Gold certifikáciou, a ako už meno napovedá, s 850W výkonom, vďaka čomu si podarí aj s tými najnovšími a najnáročnejšími grafickými kartami. Pri tomto zdroji tiež oceňujem presné dĺžky káblov, ktoré vďaka štandardizovanému rozloženiu matičných dosiek formátu ITX dosiahnu presne kam potrebujú bez toho, aby len zaberali miesto.

Iba možnosť výkonného hardvéru napájať však nie je taká dôležitá, pokiaľ by sa do skrinky vôbec nezmestil. Vďaka vertikálnemu osadeniu grafických kariet a jednoducho odnímateľnému držiaku sa do NR200P Max zmestia až 3 slotové karty (hoci osobne by som odporúčal osádzať skôr 2.5 slotové pri použití perforovanej bočnice a 2 slotové pri bočnici z temperovaného skla) o dĺžke až 336mm a výške až 75mm, čo znamená kludne aj RTX 4090 s neštandardným chladičom.

Pri RTX 4090 je však samozrejme odporúčaný až 1200W zdroj, a preto oficiálne odporúčim skôr osadiť o radu nižšie RTX 4080 kúsky. Druhý pribalený komponent, vodné chladenie pozostáva z 280mm radiátora nainštalovaného v hornej časti, dvojice 140mm SickleFlow PWM ventilátorov určených na vyfukovanie tepla smerom von (oba ventilátory disponujú predinštalovanými chráničmi lopatiek, tzv. Fan Grill, vďaka čomu by sa do nich nemali zaplietť žiadne káble napriek stiesneným priestorom) a Gen 3 CoolerMaster pumpky kombinovanej s CPU blokom.

Vďaka vodnému chladeniu budú v bezpečí aj výkonnejšie procesory, a čo je hlavné, majitelia sa nebudú musieť obmedzovať pri vyberaní chladiča a robiť kompromisy kvôli rozmerom, najmä pri výkonnejších vzdušných kúskoch. Takto



je možné do skrinky osadiť akúkoľvek dosku s Intel socketom až do LGA1700 a AMD AM5 (AM5 kompatibilita nie je na stránke CoolerMaster spomínaná, no bola potvrdená oficiálnymi zástupcami aj radom ľudí, ktorí do tejto skrinky už stihli AM5 procesory osadiť). Do skrinky je možné osadiť dokopy až 4 disky (dve pozície pre 2.5", 1x 3.5" a jedna kombo pozícia 2.5"/3.5"), no pri plnom osadení príde majiteľovi o jednu pozíciu pre ventilátor v spodnej časti.

A keď už spomínam ventilátory, tie sa do skrinky, mimo dvojice 140mm nainštalovaných na radiátore, zmestia dva, s rozmerom maximálne 120mm (odporúčam nízko profilové modely). Štyri ventilátory sú však na túto skrinku úplne postačujúce, najmä keď sa správne otočia. Z vlastnej skúsenosti

môžem odporučiť spodné ventilátory nastaviť na vyfukovanie pri osadení perforovanej bočnice, vďaka čomu bude do skrinky ťahaný studený vzduch priamo cez ňu na grafickú kartu. Komu sa viac páči bok z temperovaného skla, by mal otočiť spodné ventilátory a používať ich na ťahanie čerstvého vzduchu dnu, aby chladili grafickú kartu a boli vyfukované hore, cez radiátor.

Inštalácia komponentov a testovanie

Do skrinky si svoju cestu našli nasledovné komponenty - matičná doska Aorus B450 I Pro WiFi, procesor AMD Ryzen 7 5700G, 16GB Adata D41 3200 MHz, 500 GB Gigabyte M.2 NVMe SSD disk a čerešnička na torte, Gigabyte RTX 4070 Ti Aero OC 12G. Postup bol naozaj jednoduchý.

Matičná doska s už nainštalovaným M.2 diskom a procesorom bola osadená do skrinky, na ňu boli pripojené všetky potrebné káble, osadené chladenie a PCIe riser kábel. Grafickú kartu som nainštaloval do odmontovaného držáku a následne zasunul do skrinky. Posledný krok bolo pripojenie napájania na grafickú kartu a mohol som sa ísť tešiť z testovania. V ňom našťastie skrinka obstála viac ako dobre a výsledky si môžete prezrieť nižšie.

Zhrnutie

CoolerMaster NR200P Max nie je tá najmenšia skrinka určená pre ITX dosky. Ani tá najmodernejšia či najlepšie vyzerajúca. No má naozaj geniálne vnútorné rozvrhnutie, vďaka čomu nielen pojme ten najvýkonnejší hardvér, ale takmer hravo si poradí aj s jeho chladením. Cca 300 euróva cenovka môže niektorých záujemcov odradiť, no treba mať na mysli, že v tejto sume je zarátaný aj 850W SFX zdroj a 280mm vodné chladenie. Takže pokiaľ vás už nebavia veľké desktopové skrinky a špekulujete nad kompaktnou zostavou, potom má pre vás CoolerMaster odpoveď!

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CoolerMaster Cena s DPH: 310€

PLUSY A MÍNUSY:

- + moderný dizajn
- + kompaktné rozmery
- + kvalitné prevedenie
- + dobre riešené filtre prachu
- absencia USB-C konektora

HODNOTENIE:



Mercusys Halo H90X

POZOR, POZOR, HLÁŠENÍ VŠEM!



Môj humor, a je dosť možné, že ste to už za tie roky čo píšem pre Generation vyzorovali, je často postavený na cielenom preskupovaní písmeniek v slovách, ktorých význam sa tak lusknutím prsta obráti o stoosemdesiat stupňov. Vždy, keď preto čítam alebo priamo počujem sieťové označenie Mesh, automaticky mi to v hlave prepne na výslovnosťou príbuzný M.A.S.H. Jeden z najpopulárnejších komediálnych lomeno dramatických seriálov na svete pojednávajúci o nezabudnutelných osudoch vojakov z čias kórejskej vojny, sa hrubou čiarou zapísal aj do môjho seriálového vkusu a dnes by som vám tak z neho dokázal hojne citovať a cez to všetko sa stále úprimne smiať. Spomínal som si naň aj pri písaní recenzie na ďalší výslovnosťou podobný Wi-Fi systém značky Mercusys, ktorá spadá pod koncern TP-Link a slovíčko Mesh tu zaznievalo možno až zbytočne často.

Do redakcie sa nám dostala verzia s tromi plne prepojitelnými jednotkami, avšak v predaji nájdete aj takzvaný 2-pack (nie, nemyslím teraz toho Tupaca Shakura) v hodnote cca dvesto eur.

V minulosti som vám už stihol poreferovať o kvalitách niekoľkých Mesh systémov, a preto ich praktickú využiteľnosť nebudem nijako dopodrobna vysvetľovať a len poviem nasledujúce; ak máte väčšiu dom alebo byt, do ktorého chce rozviesť stabilné internetové pripojenie bez toho, aby ste museli vŕtať do stien a tahať kade tade ethernetové káble, Mesh systém vám váš problém vyrieši v takmer bezdrôtovej podobe a bez zložitého nastavovania. Na trhu je dnes obrovské množstvo takýchto praktických pomocníkov a už vyššie spomínaná spoločnosť TP-Link medzi nimi vyčnieva predovšetkým vďaka vysokej úrovni spoľahlivosti,

ako aj cenovej dostupnosti. Ústredným motívom sa v tomto prípade stáva podpora pre Wi-Fi 6, ako inak, a súčasne aj prijateľná priepustnosť čo do rýchlosti – pochopiteľne, stále platí skutočnosť, že je úplne jedno ako drahý router alebo Mesh systém máte doma, alfou a omegou je kvalita poskytovaného internetu.

5 GHz a 2,4 GHz

Operujme teraz so scenárom, v ktorom vám domov vedie kvalitné internetové pripojenie a vy si naň, metaforicky povedané, zavesíte Mercusys Halo H90X. V balení, okrem papierovej dokumentácie, adaptérov určených na zapojenie do elektrickej siete a krátkeho ethernetového káblu, nájdete aj dizajnovo pekné moduly – v mojom prípade hneď tri. Tvarom pripomínajú akési obrovské hrudy ovčieho syra s ostro rezanými kontúrami. V

Ľavom dolnom rohu je umiestnený LED indikátor informujúci spotrebiteľa o stave pripojenia (poznáte už moju semaforovú metaforu?), na hornej časti nájdete d'alej mriežky pre chladenie a celá zadná strana je venovaná fyzickým vstupom.

Máme tu duo 1 GBps a jeden 2,5 GBps port. Spodnú stranu si uzurpovala tentokrát oveľa väčšia plocha pre priepustnosť vzduchu a štvorica gumových nožičiek, vďaka ktorým dokáže modul nehybne sedieť všade, kam ho umiestnite.

Ja osobne som prvú jednotku napojil pochopiteľne na router, ten mám umiestnený v kancelárii na prvom poschodí, druhú naopak uvelebil na prízemí pri vstupnej hale, hneď kúsok od Barborky (to je náš rodinný zajac), a tretiu strčil nepozorovane pod linku v kuchyni (tam určite tiež žije pár adeptov na zaujímavé mená, ale tie by som do zdobnením rozhodne neštýlizoval). Týmto rozložením som dosiahol maximálne pokrytie stabilným internetom naprieč celým domom a súčasne aj našou skromnou záhradou (poznáte už moju metaforu o typickom dvorčeku na predmestí Londýna?).

Akonáhle nájdete ideálne miesto pre vami zakúpené moduly Mercusys, nastane proces ich párovania a spustenie vami zadefinovanej Wi-Fi siete (pod heslom a dozorom bezpečnostného softvéru priamo od TP-Link vo vašom mobile, respektíve Mercusys). Celý proces sa realizuje prostredníctvom zadarmo šírenej aplikácie, ktorá vás krok za krokom prevedie prvým spustením. Stačí modul prepojiť s routerom pomocou LAN káblu a zvyšné jednotky už



len zastrčiť v dome do elektrickej energie, samozrejme v rozumnej vzdialenosti od seba (výrobca vám garantuje pokrytie na ploche 800 metrov štvorcových). Jednotky sa medzi sebou automaticky spárujú a vytvoria jednotnú sieť, ktorá dokáže prijať 150 pripojených externých zariadení a prepínať silu signálu podľa toho, kde v dome sa uvedené zariadenia práve nachádzajú – ide o jednoduchý a plynulý proces, ktorý počas testu nevykazoval žiadne technické nedostatky.

Navyše počas merania, keď som pracovný notebook najprv napojil na bežný router (konkrétne ten od O2) a následne na testovanú vzorku, sa priepustnosť rýchlosti zvýšila o celých 50%. V rámci pásma 5 GHz sa rozprávkame o papierových 4804

Mbps a 1148 Mbps v pásme 2,4 GHz. Kto preto chce potenciál svojho internetu využiť aktuálne na maximum, práve vyššie opisovaný Mesh systém značky Mercusys mu v tom môže zásadne pomôcť.

Dôsledný režim rodičovskej kontroly

Mercusys Halo H90X je jednou z tých rozumnejších a dlhodobých investícií do plošného šírenia stabilného internetového signálu naprieč celým vašim domovom.

Prostredníctvom dobre spracovanej aplikácie si viete sledovať pripojené zariadenia, udeľovať im povolenie, a čo docenia rodičia, mať pohyb vašich ratolestí v online priestore plne pod palcom. Iste, z časti vás v tomto prípade môže trocha odrádzať jeho cenovka, či už sa rozprávkame o dvoch alebo troch moduloch v balení, avšak, podobný hardvér sa nekupuje len na rok alebo dva.

Verdikt

Spoločný Mesh Wi-Fi systém s výborným pokrytím a užívateľsky priateľským rozhraním.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link Cena s DPH: 260€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Pokrytie
+ Jednoduchá inštalácia
+ Wi-Fi 6
+ Aplikácia
- Cena

HODNOTENIE:



Gigabyte Aero 16 OLED

FEŠNÝ PROFÍK



Kvalitné vyhotovenie, vysoké rozlíšenie, dostatočný výkon a moderný dizajn. Takto by sa dali zhrnúť hlavné požiadavky mnohých profesionálov, ktoré sa týkajú očakávaní voči ich zariadeniam. Hráči si potrpia hlavne na vysoký výkon a rýchlu obrazovku, no uspokojia sa možno s menšou kvalitou. Na druhú stranu, niekto, kto vďaka zariadeniam zarába, si radšej priplatí za vysokú kvalitu, ktorá ide ruka v ruke s výkonom a použiteľnosťou. Produktov od spoločnosti Gigabyte nám už v redakcii prešlo pod rukami mnoho, no ešte donedávna medzi testované nepatrili notebooky od tejto značky. Po zaujímavom kúsku s menom Gigabyte Aero 16 XE5 ku nám zavítal jeho nástupca, model Aero 16 OLED BSF. Ako sa mu darilo? Môžete si prečítať nižšie v recenzii.

Notebook pre profesionálov už dávno nemusí predstavovať len nenápadný čierny kváder s nejakým procesorom bez bonusovej funkcionality a často aj bez dedikovanej grafickej karty. Mnohí z nich nie sú manažéri či sekretárky, ktorým menej výkonné zariadenia vystačia, pokiaľ ich batéria vydrží bez nabíjania aj celý deň.

Profesionáli v dnešnej dobe pracujú s obrovskými databázami, kompilujú tisícky riadkov kódu, strihajú 4K videá na cestách, tvoria hudbu a mnoho ďalších vecí. Na to už len také obvyčajné zariadenia nestačia. Preto majú na trhu svoje miesto notebooky, ktoré by výkonom možno ulahodili nejednému hráčovi, no viacero parametrov ich „odsudzuje“ na život ťažkého pracovného nasadenia.

Obal a jeho obsah

Okrem prvej skúsenosti s Gigabyte notebookmi, mal som doposiaľ šancu testovať a fungovať skôr na matičných doskách, monitoroch, grafických kartách či iných komponentoch od tejto spoločnosti. Gigabyte a ich prémiový brand Aorus siahajú pri herných produktoch najčastejšie po kombinácii tmavších farieb s detailmi v tradičnej oranžovej, no pri zariadeniach určených pre profesionálov je možné očakávať skôr svetlejšiu farebnú schému.

Tak je to aj pri Aero 16 OLED BSF. V bielej krabici z kvalitného lesklého kartónu sa ukrýva striedom vyzerajúce šasi striebornej farby s logom AERO v strednej časti krytu obrazovky, podsvieteným

fešnými a profesionálne pôsobiacimi LED diódami bielej farby. Okrem samotného notebooku sa v krabici nachádzala ešte vcelku rozmerná nabíjačka s proprietárnym zakončením, čo by vzhľadom na zakomponovanie USB-C portov s možnosťou nabíjania nemuselo vyzerať ako tá najlepšia voľba, no pri vysokom výkone procesora a grafickej karty by bolo fungovanie len cez USB-C nabíjačku problematické. To však neznamená, že počas bežného používania si majitelia nevystačia aj s USB-C nabíjačkou.

Parametre a funkcionality

To najlepšie, čo Aero 16 OLED BSF ponúka, sa ukrýva priamo v jeho mene. Stále žasnem pri porovnávaní obrazoviek s technológiou IPS a nových OLED panelov. Farebnosť, svietivosť a naozaj čierna čiernota OLED panelu s uhlopriečkou 16", pomerom strán 16:10 a 4K rozlíšením (3840 x 2400), ktorý bol farebne kalibrovaný a certifikovaný spoločnosťou X-Rite, je naozaj dych berúca.

Ponúka tiež certifikácie VESA DisplayHDR 600 True Black, 100 % pokrytie DCI-P3 spektra, naozaj tenké rámiky a 60 Hz obnovovaciu frekvenciu. Toto produktívne monštrum poháňa procesor Intel Core i7-13700H v spojení s grafickým čipom Nvidia RTX 4070, 16 GB DDR5-4800MHz RAM, 1 TB NVMe SSD (s možnosťou rozšírenia cez ďalší M.2 slot) a batéria s kapacitou 88 Wh. V šasi s rozmermi 35,4 x 3,9 x 1,8 – 2,2 cm a s váhou tesne pod dva kilogramy to naozaj nie je malý výkon. Po stránke portov ponúka Aero 16 OLED BSF dvojicu Thunderbolt 4 s podporou DP a jeden z

nich aj s Power delivery, 1x USB 3.2 Gen2 (Typ C) s podporou DP, USB 3.2 Gen1 (Typ A), 3,5 mm Audio Combo, čítačku microSD kariet, plnohodnotný HDMI 2.1 port a DC-in Jack. Ak ide o bezdrôtovú komunikáciu, je už asi štandardom, že všetky prémiovejšie moderné notebooky ponúkajú WiFi 6E AX a tiež Bluetooth 5.2. Poteší aj FHD webkamera s podporou Windows Hello, vďaka ktorej je prihlasovanie do zariadenia naozaj rýchle a bezpečné.

Dizajn a ergonómia

Po stránke dizajnu sa Aero 16 OLED BSF naozaj podaril. Patrí síce do kategórie nenápadných šedých kancelárskych zariadení, no pri bližšom pohľade ihneď zaujme jeho prémiový vzhľad a kvalitné prevedenie. A hlavne, nevyzerať ako niečo, čo

zostalo po zrážke raketoplánu s tuningovým autom. Svoje miesto si jednoducho nájde ako na cestách, tak aj v kanceláriách a dokonca možno aj v hráčskych jaskyniach. Rámčeky okolo celého 16" displeja sú takmer neviditeľné. Čo mierne zamrzí, je absencia numerickej klávesnice, ktorá by sa určite do šasi zmestila, no v Gigabyte sa rozhodli ponúknuť Aero 16 OLED BSF bez nej.

Testovanie

Notebook bol otestovaný ako počas hier, tak aj v syntetických programoch na zistenie celkového výkonu, výdrže batérie a tiež teplôt a hlučnosti. Výsledky si môžete pozrieť v grafoch nižšie.

Zhrnutie

Gigabyte Aero 16 OLED BSF je skvelým krokom napred voči svojmu predchodcovi. Vyšší výkon, stále kvalitné prevedenie, striedmy dizajn a po novom aj väčšia ponuka portov (Aero 16 XEF ponúkal len USB-C/Thunderbolt porty) robia z tohoto modelu naozaj zaujímavú voľbu pre profesionálov, ktorí si potrpia na výkon a možno si z času na čas aj radi niečo zahrajú. Zaujímavá je aj cenovka, ktorá oproti staršiemu modelu klesla naozaj citeľne, a to napriek novším a výkonnejším komponentom.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	2 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný dizajn	- absencia numerickej klávesnice
+ vysoký výkon	
+ dobrý zvuk	
+ úžasná obrazovka	

HODNOTENIE:



Xiaomi Vacuum Cleaner G9 Plus

VYSÁVAČ ALEBO SCI-FI ZBRAŇ?



S rastúcim vekom si čoraz viac uvedomujem, že akokoľvek som už minimálne dve dekády kategorizovaný ako dospelý človek, vnútri neustále pociťujem túžbu hrať sa. Primárne mi ju pomáha uspokojovať fakt, že sa živím písaním o videohrách, ale súčasne je za tým oveľa viac než len nejaká digitálna interakcia v neexistujúcich svetoch. Hrať sa totižto môžete s čímkoľvek, a špeciálne s modernou elektronikou ako takou. Aj preto nesmierne rád, a v poslednej dobe viac než inokedy, testujem domáce spotrebiče. Jednak je to priestor na oddych v rámci kreatívnej časti mojich textov, ale súčasne tým šetrím rodinný rozpočet, keďže si viem overiť kvalitu jednotlivých produktov vopred, a až keď prejdú cez moje sito, som ochotný do nich investovať peniaze.

So spoločnosťou Xioami, pre ktorú som už spracoval ne jeden článok, si v tomto smere ideme jasne pozitívnu štatistiku a v čase, keď príšem tento konkrétny text, by ste u nás doma našli hromadu ich zariadení, s ktorými sme ako rodina celkovo viac než spokojní. Žijeme v čerstvo zrekonštruovanom dome, asi ste už zachytili, že v mojom rodnom dome, kde je priestorovo náročnejšie udržiavať poriadok, než na byte. Preto pomaly rozširujem príslušenstvo v rámci upratovacích pomocníkov a okrem bežného vysávača s vysokým výkonom (na hrubú špinu a upratovanie auta) máme doma dva automatické vysávače, z čoho jeden sa stará aj u umývanie. K tomu už dlhšie plánujem dokúpiť tyčový vysávač s akumulátorom, ktorý by bol ako záloha v prípade náhleho

neporiadku – ak máte doma malé deti tak asi dobre viete, že akonáhle im dáte do ruky nejaké jedlo, tak za nimi ostáva kvalitná spúšť. Ešte než však padne definitívne rozhodnutie a výber danej značky, testujem a skúšam ten, pre nás, ideálny stroj.

Nedávno som od Xioami dostal možnosť zobrať na dlhodobú skúšku ich tyčový vysávač Vacuum Cleaner G9 Plus a v nasledujúcich riadkoch vám o ňom porozprávam viacej a nezabudnem dodať aj finálny verdikt. Čo myslíte, skončí nakoniec G9 Plus ako štandardná výbava našej domácnosti, alebo sa budem musieť poobzerať niekde inde?

Už vopred by som rád povedal, že kúpou tyčového vysávača si zákazník bývajúci



vo väčších bytových priestoroch nekupuje nejaké primárne náradie na upratovanie. Ak vyložené nebývate v jednoizbovom priestore, tak potrebujete mať minimálne ešte jeden záložný, či už klasiku s dlhým káblom alebo automatický. Spoločnosť Samsung tento rok uvedie do predaja svoj najmodernejší tyčový vysávač s umelou inteligenciou, ktorý dokáže prispôbovať výkon na základe vysávaného povrchu, a ktorý má aj automatickú bezkontaktnú stanicu na vyprázdňovanie a posekanie povysávaných vlasov. Cena takéhoto vysávaču je však šialená (cca 1300 eur).

Na druhej strane tu máme Xiaomi s ich produktom Vacuum Cleaner G9 Plus, ktorý má výrazne nižší výkon, abscentuje v zmysle umelej inteligencie a nemá ani spomínanú



stanicu, avšak jeho cena je len cca 200 eur. Ktorý z tejto dvojky je podľa vás lepší na upratovanie? Ak by sme sa rozprávali o celom a veľkom dome, tak by som samozrejme ukázal prstom na Samsung (už len výdrž batérie tu hrá prím), avšak pracujúc s tým scenárom, ktorý sa týka aj mňa samotného, je oveľa lepšie doplniť flotilu vysávačov práve niečím takým ako je G9 Plus, keďže nech je akokoľvek slabší, stále ide o vysávač schopný fungovať v rámci nárokov, ktoré naň sú kladené. Za uvedenú sumu dostanete bezvreckový akumulátorový vysávač s pevnou plastovou konštrukciou a dostatočne veľkou nádržkou na suchú špinu (600 ml), vlasy a zvieracie chlpy. V balení sa nachádza bohaté príslušenstvo: dve rotačné kefy na tvrdé povrchy ako aj koberce a tenká multifunkčná

hubica pre nedostupnejšie priestory. Osobne by som privítal aspoň nejaký stojan na uchytenie, a čo som mal možnosť vyčítať z internetu, tak verzia mimo EU obsahuje aj konzolu pre uchytenie vysávaču na stenu.

Zahod' kábľa

Na opieranie ako také môžeme rovno nadviazať aj v súvislosti s dizajnom G9 Plus. Súčasné tyčové vysávače sa delia fakticky na dva dizajnom odlišné vetvy, kde jedna sa drží akejsi jednotnej retro myšlienky, a tá druhá, čo je prípad G9 Plus, vyzerá ako sci-fi zbraň zo Star Treku. Mne osobne sa výzor G9 Plus páčil a nemal som s ním problém ani v rámci zapasovania ku zvyšku nášho nábytku (opierali sme ho o stenu), ale napríklad mojej manželke predmetný vysávač do oka zrovna nepadol, a keď ho prvýkrát videla, zatvárala sa ako pes s karamelkou v tlahe. Tak či onak, viac než výzor tu musíme hodnotiť samotný výkon a schopnosť zbierať každodennú špinu a prach v priemernej domácnosti.

Váha celého šasi je cca 3,4 kg, a preto v rámci manipulácie s ním môžeme hovoriť o slušnom komforte. Dolná nasávací časť má tradičné kĺbové ohýbanie, a trochu ma sklámalo, že nie je možné hlavnú zbernicu ohnúť do vodorovnej polohy - pod gauč sa tak nedostanete úplne, a ak vám ide práve o to, odporúčam vám obzrieť sa po Xiaomi Mi TruClean W10 Pro. Motor ako aj zberná nádoba na špinu sa nachádza v hornej časti, len kúsok od úchytu vysávača, a jeho výkon je 400 W. Pre zbieranie bežnej špiny, vlasov, psích chlpov, omrvínok a prachu bola testovaná vzorka úplne dostačujúca. Dával som jej však ciele zabrat' oveľa viacej, a to úmyselným vysypaním väčšieho





množstva piesku na parkety a dlážku. Aj s tým si však jednotka bez problémov poradila a rovnako tak bola schopná povysávať kamienky, ryžu či veľké kusy čipsov z gauča. Podmienkou pri hrubej špine však bolo opakovanie tradičného t'ahania hore dole, čo síce nemusíte okamžite brať ako chybu, ale keďže sme v segmente akumulátorových vysávačov, je nutné myslieť na to, že skôr či neskôr sa vám batéria vybije.

Kapacita batérie je 2400 mAh, čo ma osobne zamrzelo, keďže som trocha očakával, že Xiaomi bude myslieť práve viac na výdrž a posunie sa výrazne vyššie nad konkurenciu. Vysávač nastavený na tretiu, maximálnu úroveň výkonu však dokázal fungovať sotva dvadsať minút času a následne som ho už musel dať na nabíjačku – nabíjanie trvá takmer štyri hodiny, čo môže byť v očiach potencionálneho zákazníka vnímané rovnako ako negatívum, a počas nabíjania nie je možné ďalej upratovať. Je tu samozrejme rovnako dôležité po akých povrchoch budete G9 Plus t'ahať, každopádne, naša domácnosť je z 80% tvorená tvrdými podlahami a koberčekov by ste u nás našli skutočne málo. V praxi som tak dokázal dôkladne povysávať obývačku, dve menšie chodby, kuchyňu



a jednu z dvoch kúpeľní – čas hodnotím ako uspokojivý, avšak, ako píšem vyššie, čakal som predsa len o niečo viac, a ak by som mal pobeť celý dom, potreboval by som na to dvakrát toľko času.

Hluk? Ten spadá do priemerných hodnôt a meranie ukázalo, že rozdiel medzi prvým stupňom výkonu a tretím je od 70 decibelov až po 90 decibelov (na tretí stupeň vysávač už skutočne hučí). Mimochodom, s jedným konkrétnym kobercom ktorý mal vyšší vlas,

mala rotujúca kefa doslova problém, keďže sa vždy zasekla a musel som vysávač z koberca doslova trhať. Cez to všetko však práca s Xiaomi Vacuum Cleaner G9 Plus bola príjemná, a aj keď nateraz ešte nie som rozhodnutý, či bude práve tento model ideálny pre mňa osobne, ako doplnkový vysávač pre zber každodenných nečistôt je vhodným kandidátom. Dostatočný výkon, ľahko umývateľná nádrž na špinu, päť stupňový filtračný systém schopný zachytávať častice o veľkosti 0,3 μm, priehľadná nádržka na bordel, moderný dizajn – to všetko si môžete zaradiť medzi pozitíva. Už menej tam však spadá nemožnosť vysávača len tak postaviť v strede miestnosti ako aj slabšia výdrž batérie.

Záverom mám však pre vás taký malý seriálový cliffhanger, moje definitívne rozhodnutie či si G9 Plus kúpim alebo nie padne až v recenzii na už vyššie spomínaný model Xiaomi Mi TruClean W10, ktorý síce operuje v iných cenových hladinách, ale o tom si povieme viac práve v už pripravovanom článku. Takže zostaňte s nami.

Verdikt

Spol'ahlivý a výkonný pomocník do domácnosti, ktorý však nemôžete brať ako primárny nástroj na zber nečistôt, ale skôr ako doplnkový vysávač.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi **Cena s DPH:** 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Slabá výdrž batérie
+ Obsah balenia	- Dlhé nabíjanie
+ Cena	- Hlavný káb sa nedá úplne ohnúť
+ Výkon	
+ Jednoduchá obsluha	

HODNOTENIE:



Súťaž



- 1. CENA**
Creative muvo GO čierny
- 2. CENA**
Creative muvo GO modrý

CREATIVE®

Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 31.8.2023
Otázka: 1. Akou verziou Bluetooth disponuje Muvo GO?

Štrajk pokračuje



Momentálne sa americký filmový priemysel potýka s veľkou vlnou štrajku. V júli sa k prebiehajúcemu štrajku WGA (Asociácia Amerických Spisovateľov) pridala aj Screen Actors Guild a Americká federácia televíznych a rozlasových umelcov (SAG-AFTRA). Podmienkou ukončenia štrajku sú požiadavky na lepšie platy a istoty zamestnania. Je to prvýkrát za viac ako 60 rokov, od kedy sa scenáristi a herci spojili a vstúpili do štrajku súčasne. Hlavnou správou je upozorniť na rozdiely vo filmovom a televíznom priemysle, ktoré sa ešte väčšmi prehĺbili počas nárastu streamovania. Pokračovanie štrajku má za následok ďalšie prerušenia v rámci produkcií viacerých seriálov a filmov.

Deadpool 3 – jeden z najočakávanejších filmov zastavil produkciu aby sa herci a scenáristi mohli pripojiť k štrajku.

Gladiator 2 – produkcia na Malte sa dočasne zastavila práve v dobe, keď sa mal priebeh natáčania upriamiť na komplexné scény v koloseu s veľkým množstvom komparzu.

Dune 2 – je možné, že štrajk bude mať vplyv aj na uvedenie tohto filmu. Zatiaľ sa diskutuje, či bude uvedenie z konca roku 2023 presunuté na rok 2024. Žiaden nový dátum ale zatiaľ nebol potvrdený.

Mission: Impossible Dead Reckoning – posledný film pre M:I frančízu sa mal začať natáčať po ukončení plánovaného proma zatiaľ posledného filmu z tejto série, ktorý je momentálne aj v našich kinách. Momentálne sa ale celá produkcia zastavila, dokiaľ SAG-AFTRA a AMPTP federácie nájdu spoločné, zmluvou podložené riešenie súčasnej situácie.

Wicked: Part One – filmová adaptácia 20 ročného Broadwayského muzikálu,

ktorú režíruje Jon M. Chu bola len pár dní pre dokončením, keď sa zastavila jej produkcia. Podľa informácií, ktoré poskytol samotný Chu, bude réžia pokračovať po ukočení štrajku, pričom by táto pauza nemala mať vplyv na plánované uvedenie filmu v zime 2024.

It Ends with Us – filmová adaptácia knihy Colleen Hooverovej ukončila produkciu. Film režíroval Justin Baldoni, ktorý bol tiež hlavnou mužskou rolou po boku Blake Lively. Podarilo sa mu natočiť polku filmu, keď sa štúdio rozhodlo s vytváraním filmu nepokračovať.

Čo sa týka prípravy seriálov, pokračujúci štrajk nemá vplyv na seriály ako napríklad House of the Dragon (2 séria), Industry (3 séria) nakoľko štáb a herci patria primárne pod britské odbory. Preto im ani ich pracovné zmluvy nepovoľujú zúčastniť sa solidárneho štrajku s americkou filmovou úniou.

Emmy nominácie



Mená seriálov Succession, The Last of Us, The White Lotus alebo Ted Lasso sa vo veľkom množstve ozývali počas nominačnej ceremónie na tohtoročné ceny Emmy.

Jednoznačným víťazom nominácií ale ostal seriál Succession kde si jeho posledná štvrtá séria odniesla 27 nominácií. Medzi tieto nominácie patrí 14 nominácií pre herecké obsadenie vrátane Briana Coxa, Kierana Culkina a Jeremyho Stronga, ktorí prepísali Emmy históriu ako traja herci nominovaný za hlavnú úlohu v rovnakom seriály. Seriály Abbott Elementary, The Bear, Ted Lasso a Wednesday budú proti stáť o cenu za najlepší komediálny seriál.

Na výsledky cien si budeme musieť počkať do uvedenie 75 ročníka týchto cien, ktorý bude 18teho Septembra.

Nolan a James Bond

Počas rozhovoru súviaceho s promom pre film Oppenheimer, sa Christopher Nolan nechal počuť, že by mal záujem o réžiu d'alšieho filmu o Jamesovi Bondovi.

Prevziať legendárnu postavu by pre režiséra nominovaného na Oscara nebolo ničím novým, keďže už pracoval na Batman sérii. Zdôraznil ale, že by rozhodne potreboval mať určitú tvorivú slobodu.

Nechcel by sa pustiť do prípravy filmu, ktorý by nebol úplne oddaný tomu, čo mu on ako režisér a scenárista kreatívne prinesie.

Nolan následne priznal, že je veľkým fanúšikom série a vždy sa teší, kam sa postava v pokračovaní posunie ďalej.

Dúfajme, že mu toto pranie vyjde, pretože by bolo rozhodne zaujímavé sledovať jeho pracovanie s týmto hrdinom.



Jamie Foxx je späť



Herec mal bližšie nešpecifikované zdravotné problémy počas natáčania svojho posledného filmu They Cloned Tyrone pre Netflix.

Následne bol hospitalizovaný na niekoľko týždňov a hovorilo sa dokonca o mrtvici. Jamie Foxx je známy tým, že si svoj osobný život necháva pre seba. Preto nie je prekvapením, že herecova rodina na jeho žiadosť neuviedla žiadne bližšie informácie ani počas týchto týždňov.

V rámci proma jeho nového filmu sa ale k slovu prihlásil samotný herec, ktorý potvrdil svojim fanúšikom, že už je z najhoršieho vonku. Zdôraznil tiež to, že niektoré médiá jeho zdravotný stav zámerne zhoršovali. Potvrdil ale, že išlo o vážne zdravotné komplikácie a podľakoval svojej sestre a dcére za opateru a podporu. Foxxov najnovší film They Cloned Tyrone, si môžete momentálne pozrieť na Netflixu.

Oppenheimer

MUŽ NAŠEJ DOBY



Momentálne prebieha nielen v slovenských kinách veľká bitka o diváka. Hlavnými aktérmi v tejto bitke sú filmy **Oppenheimer** od Christophera Nolana a **Barbie** od Greta Gerwig. Len podľa názvu by sa dalo povedať, že ide o filmy, ktoré spolu možno nemajú nič spoločné. Čo ich však spája, je to, že oba už od začiatku kritici označovali za filmy tohto roka. Na oboch sa podieľajú top režiséri súčasnosti a majú hviezdami naplnené obsadenie. A možno ďalšou podobnosťou je to, že sa oba zameriavajú na ikonické postavy, či už reálne alebo fiktívne, ktoré ovplyvnili životy generácií. V tejto recenzii sa pozrieme na prvý spomínaný, film **Oppenheimer** od Christophera Nolana a na to, čo všetko sa vtesnalo do 3 hodinového deja.

Americký Prometheus

Nolan dej filmu čerpá z biografie od Kaia Birda a Martina J. Sherwina „Americký Prometheus: Triumf a tragédia J. Roberta Oppenheimera“ z roku 2005. Táto kniha sa stala podkladom pre drámu o géiovi, arogancii a omyloch, individuálnych i kolektívnych. Ako už napovedá názov filmu, príbeh sa zameriava na J. Roberta Oppenheimera, amerického vedca, ktorého stvárnil naprieč desaťročiami bezkonkurenčný Cillian Murphy. Film výborne mapuje Oppenheimerov život už od jeho študijných začiatkov, kedy sa rozhodol pre dráhu teoretického fyzika. Taktiež nás prevádza obdobiami, kedy pracoval na projekte Manhattan,

až po moment, kedy mu bola odobratá jeho bezpečnostná previerka.

Dotýka sa však aj osobných mil'nikov a kontroverzií, ktoré ho prenasledovali, protikomunistických útokov, ktoré ho mali zničiť a poškodiť jeho povest' po tom, čo odmietol pracovať na ďalšom vývoji bômb. Čo možno divákovi nebolo až také známe, bol osobný život tohto vedca, ktorý bol možno miestami ešte zaujímavejší, ako vývoj samotnej bomby. Má pomer s politickou aktivistkou Jean Tatlockovou (Florence Pugh), no ten ukončí a oženie sa so zvodnou Kitty Harrisonovou (Emily Blunt), ktorá veľmi často hľadá št'astie na dne pohárika. Kitty ho tiež sprevádza aj do Los Alamos, kde sa im narodí ich druhé dieťa.

Otec atómovej bomby

Najväčšia časť deja filmu Oppenheimer sa zameriava na obdobie, kedy viedol výskum a vývoj dvoch atómových bômb, ktoré boli zhodené na japonské mestá Hirošima a Nagasaki. Tento historický moment mal za následok ukončenie druhej svetovej vojny vo svete. Atómová bomba a to, čo vytvorila, definuje Oppenheimerov odkaz a tiež formuje tento film. Nolan sa ponoril hlboko do budovania deja a bomby samotnej, pričom ale nikdy vo filme neukáže ničivý dopad, ktorý mala bomba na ľudí. Vo filme nie je nikdy prezentovaná žiadna dokumentácia ničivých následkov, obrázky mŕtvych alebo panorámy miest v popole. Hrôza z bombových útokov je vo filme reprezentovaná asi až v polke filmu a primárne ju predstavujú vedci, ktorí si začnú uvedomovať následky ničivého vynálezu, na ktorom pracujú.

Čo sa týka hereckého obsadenia tejto časti, objavujú sa tu známe herecké mená ako Matt Damon, ktorý stvárnil Leslieho Grova, osobu poverenú formovaním tímu pre projekt Manhattan. No i herci Josh Hartnett, David Krumholtz alebo Rami Malek, ktorí predstavujú vedcov spolupracujúcich s Oppenheimerom na výrobe bômb. Zvláštnosťou je, že hoci je posledný spomínaný, Malek, vo filme len niekoľko minút, následky jeho činov majú veľký vplyv na budúcnosť postavy. Výraznou osobou je Benny Safdie, ktorý stvárňuje Edwarda Tellera, neskoršieho otca hydrogénovej bomby. Teller a Oppenheimer ostávajú priateľmi aj napriek „Oppieho“ neskoršiemu odklonu od prípravy plánovanej hydrogénovej bomby.

Teraz som sa stal smrťou, ničiteľom svetov

Film je strihom predelený na rôzne časové obdobia, ktoré sa dopĺňajú a divák ich



rozoznáva na základe farebného alebo čierno-bieleho prevedenia. Nolanova logika spočíva v tom, že farebné zábery reprezentujú dej z pohľadu Oppenheimera. Aj samotný scenár bol napísaný tak, aby vychádzal z prvej osoby, čo malo diváka zosobniť s Oppenheimerom, tým, že prežíva sled udalostí spolu s ním. Čierno-biele scény sú zasa z pohľadu Lewisa Straussa – fyzika amatéra s veľkými politickými ambíciami (Robert Downey Jr.). Podobný štýl natáčania, prechod medzi farebnými a čierno-bielymi zábermi, spája Nolana s jeho kultovým filmom Memento. Tieto čierno-biele sekvencie definujú tretiu dejovú linku filmu. Aj napriek tomu, že primárne zobrazujú priebeh fingovaného procesu, ktorý sa koná v malej uzatvorenej miestnosti, dej vôbec nepôsobí unavene, ba práve naopak, dynamicky a vysokou mierou sa stupňuje práve tak ako je to počas časti, kde vybuchne testovacia bomba.

Oppenheimer je film výborný z formálneho a koncepcného hľadiska a pre diváka je plne pohlcujúci. Nolan je ten typ režiséra, ktorého okrem iného ženú aj technické ambície a to, ako urobiť film ešte väčším.

Film je natočený na 65 milimetrovom filme (premietaný na 70 milimetrovom), formát slúžiaci na monumentálne zobrazenie. Týmto spôsobom chce Nolan čo najviac priblížiť realnosť historických udalostí, v takej mierke, ako si to tieto historické míľniky zaslúžia. Koniec koncov, toto sme mohli vidieť už vo filme Dunkirk.

Vojnové filmy, dokonca aj tie, ktoré sú vo svojom základe pacifistické, do určitej miery budú vždy glorifikovať vojnu. Mohli sme to vidieť aj v jednom z posledných filmov od spoločnosti Netflix „Na západe nič nového“. Toto je zrejme aj jeden z dôvodov, prečo Nolan vo filme neukazuje následky bômb, ktoré si vyžiadali až do 200 000 obetí. Film Oppenheimer primárne slúži historickým okolnostiam, ktoré formovali naše moderné dejiny a mali za následok dlhé obdobie Studenej vojny. Ako je správne konštatované vo filme, daňou za takýto vynález je ret'azová reakcia a ego byť lepším a väčším.

„V najnovšom filme sa Christopher Nolan zameriava na kontroverznú postavu J. Roberta Oppenheimera. Od jeho štúdií, vedenia projektu Manhattan a vývoj atómových bômb, až po stratu jeho bezpečnostnej previerky a kontroverzný proces.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Christopher Nolan

Rok vydania: 2023
Žáner: Dráma / Historický

PLUSY A MÍNUSY:

- + Cillian Murphy
- + Kamera a vizuálne prevedenie
- + Réžia a scenár
- Miestami zvláštne dialógy
- Krátka minutáž pre viaceré charaktery

HODNOTENIE:



Mission: Impossible – Dead Reckoning

I KEĎ POMERNE DLHÝ, UBIEHAL PRESNE TAK, AKO TO MÁ PRI AKČNÝCH FILMOCH BYŤ



Akčné dvojdielne finále prináša svoju prvú, ale v celkovom poradí siedmu akčnú drámu špičkového špióna a agenta Ethana Hunta (Tom Cruise). Už kultová séria – typický „akčňák“ s podtitulom Mission: Impossible – Dead Reckoning rozhodne konkuruje najmä sám sebe, svojim veľkolepým záverom v dvoch častiach.

Tak ako pri viacerých filmových sériách, ktoré plánujú príbeh ukončiť podobne ako Elán svoju aktívnu kariéru, delia tvorcovia aj tento príbeh. Určite sa však divák má na čo tešiť, či už v prvej časti, alebo v tej plánovanej, záverečnej. Na záver, ako aj v prípade Fast & Furious, si divák proste musí počkať. Treba však podotknúť, že s dejom, zápletkou, efektami a akčnými scénami si tento

film rozhodne poradil lepšie, ako v spomínanom pretekárskom prípade. Okrem toho film priniesol aj veľmi príjemný a nenútený humor, takže rozhodne bavil.

Mission: Impossible by nemohol snáď byť ani súčasťou série, ak by Tom Cruise nepredviedol vo viacerých scénach svoj rýchly beh. Stal sa značkou silných fyzických vlastností tohto akčného hrdinu typu Jamesa Bonda.

Čo sa týka obsadenia, objavujú sa herci z predchádzajúcich dielov, no aj nové tváre a celkovo sa dá povedať, že obsadenie je hviezdne. Režisér Christopher McQuarrie (Mission: Impossible Fallout, Jack Reacher, scenár k Top Gun: Maverick) priniesol na plátno okrem Toma Cruisa

aj Simona Pegga (Benji Dunn), Vinga Rhamesa (Luther Stickell), či Rebecu Ferguson (Ilsa). Príjemným prevapením bol aj návrat kanadského herca menom Henry Czerny (Kittridge) z prvého dielu z roku 1996. Výbornou voľbou bola aj krásna herečka Hayley Atwell (Grace) a nováčik Esai Morales (Gabriel).

Najväčším a najpôsobivejším wau-efektom je záverečná kaskadérska scéna natočená v roku 2020 v kopcoch nad dedinou Hellesylt v Nórsku, kde sa Tom Cruise rozbehne na motorke proti útesu, počas pádu zosadne z motoriky, otvorí padák a bezpečne sa vznáša nad údolím. Najpôsobivejšie však je, že tento kúsok predviedol herec osobne, nie kaskadér. Avšak tých, ktorí Toma Cruisa ako herca poznajú, tento



techniky môže zdať komplikovanejšia a trochu viac jej chýbajú emócie. Divák musí dávať pozor nielen na dej, ale aj na dialógy, aby rozumel a tak trochu je potrebná aj znalosť predchádzajúcich dielov a postáv. Zároveň je film príjemným osviežením po „predtrávených“ a predvídateľných dejoch tohtoročných blockbusterov. V závere nechýba nič, ani ponorka. A peniaze za lístok do kina, či takmer 3 hodiny trvania? S popcornom a nezničiteľným Tomovým šarmom určite ľutovať nebudete.

„V prvej časti záveru akčnými scénami nabitej série kultovej „nemožnej misie“ je zachrana sveta a ľudsťva absolútne možná. Špión Ethan Hunt a jeho špičkový tím s neobmedzeným rozpočtom na zbrane, dopravné

fakt neprekvapí. V tejto scéne však len opäť dokazuje svoje top herecké kvality a to, že si svoj honorár a uznanie zaslúži.

Atmosféra a prevedenie tejto scény oprávnené radí tento natrénovaný a prevedený kúsok medzi top akčné kaskadérske javy v histórii kina vôbec, bez dabľerov, počítačových prikrášlení a bez prehánania. Takže tento mega film, na rozdiel od štvrtej časti Johna Wicka a Fast X, splnil očakávania, čo do kvality a zaujímavého deja.

Záporným prvkom, klasickým svetovým zlom, tentokrát nie je osoba, ani skupina teroristov. Tvorcovia veľmi moderne zvolili zlo ako umelú inteligenciu, ktorá sa neskrýva, neuniká, je všade a nedá sa uchopiť, či usmrtiť. Futuristický softvér Entita dáva do poriadku riadenie známeho sveta a ukazuje „nadržanejšiu“ ľudskej rase jej miesto. Dejová línia sa kvôli zaradeniu



prostriedky (vrátane ponorky) a najlepšiu techniku sa stavia do boja proti neviditeľnému nepriateľovi. Čerešničkou na torte je kaskadérka scéna v osobnom prevedení nebojácneho Pána herca, Toma Cruisa. "

Andrea Halušková

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Christopher McQuarrie

Rok vydania: 2023
Žáner: Akčný / Dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké obsadenie - nič
+ akčné scény
+ napätie
+ dej

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 / Lubomír Čelár, Daniel Paulíni, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Barbora Krištofová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Zuzana Mladšíková, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Tatiana Klačanská, Maja Kuffová, Friderika Hodossyová, Nataša Bóžiková, Simona Tlacháčová, Andrea Halušková

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Samsung Galaxy Z Fold 5

MARKETING A INERCIA

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 DISTRIBUCIA

Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej podobe na adrese <https://www.generation.sk>. Archív tlačenných 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 © 2023 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6294 (online)

CREATIVE



MUVO GO

Náš úplne nový vodeodolný reproduktor
Creative MUVO Go s certifikáciou IPX7

Je stvorený do každého počasia a pre všetky dobrodružstvá - horskú turistiku, párty pri bazéne, grilovanie na záhrade, čokoľvek si spomeniete. Vďaka pozoruhodnej výdrži batérie až 18 hodín a ďalším šikovným funkciám, ako je *Bluetooth* 5.3, sa odvážite posunúť jeho hranice k novým možnostiam.



5.3



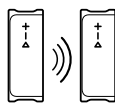
VODEODLNOSŤ
IPX7



VÝDRŽ BATÉRIE
AŽ 18 HODÍN

**40W
PEAK**

40 W ŠPIČKOVÝ
VÝKON



BEZDRÔTOVÉ STEREO
PREPOJENIE

D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

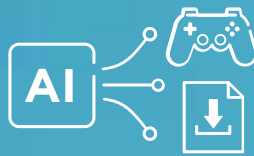
Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



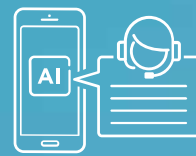
AI Mesh Optimiser



AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant



AI Parental Control

R15
AX1500 Smart Router

M15
AX1500 Mesh Systems

E15
AX1500 Mesh
Range Extender

