

GENERATION

TESTOVALI SME LENOVO LEGION GO



HRALI SME

*Prince of Persia:
The Lost Crown*

TÉMA

*Samsung predstavilo
novinky*

VIDELI SME

Ferrari

RETRO

Atari 2600 Plus



"

Môže byť náročné nájsť tie správne komponenty a tie správne kamery. S nástrojmi Axis doslova hádzeme záchranné lano. Nájsť správny produkt trvá len pár minút a niekedy len pár sekúnd."

Dave Maynes, Stone Security



NÁSTROJE AXIS

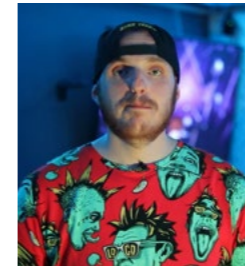
Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

Nástroje Axis poskytujú neprebernú paletu možností na optimalizáciu vášho podnikania. Máme niečo, čo zjednoduší každú fázu vášho projektu od návrhu až po inštaláciu a údržbu.

V spoločnosti Axis venujeme veľa prostriedkov na vývoj inovatívnych nástrojov, ktoré používateľom pomáhajú zjednodušiť ich prácu a šetriť čas pri projektoch, a to od návrhu cez inštaláciu až po ich prevádzku. Naše nástroje sú navrhnuté tak, aby riešili problémy zákazníkov v reálnom živote používateľsky prívetivejším spôsobom, a práve preto je teraz jednoduchšie nájsť pre prácu ten správny nástroj.

Odhaľte širokú škálu bezplatných nástrojov na www.axis.com/tools

AXIS
COMMUNICATIONS



Poriadny rozbeh

Začiatok kalendárneho roka je z pohľadu predstavenia nových technológií opäť v úzkej spojitosti so známym eventom CES, odohrávajúcim sa už tradične v meste hriechu, Las Vegas. Pochopiteľne si to podstatné, čo sa na CES 2024 objavilo, rozoberieme v našej sekcii noviniek, ale mne to neadá a aj tak musím vypichnúť pár špecifických noviniek, ktorých príchod na trh nebude trvať vôbec dlho. Spoločnosť Samsung napríklad predstavila OLED televízor s úplným antireflexným panelom, ktorý môžete pokojne postaviť vedľa číreho okna a napriek tomu dostanete špičkový obraz bez jediného odlesku. Milovníkov psov potom môže zaujať inteligentný obojek Minitailz, schopný sledovať zdravotný stav ich miláčikov a ponúkať rady na úpravu stravy, či prípadne sledovať priamo ich polohu. Nástup sofistikovanej umelej inteligencie podporí zase vreckové zariadenie značky Rabbit, schopné vaše hovorené slovo pretaviť v reálne činy a ak by som mal z pomedzi navonok klasicky vyzerajúcich notebookov vytriahnuť niečo unikátne, tak by to dozaista bol nový ThinkBook Plus Gen 5 Hybrid, ktorému viete v sekunde odpnúť obrazovku od zvyšku a premeniť ju na vysokokvalitný Android tablet.

Som nesmierne rád, že ste sa opäť rozhodli prelistovať ďalšie číslo nášho magazínu a odmenou vám za to bude, okrem už vyššie spomínanej sondy do noviniek zo sveta technológií, tradičná porcia herných a hardvérových recenzií doplnená o názory na nové filmy a seriály.

PS: Milovníci zlatej éry značky Atari by mali spozornieť, pripravili sme si totižto pre vás špeciálny retro test.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi®

logitech G

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Samsung nám predstavil Galaxy S24 a nezabudol ani na AI

NÁSTUP UMELEJ INTELIGENCIE



Umelá inteligencia sa v súčasnosti používa v takom pomere, ako keď strúhate cesnak do domácich zemiakových placiek. Čím viac, tým lepšie. Preto sa jednotlivé spoločnosti medzi sebou predhávajú, kto tam toho nastrúha viac a kto naopak skúsi cesnak nahraďiť, čo ja viem, napríklad cibuľou. Dost' však bolo potravinárskych prímerov, keďže faktom je, že umelú inteligenciu sme v istej obmedzenej forme využívali už dávnejšie a napríklad segment mobilov je toho špecifickým príkladom. Na základe rastúcich možností AI je v súčasnosti nutné ju tlačiť do systematických operačných funkcií oveľa viac, inak konkrétnym výrobcom utečie onen rozbiehajúci sa vlak. Žiarivým príkladom je aj spoločnosť Samsung, ktorá si ani náhodou nechce nechať ufuťiť vláčik aj s konkurenciou, a preto pri príležitosti ohlásenia novej série prémiového

modelu mobilných telefónov značky Galaxy, konkrétne S24, ohlasuje zásadnú softvérovú inováciu menom Galaxy AI.

„Rad Galaxy S24 mení spôsob, akým komunikujeme so svetom a otvára novú dekádu mobilných inovácií,“ uviedol TM Roh, prezident a riaditeľ mobilnej divízie Samsung Electronics pri príležitosti ohlásenia S24. „Za umelou inteligenciou Galaxy AI stojí odkaz našich predchádzajúcich inovácií a tiež hlboké porozumenie tomu, ako ľudia používajú inteligentné telefóny. S nadšením sledujeme, ako Galaxy AI pomáha používateľom po celom svete v každodennom živote a otvára im nové horizonty.“

Už tradične som mal možnosť sa pozrieť na všetky tri telefóny v rámci modelového

radu S24 s istým predstihom a vstrebať tak, mimo všetkých, výrobcom jasne deklarované novinky, aj integráciu umelej inteligencie. V čase, keď budete čítať tieto riadky, sa naplno pustím do recenzovania jedného z telefónov Galaxy S24 Ultra, Galaxy S24+ alebo štandardného Galaxy S24. Každopádne, než si budete môcť prečítať moje výstupy a komplexné hodnotenia uvedených telefónov, pod' me si stručne prejsť to, s čím vlastne Samsung prichádza na trh, a čo všetko do mňa behom novinárskej prezentácie jeho zamestnanci dokázali natlačiť.

Citáciu z úvodu som zámerne použil ako istý katalyzátor vlastných myšlienok, keďže o umelej inteligencii a jej praktickom využití v spotrebnej elektronike už sám uvažujem roky rokúce a práve teraz sa zdá, že v tomto smere prichádza skutočná evolúcia.



Čením prístup spoločnosti Samsung k jasne deklarovanej integrácii AI a je jasné poznať, minimálne aj z toho, čo uviedol prezident ich mobilnej divízie, že nateraz majú priam krištáľovo čistú predstavu v tom zmysle, ako AI môžu ich zákazníci využívať takmer okamžite a hlavne zmysluplne - minimálne do štartu predaja uvedených telefónov, ktorý mimochodom započne dátumom 31. 1. 2024.

Začnime modelom Galaxy S24 Ultra, u ktorého je cenový rozptyl od 1 449 eur po 1 809 eur, v závislosti na veľkosti internej pamäte a rovnako tak rýchlosti, s akou si stihnete mobil predobjednať. Pre Samsung je Ultra klasickou jasnou vlajkovou loďou, ak ste čítali moje dnes už retro ódy na neexistujúce telefóny Note, tak dobre viete, že celé to hybridné spojenie klasickej „galaxie“ s ideou vstavaného pera je vec, akú jednoducho mám rád a viem ju doceniť aj z pozície vlastnej práce. Ultra sa so svojím výkonom jasne stavia o stupeň vyššie nad verziu plus a základom ako takým, čo deklaruje použitie čipsetu Snapdragon 8 Gen 3 aj s prívlastkom Galaxy - čiže čipom priamo upravovaným pre daný model telefónu. Už spomínané dotykové pero ostalo zabudované, tentokrát premiérové, v titánovom ráme. K čomu táto paráda? Ide o cieľené navýšenie odolnosti a dlhšej trvácnosti zariadenia samotného, ktoré má z tohto titulu, pochopiteľne, aj plné IP krytie. Keď som novú Ultra verziu Galaxy S24 zobral prvýkrát do rúk, opäť ma na prvú dobrú prepadol ten starý známy pocit prémiového a odolného mobilu, s akým si viem kdekoľvek spraviť aj náročnú video postprodukcii.

už aj tak z tenkých rámečkov, a keďže 6,8 palcový QHD+ AMOLED panel nemá žiadne zakrivenie po stranách, ešte oveľa lepšie sa mi držal v ruke, a rovnako tak sa s ním lepšie interagovalo v rámci pera (79 X 162,3 X 8,6 mm pri váhe 233 gramov). Apropó, Samsung sa v zmysle svietivosti nechce zastaviť a tentokrát celkový jas vytlačil na šialených 2 600 nitov, čiže čitateľnosť obsahu telefónu bude bezproblémová aj v tom prípade, ak sa postavíte pred vybuchujúcu sopku. Vylepšenia sa dočkali čiastočne aj fotografický ansámbl s tradične vystúpenými šošovkami, ale o tom vám bude dost' času poreferovať v



samotnej recenzii, kde sa zameriam aj na hromadu ďalších menších vylepšení.

Zvyšné dva telefóny, Galaxy S24+ a S24, sa kvalitou zhotovenia nijako nevymykajú mimo škatuľky prémiových zariadení. Prítomné sú dizajnové vylepšenia s tenšími rámečkmi, pri Galaxy S24+ ide o 6,7 palca a pri Galaxy S24 o 6,2 palca, to všetko pri zachovaní skoro rovnakých rozmerov telefónov. Všetky tri modely Galaxy S24 majú rovnako identickú a plne adaptívnu obnovovaciu frekvenciu (od 1 do 120 Hz), vďaka čomu aj s umelou inteligenciou, dokážu šetriť svoju batériu. O zabezpečenie nových telefónov sa stará už osvedčená viacvrstevná bezpečnostná platforma, ktorú poznáte pod názvom Samsung Knox a ktorá ešte nebola nikdy prelomená. Zadná časť všetkých troch telefónov je matná, a preto sa nemusíte obávať permanentného špinenia, následného leštenia a otravného čistenia. A ceny? Galaxy S24 sa začne predávať na sume 899 eur a jeho väčší súrodeneц S24+ začne s cenovkou 1 149 eur. V rámci cenovej politiky ide o päťdesiat eurové zlacnenie voči minulej generácii mobilov série Galaxy, čo rozhodne stojí za pozornosť. Viac sa dozviete o jednotlivých zariadeniach z nášho spravodajstva, alebo už z pripravovaných testov.

A kde je tá AI?

Nie, nezabudol som na tú slávnú AI a jej najnovšie zakomponovanie do softvéru série Galaxy S24. Skôr než vám o nej poviem niečo viac, tak je určite dobré spomenúť, že v priebehu tohto roku budú nižšie uvedené funkcie dostupné aj v rámci minuloročných verzii Galaxy mobilov, kam spadajú aj



skladačky Fold a Flip. Prvá zásadná funkcia, o ktorej sa oplatí si zistiť niečo viac je rozhodne Live Translate – ide o obojsmerný hlasový a textový prekladač hovorov v reálnom čase, ktorý má nateraz podporu všetkých zásadných svetových jazykov. Funguje priamo v telefóne bez nutnosti inštalácie aplikácií od tretích strán a z toho, čo som mal možnosť vidieť v rámci prezentácie, tak funguje skutočne parádne. V nadväznosti na vyššie spomínaný prekladač prichádza Galaxy AI s funkciou tlmočníka, kde živý rozhovor je možné

okamžite prekladať v okne rozdelenom na dve polovice, takže každý z účastníkov diskusie vidí na displeji preložený prepis toho, čo ten druhý práve povedal a naopak.

Funguje to dokonca aj bez dátového alebo Wi-Fi pripojenia, vyložene ako súčasť AI balíčku – výborná vec, ak sa pri cestovaní po svete ocitnete v situácii, kedy neovládate jazyk a potrebujete sa rýchlo dohovoriť.

Aby sme ten komunikačný balíček nejak uzavreli, tak tu máme ešte funkciu Chat

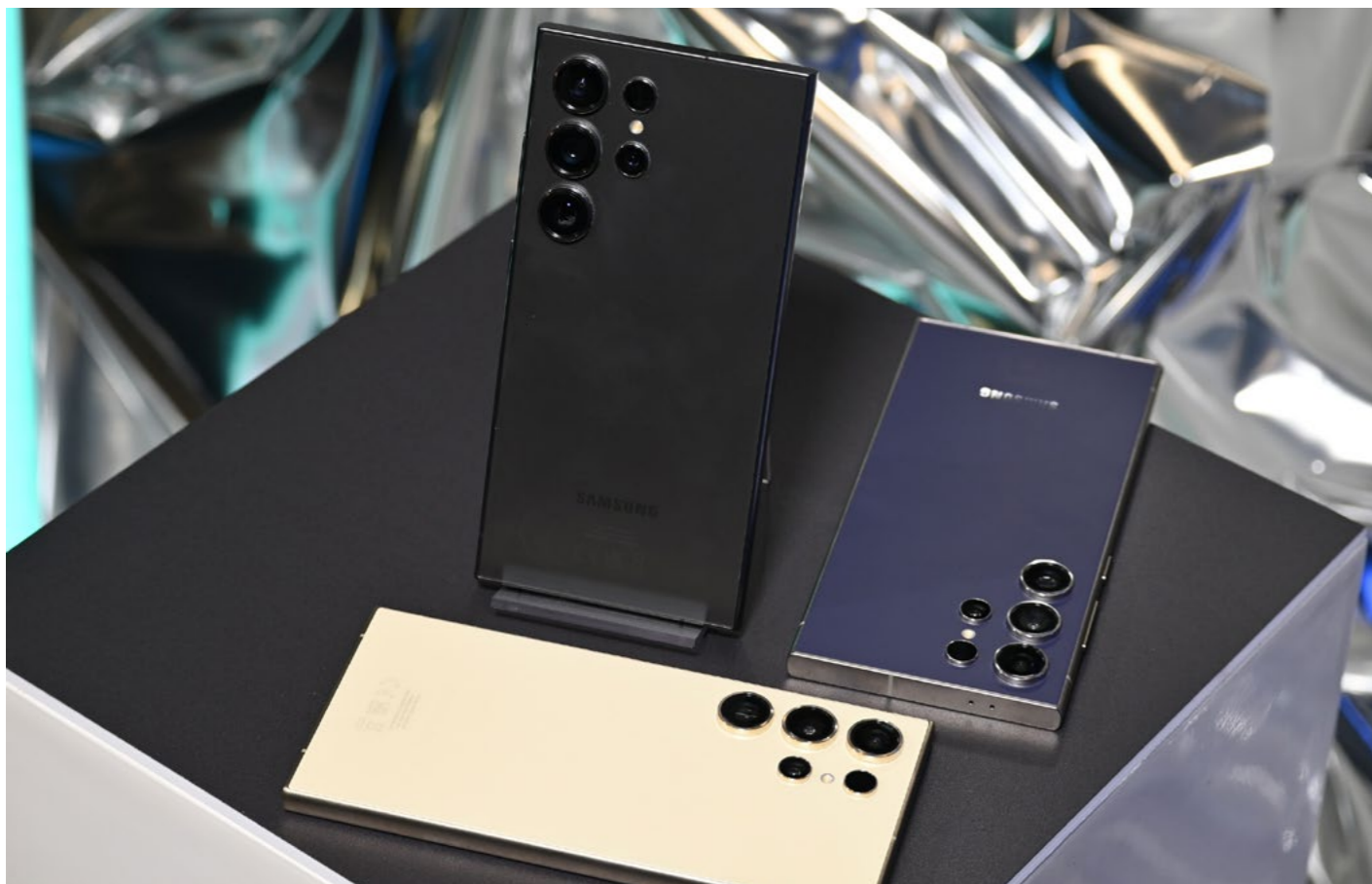
Assist, čo je nástroj na úpravu formulácií vašich textových správ – chcete poslať nahnevaný list daňovému úradu, tak aby vás po jeho doručení nezatvorili na dvadsať rokov do Gulagu? Spoločnosť Samsung má pre vás pomocníka v podobe umelej inteligencie, ktorá sa o všetko postará.

Samozrejme, v rámci Galaxy AI je toho ešte oveľa viac, či už počas cestovania v aute v rámci hlasovej komunikácie, alebo sumarizovania si už napísaných poznámok, každopádne sám sa teším až relevantnosť týchto pokrokových softvérových noviniek overím v praxi a zistím, či sú pre bežného človeka skutočne zásadným argumentom na kúpu nových Galaxy mobilov alebo nie.

Samostatnou kapitolou využívania umelej inteligencie je zásah do úpravy fotografií a videí – čaká nás vystrihávanie objektov a posun na iné miesto, to všetko s minimálnou stratou celkovej kvality.

Metaforicky povedané, som pozametáný z prvotných dojmov z nových Galaxy mobilov a ten z tých jasne optimistickjších novinárov píšucich o čerstvých technológiách, ktorý v AI v rámci Samsungu vidí uchopiteľný kredit, a ak si k tomu ešte pridám to, ako prémiovo sa S24 rad tvári, teším sa na dlhodobé testovanie jednotlivých modelov.

Filip Voržáček



TRENDY PR

ASUS ma zas raz nechal nazrieť do svojej kuchyne

CES 2024



V čase, keď budete zabodávať svoje unavené oči do nasledujúceho textu, zatiaľ čo sa váš mozog pokúsi po sviatočnej nálade na tretí pokus naštartovať, spoločnosť ASUS už bude v rámci CES 2024 posúvať hranice technologických možností na novú úroveň. V posledných rokoch to robia priam s fanatickou zaniatenosťou, a ak čítate moje reporty, preview ochutnávky a výstupné recenzie, tak vám je jasné, že z celého konkurenčného pelotónu vedľa chodiť zo všetkých veľkých hardvérových tovární najlepšie. Do Las Vegas si 9. 12. januára v novom roku so sebou pribalili obrovskú škálu noviniek, z ktorých vám vyberám tie najzásadnejšie kúsky, a to z oblasti kancelárskeho, ako aj herného náradia. Klúčovou vetou, mimo tej notoricky známej frázy o hľadanií dokonalosti, je pre tento kalendár vetička; pokroková pestrosť, ako som si to sám pracovne nazval.

Kancelária

- Zenbook Duo – Začneme poriadne z ostra, a to novým prírastkom do portfólia pracovných notebookov modelového radu vybrúseného s citom pre zenovú pohodu. ASUS síce v meste hriechu slávnostne strhol plachtu z prvého štrnásť palcového OLED laptopu s dvoma obrazovkami na svete, ale sám som v rámci novinárskej preview reportáže mal možnosť predmetnú mašinku vidieť naživo ešte o mesiac skôr, apropo bolo to v inej metropole, v tej plnej vežičiek a zlatých ručičiek. Viac o tomto inovatívne pojatom pracovnom náradí bude reč priamo v recenzii. Ale nie náhodou som ho vybral na prvé miesto zoznamu v rámci kancelárskeho hardvéru, keďže ma svojou praktickosťou chytil za moje tukom obalené srdiečko už na prvú dobrú (tie sviatky boli v zmysle stravovania opäť kruté, čo vám

budem hovoriť). Duo je tenký notebook vybavený dvoma rovnakými dotykovými obrazovkami a v kombinácii s odnímateľnou klávesnicou plnej veľkosti má toto unikátne zariadenie zlepšovať prácu doma, ako aj v teréne. Multitasking dokáže naplno realizovať cez duo OLED displejov s 3K rozlíšením, obnovovacou frekvenciou 120 Hz, pomerom strán 16:10, ktoré sú spojené plochým 180° pántom – pri plnom rozložení získate úžasných 19,8 palcov pracovnej plochy, ktorú možno vďaka integrovanému stojanu a odnímateľnej klávesnici používať vo vertikálnej alebo horizontálnej polohe.

ASUS však mimo Duo konceptu, ktorý by mohol vyznievať ako nasledovník minuloročného PC/tabletu s prívlastkom Fold, uviedol na svetlo sveta aj ďalšiu nečakanú novinku – ZenScreen Fold OLED, prvý skladací OLED prenosný displej na



svete. Ako vidíte, OLED trend v podaní toľko proklamovaného výrobcu nekončí a ja som za to nesmierne rád, pretože v zmysle kvality zobrazovacej techniky je OLED v súčasnosti jasnou a dominujúcou špičkou.

Všetky uvedené stroje, ako aj tie, ktoré ešte vymenujem nižšie, budú pochopiteľne opäť dýchať v rytme najnovších procesorov od Intelu a AMD, avšak v duchu trendov sa tentokrát do všetkého začne významnejšie miešať aj umelá inteligencia - ak ste voči nej skeptický, tak vás síce úplne chápem, ale isté veci sú nezvratné, ako raz povedal agent Smith, a treba si jednoducho zvykať.

- Okuliare AirVision M1 AR - V duchu zvyknaní môžeme pozvoľna prejsť k ďalšej novinke, konkrétne k novým AR okuliarom. Aj ASUS uznal za vhodné vkročiť jednou nohou do týchto stále len okrajovo prebádaných vôd a s produktom AirVision chce podporiť vyššie spomínaný OLED trend (okuliare budú vybavené Micro OLED panelmi s maximálnym jasom až 1 100 nits) a súčasne nemalou mierou poskytnúť svojim zákazníkom aspoň to, čo už nejaký čas má konkurencia.

Ako to je s kvalitou okuliarov, vám poviem neskôr, avšak nateraz som z toho, čo mi už dávnejšie uvedená konkurencia

dala na testy dost' rozčarovaný a dúfam, že ASUS príde s oveľa lepším spracovaním tejto sci-fi idey.

Spoločnosť ASUS toho v rámci pracovných laptopov a kancelárskeho hardvéru na CES 2024 ukázala oveľa viac (Vivobook série S, ExpertBook B5 alebo mnou už v tomto čase dávno testovaný Zenbook 14 OLED), avšak ja som pre vaše pohodlie vybral to vôbec najzaujímavejšie ako predvoj a všetko ostatné, čo sa v Las Vegas ukázalo/nakrútilo/osvetlilo si v rámci nášho média budete môcť naštudovať cez skrátene spravodajstvo, alebo priamo z preview a review článkov.

Herný brloh

Druhým najzásadnejším segmentom záujmu ASUSu je samozrejme herný hardvér. Než prejdem naplno do ROG kuchyne, určite stojí aspoň za zmienku ohlásený upgrade modelového radu TUF Gaming v podobe novinek A16 a F16. Uvedené notebooky sú vybavené výkonnými červami, šasi disponuje odolnosťou na vojenskej úrovni a ponúkajú pokročilú technológiu aj v rámci displeja.

F16 je poháňaný najnovším procesorom Intel Core i9 14. generácie (14900HX) a NVIDIA RTX 4070 GPU s NVIDIA Advanced Optimus, to všetko, aby zvládol komplikované herné úlohy a v konečnom súčte vás nestál horibilnú sumu. Jeho kolega (A16) je naopak vybavený procesorom AMD Ryzen 9 7845HX



a grafickou kartou NVIDIA RTX 4070 (rovnako s NVIDIA Advanced Optimus).

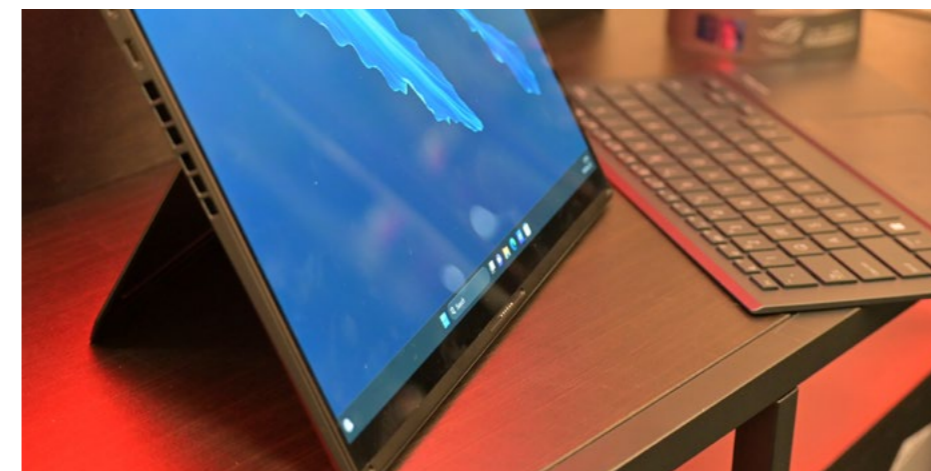
A to najlepšie na koniec. Republika pre hráčov si v rámci úvodných novinek na rok 2024 nachystala malú veľkú dizajnovú bombu. Zephyrus, obľúbený model herného laptopu, ktorý paradoxne konzumenti často využívajú aj na kreatívne riešenia v rámci svojej práce, prichádza s ohromujúcou vizuálnou premenou. Ja sám som bol z tejto novinky, ak dám bokom v úvode reportáže spomínaný Zenbook Duo, skutočne ohromený a už sa nemôžem dočkať, až ho dostanem na dlhodobé testovanie.

- Zephyrus G14 / G16 - ide o vôbec prvé notebooky ROG s OLED displejom, ktoré v zmysle dizajnu povyšujú pojem minimalizmu na novú úroveň. Ide o herné laptopy zabalené do celohliníkového a šokujúco tenkého šasi, ktorých jasne rozpoznateľnou dominantou sa stane elegantný LED pásik (Slash Lighting) na prednom veku - ten nahradil doteraz

využívaný AniMe Matrix panel. Garantujem vám, že nový Zephyrus bude svojou krásou a luxusným výzorom získavať pozornosť očí všade, kde si ho otvoríte a mňa samotného mimo dizajnu dostala (reč je teraz o štrnást' palcovej verzii) váha 1,5 kg a hrúbka 1,49 cm. OLED displej navyše graduje frekvenciu vyžarovania pixelov na úroveň 960 Hz, čo je oveľa viac ako pri štandardnom OLEDe a to je len jeden z mnohých „technologických pokrokov“, ktoré ROG portfólio tento rok vyťaší z rukáva. Nové Zephyrus laptopy majú jasné ambície stať sa dokonalým herným a vizuálne prít'azlivým náradím, ktoré si hráči budú môcť so sebou zobrať, kam ich len napadne.

- ROG Phone 8 - Tou pomyselnou čerešničkou na torte sa v prípade môjho nazerania do kuchyne spoločnosti ASUS stáva oficiálne potvrdenie a súčasne odhalenie ôsmeho herného telefónu od ROG. Phone 8 a predovšetkým jeho PRO verzia prichádzajú opäť v okázalom a odolnom šasi (IP68), ktoré si však ASUS

tentokrát nechal cielene stenčiť - z pôvodných 10,49 mm má telefón po novom už len 8,9 mm. Tenké rámy lemujúce 6,78 palcov veľký AMOLED (FH+, 165 Hz) panel nechávajú zabudnúť na vizáž minulej generácie a mňa osobne usadila svetlosť 1 600 až 2 500 nits. Nové chladenie sa má starať o správny chod najvýkonnejšieho Snapdragonu 8 Gen3 pri maximálnej možnej 24 GB veľkej RAMke, a ešte než svetom prebehnú prvé relevantné Benchmark testy, tak je jasné, že ROG Phone 8 Pro bude chcieť opäť takzvané trhať nielen ten virtuálny asfalt. Čo sa týka kapacity batérie, tak tu sa zásadne nič voči sedmičke nemení (jednoduchá výdrž pri ostrejšom vyt'ažení), ale osobne ma najviac potešila novinka v podobe bezdrôtového nabíjania, ktorej absencie som, ak si dobre spomínate, počas recenzovania minulého modelu kritizoval. Rovnako všeobecne kritizovaná chabosť fotografickej výbavy pri Phone 7 sa s príchodom osmičky zásadne vytráca, keďže tentokrát výrobca chce ponúknuť skutočne prémiový fotoset, a preto máme vo výbave, mimo iného, hlavný 50 Mpx snímač so šesť'osovou hybridnou gimbálovou stabilizáciou. Z toho, čo som si sám mal možnosť overiť na vlastné oči, je jasné, že ROG Phone 8 PRO chce pokračovať, tam kde skončil predchádzajúci model a popri zástupe už vyššie definovaných úprav pôjde zas raz o to najlepšie, čo si v rámci herného mobilu môžete u nás zakúpiť.

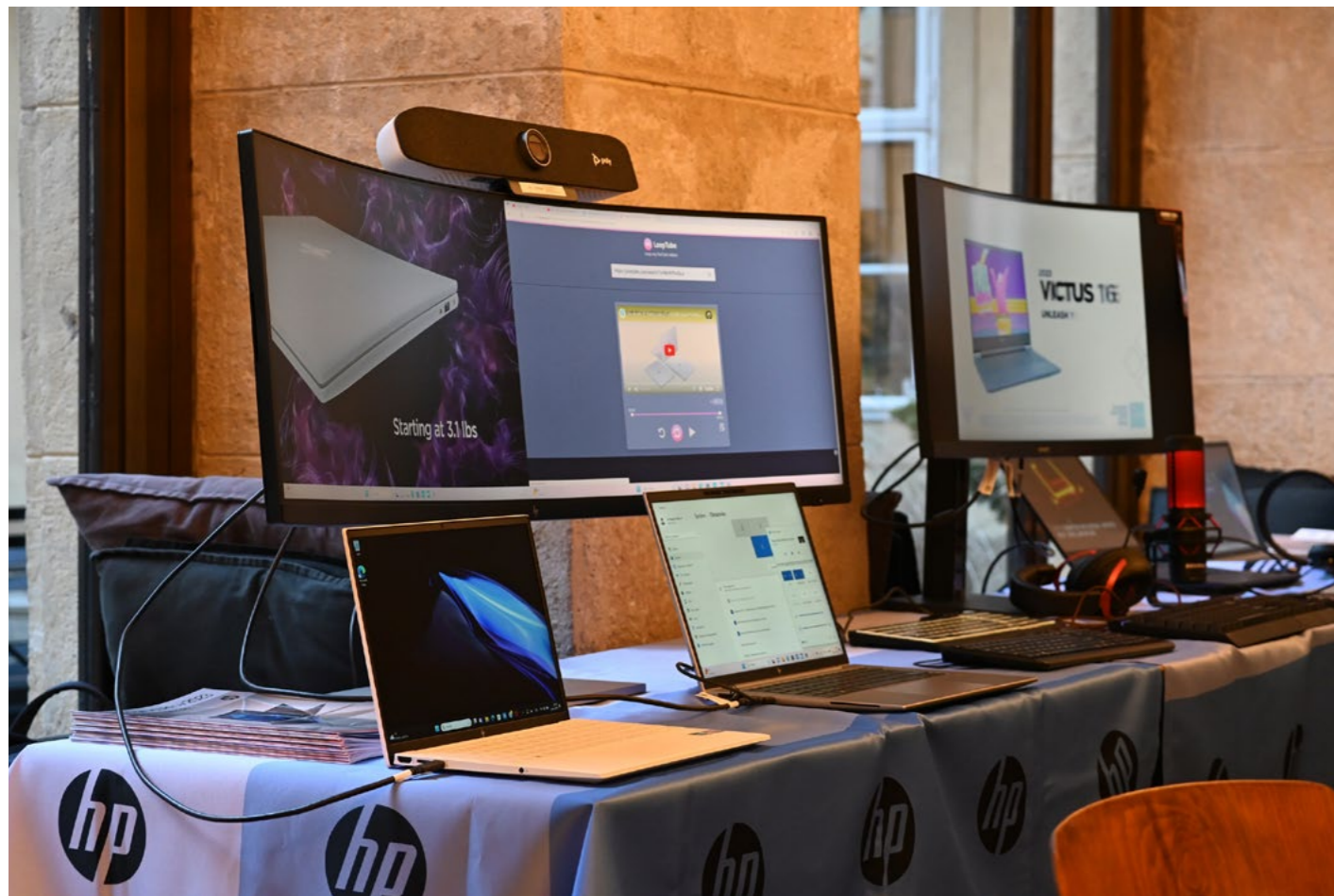


Viac o novinkách z dielne ASUSu si povieme až priamo v jednotlivých recenziách na vyššie vymenované produkty, ktoré predmetná spoločnosť aktuálne predstavila na CES 2024 v Las Vegas.

Filip Voržáček

HP sa do nového roku tlačí s hromadou noviniek

VYBRAŤ SI NEBUDE PROBLÉM



Posledné dni sa celý technologický svet s nádejou obracal na tohtoročný CES, ktorý sa už tradične konal v meste hriechu, Las Vegas. Všetky popredné, ale aj komerčne menej známe technologické spoločnosti si na uvedenom veľtrhu, ako už býva zvykom, odprezentovali svoje aktuálne novinky z oblasti elektroniky rôzneho druhu a nemalou mierou tak aj do budúcnosti opäť našťartovali v očiach konzumentov potencionálny záujem o ich značku. Musím povedať, že tento rok to v zmysle relevantných zariadení bolo na CES2024 oveľa serióznejšie než po minulých rokoch a aj známa značka HP sa podľa môjho názoru rozhodne v Las Vegas nestratila. Pri príležitosti predstavenia niekoľkých nových zárezov do portfólia HP a rovnako tak ich hernej divízie HyperX, som dostal pozvánku na novinárske posadenie s lokálnym zastúpením a je preto na mne, aby

som vám teraz zhrnul to najzaujímavejšie z továrne uvedenej firmy v rámci reportáže.

Ešte než vôbec prejdem k tomu, o čom si z pozície technologického novinára myslím, že by nemalo ujsť vašej pozornosti, určite je na mieste vymenovať niekoľko oporných bodov filozofie HP. Ich bohaté portfólio sa pre nadchádzajúce obdobie chce nielen na palube flexibility ovládanej hybridným prístupom k využívaniu koncových zariadení a to všetko pod dozorom vysokého stupňa bezpečnosti a ekologických noriem. V duchu tejto, podľa mňa celkom rozumne nastavenej vízie, sa preto HP mimo už dnes staršej HyperX akvizície rozhodlo, že pod svoje krídla zoberie aj spoločnosť Poly špecializujúcu sa na segment zvuku a s ním spojenú komunikáciu. Tu mi príde vhodné premostiť rovno na konkrétny výsledok tejto spolupráce lomeno akvizície.

Poly Studio P15

Pre komunikáciu, či už v rámci kancelárie alebo domáceho prostredia, by ste si ku svojmu HP počítaču alebo notebooku nemohli vybrať nič lepšie než tento konkrétny videobar – aspoň to tvrdí samotné HP a než dostanem možnosť to osobne potvrdiť alebo naopak, budeme tomu musieť jednoducho veriť. Kamera Poly Studio P15 má v sebe zabudovanú komplexnú optiku schopnú prenášať 4K záznam a sledovať len to, čo jej povolíte – orezáva obraz, sleduje vás po miestnosti, rozmazáva pozadie a podobne. Súčasťou tohto pomocníka, ktorý sa dá uchýtiť o hornú hranu monitoru, je niekoľko mikrofónov a aj výkonný reproduktor, to všetko s cieľom poskytnúť bohatý a čistý zvuk bez akýchkoľvek rušivých elementov z pozadia.



HP Victus 16

Od kancelárie sa teraz presuňme medzi hry. Šestnásťpalcový herný notebook Victus sa vo svetle už v úvode spomínaných oporných bodov stavia do pozície hybridného hardvéru. Jeho výkon podporený modernými procesormi a grafickými kartami viete patrične využiť aj mimo interaktívnej zábavy, aj pri kreatívnej práci a komplikovanej postprodukcii. Čerešničkou na torte je potom krásne spracovaný a maximálne minimalistický dizajn, pomocou ktorého na prvú dobú nikto nezistí, či ide o herné alebo kancelárske náradie. Preto ak nespadáte medzi milovníkov RGB diskoteky a máte skôr radšej decentné spracovanie dizajnu, s HP Victus 16 neurobíte žiadnu chybu.

OMEN Transcend 32 OLED

Prvý herný monitor s nezávislými a plne prepínateľnými portami USB je na svete a nesie ikonický znak OMEN. Tých prvenstiev si vyššie uvedený model monitoru v rámci CES2024 odniesol viacej, každopádne, mňa v tejto súvislosti najviac zaujalo napájanie cez USB-C, zvuk vyladený značkou HyperX, ktorý zahŕňa 10-pásmový ekvalizér plne prispôsobiteľný v rámci OMEN Gaming Hub a predovšetkým QD-OLED technológia. Vďaka nej máte k dispozícii 4K rozlíšenie s obnovovacou frekvenciou 240 Hz a dobou odozvy len 0,3 ms, to všetko pri kontrastnom pomere 1 500 000:1. Chcete ešte ďalšie prvenstvá? Ide o vôbec prvý displej OMEN s certifikáciou VESA DisplayHDR True Black 400 poskytujúci až päťdesiatkrát väčší dynamický rozsah a lepší čas nábehu v porovnaní s DisplayHDR 1000, čo by sa malo jasne prejaviť už pri prvom zapnutí.

HP Envy Move All-in-One

Z kategórie toho menej očakávaného, ale stále originálneho vreca produktov, vyberám All-in-One počítač Envy Move. Ako už napovedá samotný názov, tentokrát ide



o prenosný panel prepojený s dostatočne výkonným hardvérom, ktorý môže poslúžiť viacerými spôsobmi súčasne. LCD panel s Quad HD rozlíšením s vysokým stupňom svietivosti. Mimo kancelárskej práce aj počas cvičenia v domácom prostredí, pri varení zatiaľ čo sledujete názorné video

s receptami na rôzne pokrmy alebo pokojne aj ako televízia niekde na chate. Aby bolo možné všetky tieto atribúty naplniť, HP celý panel opatrilo úchytom určeným na prenášanie, zadnou sieťkou s efektívnym umiestnením pribalenej bezdrôtovej klávesnice a rovnako praktickým a pevným stojanom. Chytiš, preniesieš a používaš.

HyperX Cloud Mini

Pri HyperX by som sa rád venoval separátne všetkým novinkám oznámeným na CES, avšak na to bude skôr priestor v samotných recenziách. Preto mimo oznámenia nových klávesníc, batohov, gamepadov a myší cieľene vyberám headset Cloud Mini. V jeho prípade ide o snahu HP zacieliť viac na mladšie publikum,

ktoré nechce investovať svoje peniaze do hardvéru s obmedzenou funkčnosťou – Cloud Mini si viete preto pripojiť k širokej škále zariadení a kedykoľvek ho súčasne využiť aj mimo domova na počúvanie hudby alebo telefonovanie.

Slúchadlá budú dostupné v káblovej, ale aj bezdrôtovej verzii a je zaujímavé, že akonáhle si zakúpite jeden z nových herných notebookov značky OMEN, ten už bude v sebe obsahovať dongle určený na párovanie bezdrôtovej verzie uvedeného headsetu.

Spoločnosť HP sa v nasledujúcich mesiacoch postará o vydanie pestrej palety hardvéru to som vám z tej ich čerstvej ponuky vybral len pár tých vyložené špecifických kúskov, odkazujúcich na čiastkové novinky. V skutočnosti toho však bude ešte oveľa viacej, či už v rámci kancelárskych laptopov, monitorov alebo príslušenstva ako takého. Viac o tom čo sa nedostalo do reportáže nájdete v našej sekcii noviniek.

Filip Voržáček



Huawei nám predstavil unikátny koncept slúchadiel FreeClip

O KROK BLIŽŠIE K BUDÚCNOSTI



Huawei sa v oblasti slúchadiel začína rok čo rok kryštalizovať do nesmierne konzistentného výrobcu, ktorý svoje bohaté portfólio štupľov do uší na pravidelnej báze rozširuje o nové a unikátne modely. Tým vôbec najaktuálnejším sa stávajú štýlové bezdrôtové fazuľky s originálnym systémom upínania do uší, ktorý by sa dal nazvať rôzne, avšak ja si tentokrát pomôžem slovným spojením sci-fi klipsňa. Keď sa na obrazovkách americkej televízie NBC koncom šiest'desiatich rokov začal vysielat' kultový Star Trek, komunikačná dôstojníčka Nyota Uhura, ktorú tak nezabudnuteľne stvárnila Nichelle Nicholsová, mala v uchu niečo, čo zdanlivo pripomínalo handsfree slúchadlo budúcnosti. Gene Roddenberry sa z pozície vizionára aj touto kulísou postaral o inšpiráciu pre mnohé technologické firmy, a keď som prvýkrát videl novinku FreeClip od Huawei, okamžite som si spomenul na pôvabnú a televízne stereotypy búrajúcu Nichelle.

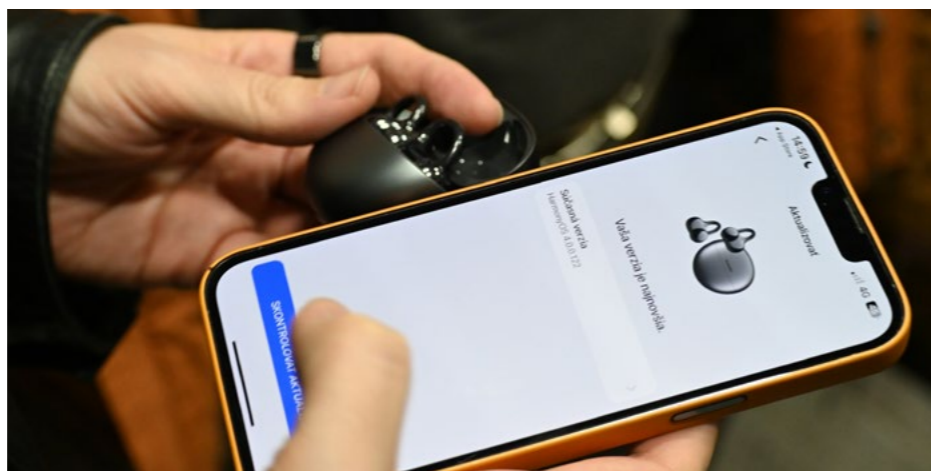
Tentokrát zabudnite na ANC, keďže FreeClip sú svojou filozofiou zamerané na otvorenú konštrukciu a snahu poskytnúť kvalitné audio premiešané s okolitých ruchom bežného života. Z toho, čo som mal možnosť na novinárskom odhalení vidieť, vstrebáť a pochopiť (samozrejme, samotné slúchadlá už pre vás nejaký čas testujem a čoskoro sa preto dočkáte aj relevantnej a obsiahlej recenzie, avšak do tej doby musím

držať jazyk za zubami), výrobca necieli na konkrétnu sortu konzumentov, tak ako to často bývalo v minulosti s ich prémiovými modelmi štupľov do uší, ale skôr chce ponúknuť alternatívu k bežnému spôsobu počúvania hudby – sám mám v okolí veľa kamarátov, ktorým hermetické uzatváranie ušného bubienku nerobí práve dobre a FreeClip, pracujúci na systéme zaklapnutia slúchadla o kraj ucha, môže tento problém jedným ťahom vyriešiť. V zadnej časti ostáva batéria a naopak 10,8 mm menič, prepojený špeciálnym drôtom, je umiestnený v blízkosti sluchovodu. Okrem dizajnu, keď pohľad na samotné klipsne vo vás môže oprávnene vyvolávať spodobnenie s moderným umením, je ešte o kus dôležitejšia

schéma ovládania – zaujímavosťou ostáva, že je úplne jedno, aké slúchadlo vkladáte do nabíjacieho doku a opätovne strkáte do ucha (neexistuje tu ľavá ani pravá strana) a rovnako zaujímavá, minimálne na papieri, pôsobí možnosť ovládania poklepaním na vlastné ucho a jeho okolie. Áno, hneď ako si 5,6 g vážiacu fazuľku zaklapnete o hranu ucha, malo by byť jednoducho možné prijať hovor dvojitým klepnutím na svoje ucho alebo blízku časť hlavy – už sa teším, keď vám v recenzii poviem, či to funguje, alebo ide len o cieleň PR. Späť k spomínanej otvorenej konštrukcii – keďže slúchadlá (okrem kolísky) majú odolnosť voči vode a prachu na úrovni IP54, sú určené aj do uší aktívnych alebo rekreačných športovcov. Mám v pláne ich preto otestovať aj z pozície funiaceho bicyklistu, ktorý sa tentokrát pre zapnutý ANC nechce nechať prejsť kamiónom, ale ktorý chce naopak naplno počuť vytrubovanie klaksónov áut a ševl inšpiratívnych nadávok.

Ako vidíte, Huawei ma začiatkom nového roku opäť dokázal svojím prístupom k premyslenému vývoju nositeľnej elektroniky patrične chytiť za srdce a už teraz sa teším, keď vám v recenzii na FreeClip budem môcť prezradiť oveľa viac. Predmetné bezdrôtové slúchadlá sa na slovenskom a českom trhu začnú predávať 20. januára 2024 za sumu 199 eur s tým, že na Slovensku ich bude možné dostať len v rámci ponuky obchodu Alza.

Filip Voržáček



PLAY GO SMART



**ĎAKUJEME
PLAY GO SMART
A MP3**

**LET'S PLAY
LET'S GO
BE SMART**

SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

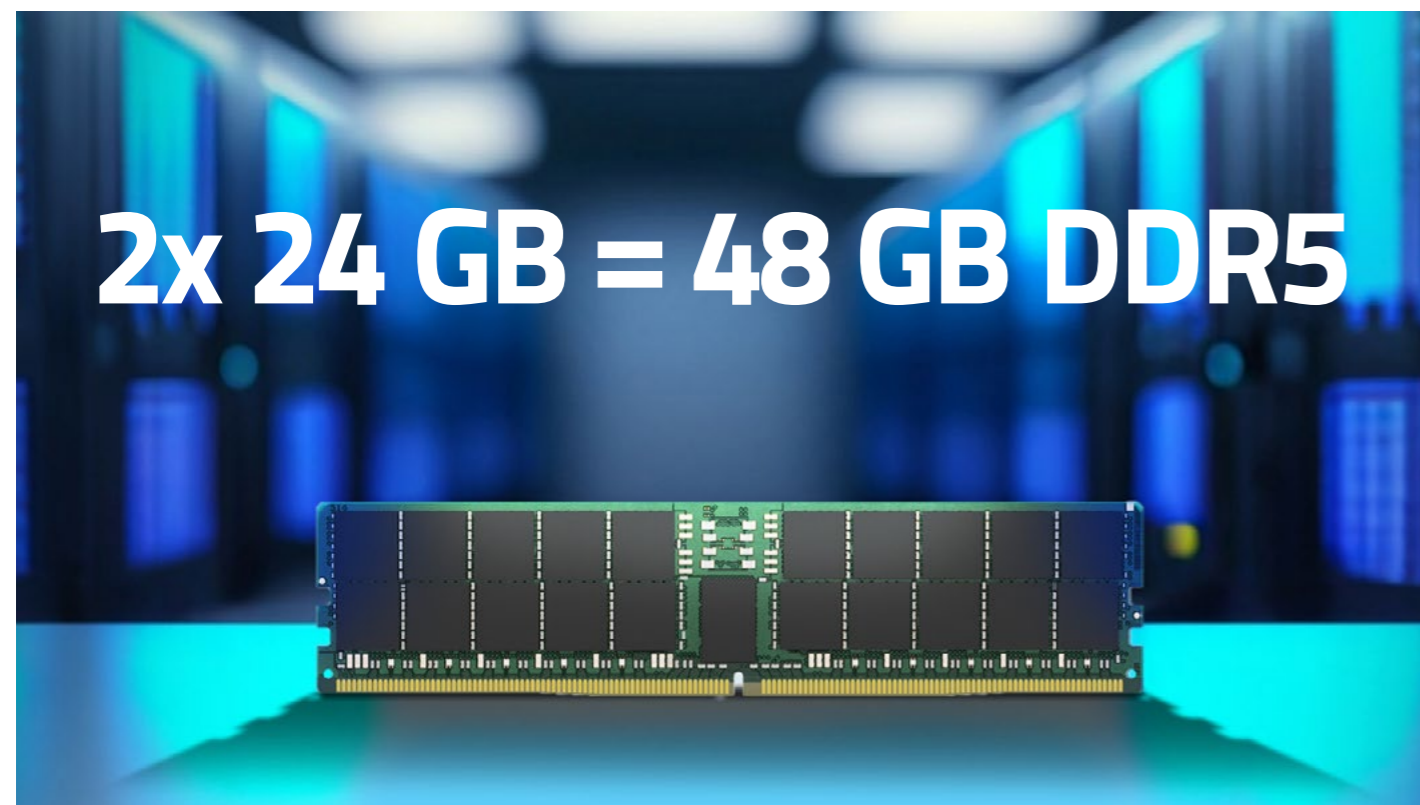
GAMING, HRY A ZÁBAVA
NOTEBOOKY A POČÍTAČE
MOBILY A SMART TECHNOLOGIE

LIVE • EASY • PLAY • HARD

www.pgs.sk

DDR5 pamäte s nebinárnou kapacitou

PREČO A AKO POUŽIŤ MODULY S KAPACITOU 24, 48 ALEBO 96 GB?



Jedným z kľúčových komponentov, ktorým má zásadný vplyv na výkon počítačov je aj operačná pamäť. S poslednou generáciou DDR5 prišlo množstvo inovácií a tiež nebinárna kapacita. RAM už nemusí mať len tradičných 8, 16, 32 alebo 64GB (teda dvojnásobok), ale aj 24, 48 alebo 96 GB.

Vždy keď príde niečo nové, neznáme, vyvoľ sa množstvo otázok a preto sme sa rozhodli pomôcť vám zodpovedať aspoň tie základné a trochu demistifikovať koncept nebinárnej pamäte. Ide totiž o veľmi zaujímavé riešenie, ktoré vám dá viac možností pri skladaní výkonných počítačov bez toho, aby vás to finančne zruinovalo.

Koľko RAM potrebuje počítač?

Azda najznámejší „neslávny výrok“ o veľkosti RAM povedal v roku 1981 zakladateľ Microsoftu Bill Gates, keď vyhlásil: „Nikto nikdy nebude potrebovať viac ako 640 kB RAM!“ Narážal tým na limit 640 kB operačnej pamäte, ktorý bol v MS DOS k dispozícii pre systém a

aplikácie. Dnes, keď Windows doslova hltajú gigabajty pamäte a ako minimum v kancelárskych zostavách sa odporúča 8 a viac GB, je zrejme, ako veľmi sa mylil.

Pamäte nikdy nie je dost, no máme isté technické a aj finančné limity, ktoré nám ani dnes nedovolia inštalovať do PC toľko RAM, koľko by sme chceli. Aj predmetný limit 640 kB v roku 1981 nemal na svedomí Microsoft, ale architektúra prvých počítačov s procesormi i8086/8088, ktoré mali len 20-bitovú adresovú zbernicu a preto mohli adresovať len 1MB (640 kB sa využívalo ako operačná pamäť pre OS a aplikácie, no a zvyšných 384 kB sa použilo pre hardvér ako video RAM, na mapovanie pripojených periférií a podobné operácie.

Tým, ako postupne posúvame hranice IT, rastie aj veľkosť RAM, ktorá sa považuje za „štandard“. Ešte nedávno by sme vám odporúčali ako minimum 8GB RAM, no dnes je zrejme, že pre niektoré nové hry a aplikácie ja už aj 16GB málo a keď chcete viac FPS pri hraní a plynulejší chod PC s

viacerými aplikáciami na pozadí, keď sa nechcete obmedzovať pri multitasking, je už nutné inštalovať viac pamäte. Každé zdvojnásobenie RAM však znamená



značnú finančnú záťaž práve tu by mohli pomôcť pamäte s nebinárnou kapacitou. Čo presne to znamená a ako sa líšia od bežných pamätí RAM?

Čo je nebinárna pamäť?

Nebinárna pamäť funguje rovnako ako štandardná RAM, ktorú dobre poznáme, len jej výrobný proces je trochu iný - využíva totiž čipy s inou hustotou. Hustota čipov DRAM sa v minulosti vždy zdvojnásobovala - napr. zo 4 Gb sme prešli na 8 Gb, z 8 Gb na 16 Gb čipy atď. (pozn. hovoríme tu

jednoducho vyrábať priamo 24, 48 alebo 96 GB moduly.

Keď teda hovoríme o 24 GB RAM, neznamena to, že v počítači máte skombinovaný 16 a 8 GB modul, ale priamo 24 GB pamäťový modul, resp. 2 x 24 GB (48GB) pretože DDR moduly by sa mali inštalovať v pároch. Táto

DRAM Densities



o čipoch, ktoré tvoria RAM moduly, teda o giga bitoch (Gb) a nie celkovej kapacite modulov v giga bajtoch (GB).

S príchodom DDR5 však máme k dispozícii aj intermediárnu hustotu 24 Gbit, ktorá sa tiež označuje ako „nebinárna“ pamäť. Už to nie je len dvojnásobok hustoty tej predchádzajúcej, čiže miesto 4, 8, 16 a 32 Gb čipoch, tu po novom máme aj 24 Gb, čo pri použití rovnakého počtu čipov, rovnakej veľkosti a rovnakých PCB umožňuje

kapacita dokáže uspokojiť náročnejšie aplikácie, ktorým už nestačí 16, 32, alebo 64 GB, no zároveň náklady sú nižšie ako pri 32, 64 alebo 128 GB moduloch, ktoré ste museli použiť doteraz ako jedinou dostupnú alternatívu.

Hry tak môžu na nových nebinárnych pamätiach bežať plynulejšie s väčším fps, môžete využívať lepší multitasking alebo vytvoriť lokálne AI s citel'ne menšou investíciou, než

by tomu bolo pri použití tradičných DDR5 v binárnych kapacitách.

A ako je to s kompatibilitou nebinárnych pamätí?

Už pri návrhu DDR5 sa počítalo s uvedením nebinárnych kapacít, takže všetky systémy postavené na DDR5 (na oboch platformách - Intel aj AMD) podporujú 24 Gbitové pamäte. Pred inštaláciou nebinárnych pamätí je však väčšinou potrebné aktualizovať systém a BIOS, preto vám najprv odporúčame overiť si podporu a dostupnosť aktualizácie u výrobcu vašej základnej dosky/notebooku.

Dajú sa nebinárne pamäte kombinovať s klasickými DDR5?

Podľa špecifikácie JEDEC (priemyselný štandard) je miešanie medzi bankami v poriadku, no neodporúča sa miešať pamäte v rámci rovnakej skupiny (DDR pamäte sa používajú v pároch, čiže nikdy nekombinujete napr. jeden 16GB a jeden 24GB modul, no pri správnej inštalácii nie je problém použiť napr. 2 x 16 GB a 2 x 24 GB v jednej základnej doske). Keď pridávate pamäť do druhej skupiny bánk, vždy sa odporúča umiestniť pamäť s vyššou kapacitou do prvej skupiny (detailnejšie informácie nájdete v manuáli k vašej MB).

Zmiešaním modulov RAM s 24 Gb čipmi s inými modulmi, ktoré používajú 16 Gb čipy v rámci jednej banky by sa deaktivovala optimalizácia architektúry kanálov a vaše moduly RAM by pracovali s polovičnou potenciálnou šírkou pásma, čo by znamenalo rapidný pokles výkonu. Toto je dôležité uvedomiť si najmä pri notebookoch, kde sú často možnosti ich upgrade (najmä u lacnejších modelov) značne konštrukčne obmedzené už z výroby.

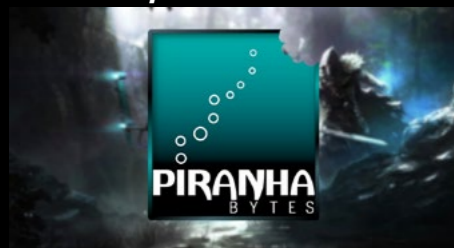
Rovnako na serveroch nie je miešanie v rámci viackanálovej bankovej skupiny povolené a logicky podporované nie je ani miešanie pamäťových modulov alebo súprav v PC/laptope pri pretaktovaní. Pamäte s 24 Gb čipmi sa od tých „bežných“ s 16 Gb čipmi odlišujú kapacitou, ale ako sme písali vyššie, nebinárna pamäť funguje rovnako ako štandardná DDR5, takže nechýba ani možnosť pretaktovania. A pretaktovanie nebinárnych pamätí môže byť ešte veľmi zaujímavé.

Viac info na stránke: <https://www.kingston.com/unitedkingdom/en/blog/system-builder/24gbit-memory-faq>



>> VÝBER: Maroš Goč

Piranha Bytes to nevzdáva



Mračná nekompetentnosti Embracer Groups sa bohužiaľ stiahli aj nad legendárne nemecké štúdio Piranha Bytes, ktoré nám dala klasické série ako Gothic, Risen a po novom aj Elex.

V rámci reštrukturalizácie firmy Embracer Group už potopilo nejedno štúdio, naposledy tvorcov TimeSplitters, a čistky sa podľa všetkého dotkli už aj spomínaného nemeckého štúdia. Indicii pre toto tvrdenie je hneď niekoľko. Stránka štúdia už neobsahuje žiadne informácie a taktiež bol stiahnutý grant nemeckých inštitúcií pre vývoj Elex III. Fámoy o potopení štúdia nakoniec potvrdilo aj štúdio samotné, hoci zároveň dodalo, aby sme ich ešte neodpisovali. Tvorcovia momentálne hľadajú partnera pre ich nový projekt, o ktorom sa teda šušká, že by mohol byť tretí Elex. Držme im palce.

Nové info o Avowed



Akčné RPG Avowed od tvorcov Obsidian Entertainment odohrávajúce sa vo svete Pillars of Eternity predstavilo nové informácie o svete a hrateľnosti.

Video vám tu samozrejme pusť nemôžeme, ale aspoň môžeme opísať naše dojmy. Avowed zatiaľ zbiera zmiešané dojmy, predovšetkým kvôli súbojom, nakoľko predstavené zábery zapôsobili kostrbato a nie príliš dynamicky. Podľa nápisu šlo avšak len o zábery z alfa verzie, tak veríme, že tento aspekt bude vylepšený. Hra ponúkne classless RPG systém, čiže nebude tu rozdelenie na triedy a bude tu niekoľko stromov schopností, pričom bude možnosť získať body zresetovať a rozdeliť inak. V každej ruke budeme môcť využívať inú zbraň, čo dodá súbojom na atraktivite. Bude tu prítomný aj stealth a obmedzené commandy spoluobojovníkom.

Indiana Jones predstavený



Nová hra Indiana Jones and the Great Circle bola po prvýkrát predstavená na Xboxovej prezentácii Developer Direct počas ktorej sa tvorcovia rozhovorili o ich vízií, cieľoch i hrateľnosti.

Táto prvá hra Indiana Jones od priemerného počínan The Staff of Kings z roku 2009 sa bude prekvapivo hrať z first person pohľadu a jej zameranie bude skôr pomalšieho rázu so stealthom a veľkým dôrazom na puzzle, z ktorých mnoho bude dobrovolných. O podobný kontext sa pred rokmi pokúsil už Deadfall Adventures, aj keď tam predsa len akcia bola dominantnejšia. The Great Circle sa bude odohrávať na mnohých lokalitách po celom svete a príbeh bude zasadený medzi druhý a tretí diel. Opäť tu budeme teda nakopávať zadky náckom, na čo sa prirodzene veľmi tešíme. Hra vyjde na jeseň 2024.

S.T.A.L.K.E.R. 2 odložený



Vojnou skúšaná Ukrajina síce svojho času zastavila postup ruských jednotiek vpred na Kyjev a ďalej na západ až k našim hraniciam, avšak vojna stále prebieha a ovplyvňuje život ľudí v celej krajine, vrátane herného priemyslu. Z toho dôvodu nemôžeme mať za zlé vývojom S.T.A.L.K.E.R. 2, ktorí ohľadom odklad svojej dlho očakávanej strielacky. Pôvodne mala hra vyjsť v prvom kvartáli tohto roka, avšak bola odložená až na jeseň z dôvodu vylepšenia technickej stránky, ktorá v súčasnosti nie je ešte taká, akú by si tvorcovia priali mať. Podľa názorov hráčov, ktorí si hru vyskúšali na Gamescome 2023, hra obsahovala veľké množstvo bugov a tak je správne, že bola hra odsunutá. Atmosféru má hra vraj výbornú, teraz už len doladiť technizácie a môžeme sa vrhnúť do Zóny.

Dragon's Dogma 2 bez fíčury



Japonských vývojárov milujeme hlavne preto, lebo ich hry a herné postupy sú tzv. „outside the box“ v porovnaní s konzervatívnym prístupom západných štúdií. Ak je niečo na západe zaužívané, prídu Japonci a ukážu nám, že sa to dá robiť aj inak a je to minimálne rovnako zaujímavé. Podobným prípadom je najnovšie rozhodnutie Capcomu neimplementovať do Dragon's Dogma 2 funkciu rýchleho cestovania. Podľa režiséra hry dokonca túto funkciu obsahujú len nezábavné hry. Podľa neho bude jeho hra motivovať hráčov, aby na fast travel ani nepomysleli, nakoľko predsa len tu bude nejaký ten systém cestovania a to prostredníctvom kryštálov s obmedzeným používaním. Dragon's Dogma 2 bude teda hrou, ktorá chce, aby ste ju skúmali a objavovali jej tajné skrýše a zákutia.

CD Projekt pohľtený prácou



Sme radi, že môžeme povedať, že CD Projekt veľký tlak hráčov po spackanom Cyberpunku 2077 ustál, dokázal sa postaviť na nohy, opraviť hru od základov a zároveň vydať vynikajúcu expanziu Phantom Liberty, ktorá poslala tvorcov znova na vrchol. Za to skladáme tvorcov veľkú poklonu. Plní nových síl sa už pilne pustili do vývoja pokračovania, o ktorom hovoria, že prvá hra bola len zahrievacím kolom. Tak to sme zvedaví. Podobné veľkohubé vyhlásenia tvorcovia z CD Projektu už mali a nie vždy to dopadlo dobre, ale veríme, že tentokrát si už fakt dajú pozor. Rovnako takto sa už pilne pracuje aj na štvrtom Zaklínačovi. Tento rok začne plná produkcia hry, ktorá je známa pod kódovým názvom Polaris a bude na nej pracovať približne 400 vývojárov, pričom neskôr prídu ďalší.

Project Gemini bude menší



Square Enix pred niekoľkými dňami oznámilo sústredenie sa na menší počet hier, čo okrem iného môže znamenať aj menšiu podporu už rozbehnutých projektov, ktoré možno nemajú až taký cveng, no a dnes tu máme informáciu o tom, že kooperačný Project Gemini od tvorcov People Can Fly bude mať okresaný počet tvorcov. Majú tieto dve informácie súvis? Nevedno, no je podozrivé, že sa udiali viac menej v rovnaký čas. Webu Kotaku sa podarilo vypátrať, že štúdio prepustilo rovných 30 zamestnancov a ďalších 20 rozdelili medzi iné projekty. To znamená, že Project Gemini už u Square Enix nemá takú podporu ako bola plánovaná a z Project Gemini môže nakoniec byť len Projektík Gemini. Nižší počet zamestnancov, nižší rozpočet, nuž to nie je práve recept na dlhotrvajúcu MP hru.

Metroid Prime 4...



...vraj bude predstavený už čoskoro. Hra, o ktorej si mnoho ľudí začalo myslieť, že sa zasekla vo vývojarskom pekle (ohlásená bola pred siedmimi rokmi), nebola nikdy oficiálne zrušená, no na druhej strane ani spomenutá od svojho ohlásenia. Všetko, čo sme z hry kedy videli, bolo len logo. Mnohí už začali koketovať s myšlienkou, že hra bola presunutá na nasledovníka Nintendo Switch, ktorého by sme snád mohli spoznať už tento rok. Do pátrania sa ale pustil youtuber SuperMetalDave64, ktorý porovnal súčasné pracovné nasadenie tvorcov spojených s vývojom Metroid Prime 4 a vyšlo mu, že sa niečo chystá. Minimálne najnovšia spolupráca Retro Studios s Next-Game Dreams 3D, ktoré sa sústreďujú na tvorbu trailerov naznačuje, že Retro Studios pripravuje nejaké to video.

Quake 6 realitou?



Neboli by to znova šikovné oči fanúšikov, ktoré by si počas prezentácie Indiana Jones and the Great Circle nevšimli podozriavo znejúci nápis QUAKE 6 na jednej z tabúl nachádzajúcej sa v priestoroch MachineGames. Záber to bol síce krátky, no aj to stačilo na to, aby internety znova kvôli niečomu vybuchli. MachineGames pripravuje Indiana Jonesa, ktorý je v FPS pohľade a MachineGames je známe svojim reštartom Wolfensteina. Ergo, MachineGames sú vhodným kandidátom na reštart legendy Quakea. Ruku na srdce, veď tie remastery starých Quakeov predsa nemôžu byť náhoda. Mimochodom Bethesda, my stále čakáme na remastery Quake III: Arena a Quake IV. Pýtate sa, ako to môže byť Quake 6, keď sme nemali ešte ani 5ku? Nuž, omyl, oficiálnou pätkou je totiž Quake Champions.

Info o Tomb Raider Remastered



Tomb Raider I-III Remastered Starring Lara Croft bol konečne detailnejšie predstavený a z toho dôvodu sme si samozrejme nemohli nechať ujsť príležitosť vás o tom informovať. Dajte zbohom tankovému ovládaniu, privítajte zmodernizované ovládanie. Remaster bude obsahovať nové ovládanie, ktoré tvorcovia odkopirovali z trilógie Legend - Anniversary - Underworld. Ak by ste z nejakého dôvodu predsa len túžili po pôvodnom ovládaní, budete mať možnosť si ho nastaviť. Novinkou v remasteri budú aj ukazovatele životov bossa a taktiež všetky zberateľské predmety v prostredí už budú v 3D. Zaujímavosťou bude tiež prítomnosť 200 achievementov a mohutného fotorežimu. Tomb Raider I-III Remastered Starring Lara Croft vyjde na všetky platformy 14. februára 2024.

Odyssey od Blizzard zrušený



Hra to mala byť nevídaná. Tá hra mala zmeniť chápanie toho, čo dnes poznáme pod pojmom survival MMO. Tá hra vyrážala dych každému, kto ju skúsil. Aj napriek takýmto sebaavedomým vyhláseniam sa napokon pripravovanej survival hry známej pod kódovým názvom Project Odyssey od Blizzardu napokon nedočkáme. Štúdio hru jednoducho zrušilo z technických dôvodov, nakoľko sa nedarilo odstraňovať problémy týkajúce sa použitého enginu. Tým bol Synapse Engine určený hlavne pre smartfóny. Project Odyssey, ktorý mal byť blizzardáckou odpoveďou na stále populárny Minecraft, bol vo vývoji dlhých šesť rokov a pracovalo na ňom približne sto zamestnancov. Aj napriek dlhému obdobiu vývoja bola hra stále ďaleko od svojho vydania. Zamestnanci boli rozdelení do iných projektov.

Dátum vydania Horizon 2 na PC



Nádherná akčná adventúra Horizon II: Forbidden West dostala dátum vydania na PC. Hra na tejto platforme vyjde 21. marca 2024, a ak ste na túto hru trpezlivo poslušne čakali, tak vedzte, že PC verzia bude úplne vyšperkovaná. Experti na PC porty, štúdio Nixxes, pridalo do hry podporu ultraširokouhlých rozlíšení (viete si predstaviť 489?), všetky známe metódy upscalingu ako Nvidia DLSS 3, Intel XeSS a AMD FSR či podporu Direct Storage pre ultrarýchle načítacie časy blížiacie sa k tým na PlayStation 5. Nebude prirodzene chýbať odomknutý framerate, plná podpora myši a klávesnice a ani podpora ovládača Dual Sense s haptickým ovládaním. Na PC sa dostane kompletná edícia, ktorá okrem pôvodnej hry so všetkými patchmi prinesie aj jedinú expanziu Burning Shores.

Atari 2600 Plus

SPADNŮŤ DO KRÁLIČEJ NORY, NECÍŤIL BY SOM SA INAK...



Ja sám už vlastne ani neviem, aj z dôvodu svojho pokročilého veku, úplne zafinovať pojem retro v súvislosti s videohernou históriou. Dnes už totižto do retro škatule môžete pokojne strčiť aj prvý Xbox a nikto vás za to nebude môcť haniť. No v prípade, že éterom zaznie značka Atari, asi sa nenájde nikto z tých, čo by ju v momente chceli spodobniť s moderným ponímaním interaktívnej zábavy. Je iste pravdou, že Atari ako také stále na scéne figuruje, avšak ich portfólio sa sústreďuje v druhej väčšine prípadov na recyklovanie trezorových a čisto starších arkád a ich prenášanie napríklad do mobilného prostredia. Akokoľvek sa z historického pohľadu Atari dá v zmysle produkcie hardvéru označiť za akéhosi padlého hegemóna, aj v roku 2024 si od nich viete kúpiť nejakú tú vynovenú retro mašinku. Mne sa v tejto súvislosti dostalo do redakcie nedávno reinkarnované Atari

2600, ktoré si s prívlastkom Plus skúša nájsť cestu do srdiečka rýdzich pamätníkov. Pod'me si o tejto zmenšenej ikone povedať teraz pár slovíčok.

Atari jednoducho zobralo koncept systému 2600, ktorý v roku 1982 doslova dominoval na západnom trhu, kde sa predbiehal s už dnes rovnako zabudnutou konkurenciou ako Intellivision, a prerobilo ho do o niečo kompaktnejšej, so zachovaním detailov stále vernej podoby. Asi je vám aj bez môjho usmerňovania jasné, že sa tu čelí čisto na už vyššie spomínaných pamätníkov. To je jednoducho fakt. Treba však dodať, že ak sa staviate do pozície nadšenca pre videohernú kultúru a éra Atari vám z nejakého dôvodu unikla (nemusí tam nutne spadať vek), Atari vám dnes aj takto koncipovaným hardvérom umožňuje nasat' atmosféru začiatkov formovania domácich herných zariadení, s nesmiernou priadnou

hodnotnou. Verzia Plus, rovnako ako predloha, je totižto vybavená dobovým vstupom pre klasické ROM kazety, ktorý podporuje pôvodné médiá z Atari 2600 alebo 7800. Treba však dodať, že nejde tak úplne o stopercentnú podporu a z toho obrovského množstva starých retro titulov sa istú časť softvéru nepodarilo na najnovšej verzii Atari 2600 spustiť.

Nová 2600+ sa na našom trhu predáva za necelých 120 eur a v balení vám, okrem na detaily vernej mašinky a jedného klasického pákového gamepadu, pristane aj kazeta obsahujúca desať titulov. Ide o arkády ako Adventure, Combat, Dodge 'Em, Haunted House, Maze Craze, Missile Command, Realsports Volleyball, Video Pinball a Yars' Revenge. Komu by tento lakmusový papierik na vlastnú chuť hrať ešte dnes vyložene staré automatové hry nestačil, môže si priplatiť za zapár d'alších kaziet a dokonca zakúpiť aj

balíček s duom paddle ovládačov. Práve paddle gamepad sa počas recenzovania Atari 2600+ stal v mojich očiach tou vôbec najlepšou voľbou, špeciálne na určitý druh arkád, keďže strojcovia dobre nastavili odpor rotujúcich koliesok. Aj deti v mojom okolí okamžite našli záľubenie v tej jednoduchosti pohybu, ktorú paddle ovládač ponúka. A ako je na tom samotná konzola? Jej proporcie sa zmenšili, celková váha oproti starej verzii rovnako klesla, avšak ja, ako pamätník, som sa pri dotyku tej štvorice autentických hliníkových páčok na prednom výklopnom paneli dokázal lusknutím prsta vrátiť do detstva a spomínať so slzou na krajíčku.

Podsvietené logo

Akokoľvek sa tu rozprávame o retro systéme, Atari pochopiteľne muselo zapracovať na jednoduchom prepojení s modernou zobrazovacou technikou. Výsledkom toho je USB-C vstup určený na zapojenie do elektrickej siete a HDMI na spárovanie s monitorom alebo veľkým televízorom. A tu mám jeden dosť zásadný problém, ktorým je nedostatočná dĺžka pribalenej kabeláže. Ide o extrémne krátke káble, s ktorými sa sotva dokážete vzdialiť od veľkých uhlopriečok, napriek tomu, že káble od ovládačov sú vlastne dlhé až až. Preto konzument, snažiaci sa Atari 2600+ pripojiť na veľkú TV a hrať z väčšej vzdialenosti, bude musieť siahnuť po vlastných kábloch. Čo je naopak plusom? Na zadnej strane konzoly sú vstupy, do ktorých viete zapojiť okrem nových verzií paddle a pákových gamepadov aj tie pôvodné. Problémom taktiež môže byť, špeciálne pre úplných neznalcov systému Atari 2600, aj absencia akéhokol'vek návodu v balení. Jasné, máte tu štyri páčky, ktoré robia to, čo majú napísané priamo pri sebe, avšak napríklad spustenie hry označené frázoou „Game Reset“ vo vás nemusí automaticky vyvolať pocit, že práve touto páčkou sa má hra samotná štartovať.



Spomenutá kolekcia štyroch chirurgicky vybrúsených prepínačov vám okrem možnosti spustenia hier samotných dáva aj funkciu prepnutia z formátu 4:3 do 16:9 (obraz tu je samozrejme čiastočne natiaknutý a nepôsobí vôbec prirodzeným dojmom), ďalej zmeny medzi farbou a čiernobielym obrazom a voľby v rámci herného režimu. Odpor páčok je zhodný s originálom, čiže nádherne tuhé, až máte pocit, že ten mechanizmus nebol na akýkoľvek pohyb vôbec pripravený. Ovládanie klasickou pákou počas testu nevykazovalo žiadnu formu oneskorenia a rovnako tak dobre sa mi jednotlivé hry ovládali cez ikonické paddle gamepady. Všetko v rámci interakcie vlastne bežalo bez akýchkoľvek problémov, čo vám možno vo svetle faktu, že sa na tom celom hrajú projekty z éry klasických automatov, môže znieť trochu bizare, no má to svoje opodstatnenie. Spoločnosti Atari totižto nemá dnes vôbec dobré renomé v rámci produkcie hardvéru a ich predchádzajúce pokusy, ako napríklad konzola Atari VCS, dopadli vo všetkých smeroch katastrofálne. Z tohto dôvodu som preto rád, že pri výrobe novej verzie svojej

legendy 2600 nenechali nič na náhodu a priniesli solídnu repliku hodnú pozornosti.

V závere sa už asi budem len opakovať. Každopádne, Atari produkciu vynovenej konzoly 2600+ cieľ primárne na terč plný nostalgie. Za predpokladu, že ste zažili predmetnú éru a vždy ste túžili si ju sem tam pripomenúť aj fyzickým vlastníctvom nejakej retro mašinky z danej doby, kúpou tejto konkrétnej urobíte správny krok. Rovnako tak dobrý krok to bude v momente, ak už napríklad doma máte hromadu kaziet určených pre Atari 2600 alebo 7800, pretože razom si ich viete preniesť na moderné televízory alebo monitory a ešte k tomu dokážete zapriahnuť aj pôvodné ovládače. Tretím, ale už menej pádnym argumentom, môže byť tá mnou už v úvode spomínaná snaha o edukáciu a pochopenie čara, aké hráči prežívali začiatkom osemdesiatych rokov, kedy sa interaktívna zábava plazila po zemi a t'ahala za sebou plienku plnú vlastných problémov.

Verdikt

Podarená retro sonda do úspešnej éry spoločnosti Atari.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Atari	120€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Krátka kabeláž
+ Podpora starých hier	- Bez návodu
+ Podpora pôvodného príslušenstva	
+ HDMI pripojenie	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

The Last of Us Part II Remastered

NÁKAZA DORAZILA AJ NA PLAYSTATION 5



Ellie a Joel sú späť, tentokrát v remasteri The Last of Us Part II, ktorý využíva prednosti konzoly PlayStation 5. Pod'me sa spoločne pozrieť na to, ako tento port obstáť v našej recenzii.

Určite s láskou spomínate na hry, ktoré na vás urobili veľký dojem – či už to bolo nezabudnuteľným príbehom, úžasným prostredím alebo iným aspektom. Niektoré z nich sú poriadne ohlodané časom a nedočkali sa žiadneho znovuzrodenia, iné mali to št'astie a dostali novú krv do žíl. Nielenže vyzerajú skvele, ale zachytávajú aj čaro originálov. Existuje však aj ďalšia skupina. Kúsky, ktoré sú relatívne nové, vyšli pred sotva niekoľkými rokmi, no už dostali vizuálny facelift a port na súčasnú generáciu konzol. Takýmto titulom je aj novinka The Last of Us Part II Remastered.

Hra, ktorá debutovala v júni 2020, iba niekoľko mesiacov pred vydaním PS5. Asi nemusím chodiť až tak ďaleko, aby som vám pripomenul, že niečo podobné sa stalo aj na sklonku PS3 generácie, keď svoj štart zaznamenal prvý diel The Last of Us a krátko na to sme sa dočkali remasterovanej verzie pre PS4.

Odišná situácia

Tentokrát je však situácia mierne odlišná. Po prvý, na Remastered Part II sme museli čakať zhruba tri a pol roka. Po druhé, v Sony pristúpili aj na možnosť vylepšiť si už zakúpenú PlayStation 4 verziu za 10 eur, čo je pri tejto spoločnosti už akýsi štandard. Zároveň je to cenovka, ktorá stojí za zváženie. Pod'me však pekne poporiadku a pozrime sa na to najdôležitejšie, teda

na nový obsah. Prím tu hrá roguelike režim s názvom No Return, ktorý prináša všetky charakteristiky typické pre tento žáner. Vývojári odporúčajú, aby ste k nemu pristúpili po dokončení hlavného príbehu, no nie je to podmienkou. No Return ponúka sériu výziev, v ktorých musíte čo najdlhšie prežiť v sérii náhodne generovaných stretov s nepriateľmi. Po prekonaní niekoľkých lokalít sa dostávate do finále, v ktorom sa stretnete s jedným z bossov z príbehovej kampane.

Predtým, ako sa pustíte do hrania, si vyberiete postavu. Tie sú rôznorodé a disponujú bohatým arzenálom a schopnosťami. Po výbere nám postava zostane až do ukončenia výzvy alebo smrti, čo znamená návrat na úplný začiatok. Skvelým doplnkom je, že občas

narazíte na rôzne herné modifikátory, ktoré vám alebo súperom môžu priniesť určitú výhodu. Súboje sa tak stávajú zaujímavejšími a sú viac nepredvídateľné.

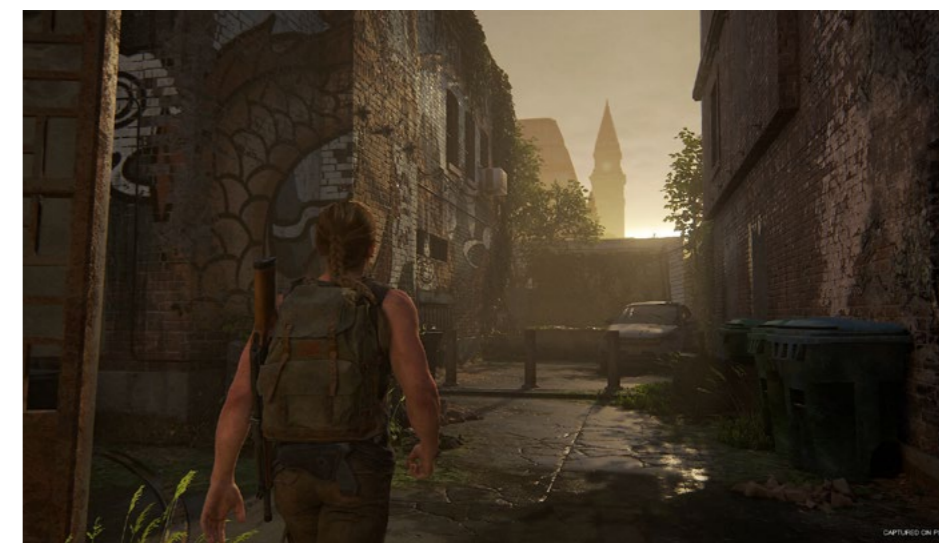
Výborný doplnok

No Return je tak výborným doplnkom a oddychom od náročného príbehu. Sám som bol prekvapený, ako ma tento roguelike režim dokázal zaujať a vtiahnuť do boja o prežitie. Hrateľnosť sa zdá byť dobre vyvážená, ak však narazíte na nejaké problémy, môžete si jednoducho zvoliť nižšiu obtiažnosť. Netreba však zabudnúť, že ľahšia obtiažnosť je spojená s horšou odmenou. Za náklady dostanete menej virtuálnej meny.

Ďalšou novinkou sú hrateľné lokality, ktoré boli pôvodne odstránené z hlavnej dejovej línie. Nejde o rozsiahle fragmenty, ale skôr o sekvencie, ktoré možno považovať za bonus. Prijemným doplnkom je aj to, že boli obohatené o komentár autorov, z ktorého sa dozvieme, kde boli pôvodne v príbehu zamýšľané a z akých dôvodov sa do finálneho produktu nedostali.

Vystrihnuté časti sú v rovnakom stave, v akom boli stiahnuté z vývoja. Očakávajte teda, že sa stretnete s neviditeľnými stenami, grafickými nedostatkami a ďalšími podobnými problémami. Tieto lokality však neobsahujú žiadne nové herné prvky, takže ich ťažko považovať za niečo viac ako lahôdku pre najväčších fanúšikov.

Ďalšou novinkou je možnosť volne si zahrať na gitare. Iste, niečo podobné sme tu už v minulosti mali, no v obmedzenej podobe. Ak schopnosťou zabrnkať si na tomto hudobnom nástroji nedisponujete, nič sa nedeje, môžete to úplne preskočiť. Mne to nešlo vôbec, keďže na gitare hrať neviem a môj hudobný sluch sa vytratil niekde v materskej škole.



DualSense

Výpočet novínok uzatvoríme rozlíšením a ovládačom DualSense. Je logické, že PlayStation 5 má väčší výkon ako jej predchodca, takže k tomu autori patrične prispôsobili vizuálne režimy.

Ak ste svoje karty stavili na lepšiu a vyhladenejšiu vizuál, pre vás je určený režim Quality, ktorý spustí titul v rozlíšení 4K pri cieľení na 30 FPS. Opakom je Performance režim. Ten renderuje hru v 1440p a následne prebieha upscale na 4K, pričom cieľi na 60 FPS. Navyše, ak ste majiteľia televízorov s podporou VRR, môžete v oboch režimoch nechať odomknúť snímkovaciu frekvenciu.

O skvelej implementácii vymožeností ovládača DualSense nemôžem pochybovať ani na sekundu. Haptická odozva vás vtiahne do deja a skvele reflektuje dianie na obrazovke.

Nezaostávajú ani adaptívne trigger, takže strelba zo zbraní je čerešničkou na torte. A aby som nezabudol, načítavacie obrazovky sú také rýchle ako dĺžka komentára k nim.

Bez zmien v príbehu

Dej The Last of Us Part II Remastered sa nezmenil. Je to presne ten istý príbeh, ktorý sme dostali pred niekoľkými rokmi. Naughty Dog nič neupravilo, takže nemá zmysel snažiť sa presvedčiť nepresvedčených, pretože im sa príbeh pravdepodobne nebude páčiť – či už kvôli kontroverznej postave Abby, alebo kvôli orientácii Ellie.

Návrat k druhému dielu po rokoch je však dobrou príležitosťou konfrontovať svoje predchádzajúce dojmy. Dnes na mňa príbeh až tak nezapôsobil a teraz by som povedal, že hlavná zápleтка je solídna, občas prekvapivá a občas celkom predvídateľná. Nič to však nemení na tom, že ide o hutný a temný príbeh.

Záver

Áký je teda záver? Ten je jednoducho na vás. Ak ste k dvojke The Last of Us ešte nikdy neprišli, dohnal vás k nemu napríklad seriál a náhodou ste aj majiteľom konzoly PlayStation 5, tak v prípade The Last of Us Part II Remastered nemáte o čom rozmýšľať. Pokiaľ ste už starí harcovníci a v knižnici vám leží PS4 verzia, tých 10 eur sa zrejme oplatí investovať. Ostatní asi len nadvihnú obočie a poberú sa ďalej.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcčná adventúra	Naughty Dog	Sony

PLUSY A MÍNUSY:	
+ stále bezkonkurenčný vizuál	- skôr port ako remaster
+ podpora DualSense	- obsahu mohli byť viac

HODNOTENIE: ★★★★★

Prince of Persia: The Lost Crown

PRÍPAD, KEĎ AJ AAA ŠTÚDIO ZVLÁDNE SPRAVIŤ KVALITNÚ INDIE HRU



Je veľmi príjemné vracať sa do detských spomienok. Pociť bezstarostnosti a kopa času na hry je niečo, čo skresľuje celý pocit nostalgie a nasadzuje nám ružové okuliare, keď sa pozeráme na kúsky z minulosti. Nemohli byť predsa lepšie ako teraz, alebo je to presne naopak? Myslím si, že v tejto úvahe nemôžem pokračovať sám, pretože nemám druhého diskutujúceho na protiargumenty... a preto sa radšej pustím do recenzie na Prince of Persia: The Lost Crown.

Ak čítate túto recenziu, tak tu zrejme nie ste náhodou a sledujete mediálnu kampaň na najnovšieho princa z Perzie. Možno ste teda postrehli, že Ubisoft ju stavia práve na pociť nostalgie a silou mocou sa chce vrátiť ku koreňom slávnej série. Asi je na každom z nás, aby sme posúdili, či práve

toto je niečo, čo herná komunita chce, alebo je to zo strany francúzskej spoločnosti len chytenie sa každej slamky, ktorá ešte trčí nad hladinou. Robia predsa remake prvého dielu známej trilógie pieskov času, tak si nie som úplne istý, či vedia, akým smerom sa chcú so značkou uberať. Tol'ko asi k mojej subjektívnej úvahe, v každom prípade ma tieto myšlienky prepadali počas celých približne 30 hodín hrania, takže aspoň už s týmto pocitom nemusím súperiť sám.

Aby som ale vyplával z depresívnych vôd, tak musím napísať, že Prince of Persia: The Lost Crown vôbec nie je zlý počín a žáner metroidvania tejto značky sadne lepšie ako facka na tvár. Hra vám hneď na začiatku dá na výber, či ste viac fanúšikom Ubi ukazovateľov na mape, alebo si chcete celú mapu preskúmať sami

a bez výraznej pomoci vývojárov. Okrem toho si zvolíte obtiažnosť, prípadne si ju nastavíte podľa seba, pričom v menu si počas hrania viete nastaviť rôzne „pomocníky“. Najdôležitejšia je asi pomoc so „skákačkami“, tie sú občas naozaj ťažké a rozhodne som ich viac na prvýkrát neprešiel, ako prešiel. Tento pomocník vám na začiatku takejto pasáže vytvorí portál, vďaka ktorému sa premiestnite na jej koniec a môžete pokračovať ďalej. Tu priznám, že hoci rozumiem, že nie každý má náladu prechádzať jeden úsek aj tridsaťkrát, ale v takom prípade by som teda nevyhľadával tituly z tohto žánru. Mňa tieto výzvy potešili, pretože sú dobre vymyslené a vždy ťažšie ako tie predošlé.

Vďaka novým schopnostiam sa budete vracieť na staré miesta, ktoré boli pre vás

v minulosti uzavreté, ako to už v dobrej metroidvanii funguje. Celkový level dizajn je fajn, čím mám na mysli prepojenosť lokalít ako celku, ktorý síce dáva logiku, no občas sa aj tu budete cítiť stratení a budete si hovoriť, či tých dvadsať minút idete správnym smerom. Dej sa odohráva v posvätej hore Mount Qaf, ktorá ponúka rôznorodé lokality od lesa cez stoky až po knižnice, pričom každá ponúkne iné výzvy a iný typ nepriateľov. Do hory sa vydáte po boku svojich spoločníkov, ktorí sa volajú Immortals – vy ste Sargon, ich najčerstvejší prírastok. Tu sa to trochu vymyká tradíciám, pretože vy nie ste perzský princ, ale vydávate sa ho zachrániť po tom, čo ho uniesli do vyššie spomínanej hory. Postupom času zistíte, že nič nie je tak, ako sa spočiatku zdá a čas tu plynie svojím nepochopiteľným prúdom. Viac z príbehu vám, samozrejme, nepoviem, pretože by som vás mohol pripraviť o niektoré zvraty, ktoré tam síce sú, ale nie je to žiadne terno. Celý príbeh ma miestami skôr otravoval a viac som sa tešil na výzvy spojené s hraním ako na cutscény s 10 rokov starými assetmi, prípadne na statické rozhovory s rolovaným textom. K tomu sa však ešte dostanem.

Boj je komplexnejší, ako sa na prvý pohľad zdá

Hra začína vlažnejšie. Jeden útok, skok, odrazenie útoku a únik. S tým sa, samozrejme, pracovať dá, ale človeka to nezabaví na 30 hodín a na viac určite nie, ak teda chcete preskúmať každý jeden kút mapy. Našťastie, postupne sa to nabalí uje, dostanete luk, niečo ako bumerang, lepšie pohyby a hlavne magické schopnosti vďaka vašej Athre. To je niečo ako aura, ktorá sa v súbojoch nabíja a dá vám možnosť použiť jednu z dvoch magických schopností, ktoré máte práve nastavené. Existuje ich viac, ale budete si ich musieť vybojovať a v jednom momente môžete so sebou nosiť len dve.

Súboje s bossmi vás potom otestujú, či dokážete pracovať s vašimi schopnosťami a kombinovať útoky s úhybmi a blokmi. Po celej mape budete nachádzať Wak-Wak stromy, ktoré fungujú ako bonfire v Dark Souls (všimol som si viac elementov inšpirovaných touto sériou) a budete sa pri nich liečiť, nastavovať si Athra schopnosti a vyberať si amulety. Tie plnia funkciu perkov, pričom vďaka nim si viete zvyšovať štatistiky, ako sú napríklad väčšia sila mečov alebo pridaná Athra za úspešný blok. Okrem stromov je tu zopár obchodníkov, NPC postáv a kováč, pričom každý zastáva v systéme hry niečo iné. U väčšiny sa v konečnom dôsledku aj tak bude platiť kryštálmi, aj keď sa nájdú výnimky, a každý za to



ponúka niečo iné. Jedno NPC bude po svete predávať mapy danej lokality, druhé zase čakať staticky pri kovadline.

Grafika neurazí, ale ani neulahodí

Grafika hry vo mne po celý čas vyvolávala zmiešané pocity. Rozumiem, že kreslený art štýl je populárny a vlastne on samotný ma ani tak neurážal, ale celkový dojem ma nechal chladným. Ubisoft je vydavateľ, ktorý aj napriek všetkej kritike za posledné roky musí mať obrovské skúsenosti s animáciami a motion capture, tak úplne nerozumiem tomu, prečo sú rozhovory statické a prečo mi vyplývajú dialógové okná na obrazovku, ako keby The Lost Crown vytvorilo začínajúce štúdio, ktoré nemá na výber kvôli financiám. Už pri spustení hry môj prvý dojem bol, že sa tu do veľkej miery recyklujú veci z Immortals Fenix Rising. Preto ma aj prekvapila cenovka, na ktorú by som vedel označiť nálepku „bez hanby“. Soundtrack mi príde rovnako fádny a v porovnaní s hudbou z Warrior Within alebo z Two Thrones by som ho nazval krokom späť. Pri audiovizuálnej stránke sa mi teda pozitíva hľadajú len veľmi ťažko.

Hádanky potrápia a zabavia

Čo sa týka hrateľnosti, tam som bol voči novému princovi pozitívne naladený a rovnaký názor mám aj na hádanky. Tých tu síce nenájdeme extra veľa, ale sú navrhnuté dobre a dokázal by som to označiť aj za inovatívne. Spočiatku bude každá oblasť pôsobiť ako hádanka a na jej zvládnutie budete potrebovať rôzne schopnosti. No postupom času sa vám ich používanie vryje pod kožu a preto mám v tejto chvíli na mysli niečo iné. V hádankách sa zároveň dost používa čas ako premenná, takže vás dokážu potrápiť, no s každým nevydareným pokusom bude rásť chuť po úspešnom riešení.

Je nový princ očarujúci?

Je to súboj názorov, ktoré sa vo mne bijú. Na jednej strane je tu parádna hrateľnosť, celkom dobre zvládnutý level dizajn, skvelé hádanky a približne 25 až 35 hodín zábavy, ktorá neomrzí.

Potom tu však máme pomerne vysokú cenovku za produkt, ktorý by som pokojne označil za indie, a to pre jeho odfláknutú grafickú prezentáciu a bežkový príbeh, ktorý sa odohráva niekde na pozadí.

Za mňa je to trochu o dojení značky – táto hra sa pokojne mohla volať Guardians of Persia a nestratila by vôbec na kráse, pretože nemá s pôvodným princom veľa spoločného. Veľmi rád odporúčim The Lost Crown fanúšikom a každému, kto od toho čaká zábavu, no jedným dychom musím dodať, že odfláknuté veci bijú do očí a každý sa musí zamyslieť, do akej miery je to ochotný akceptovať.

Záver

Prince of Persia: The Lost Crown ponúka skvelú zábavu na desiatky hodín. Určite ale nejde o návrat ku koreňom, ktorý sme mali dostať. Do istej miery ide o dojenie značky, ktoré aspoň mohlo vyzeráť krajšie.

L'uboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: 2D Metroidvania
Výrobca: Ubisoft Montreal
Zapožičal: Ubisoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + plošinovkové pasáže
- + hádanky
- + súboje
- + bossovia
- grafika
- fádna hudba
- plytký príbeh

HODNOTENIE: ★★★★★

ASUS ZENBOOK DUO (2024)



Zenbook Duo (2024) je prvý 14-palcový notebook s dvoma displejmi a umelou inteligenciou na svete, ktorý je vybavený dvoma identickými dotykovými OLED displejmi. Ponúka plnohodnotnú odnímateľnú Bluetooth klávesnicu ASUS ErgoSense s touchpadom. Taktiež dizajn, ktorý

je zameraný na používateľa a nanovo definuje všestrannosť na cestách. Notebook disponuje certifikáciou Intel Evo Edition a špičkovou kombinuje všestrannosť multitaskingu s vynikajúcou mobilitou v šasi, ktoré má hmotnosť iba 1,35 kg.

Dva plnohodnotné ASUS Lumina OLED displeje, s rozlíšením 3K, frekvenciou 120 Hz a pomerom strán 16 : 10, sú spojené pomocou 180° pántu, takže je možné rozšíriť pracovnú plochu až na veľkosť 19,8 palca. Displeje vďaka integrovanému stojanu, odnímateľnej klávesnici a intuitívnemu softvéru ASUS ScreenXpert je možné používať vertikálne alebo horizontálne v niekoľkých všestranných používateľských režimoch – notebook, duálna obrazovka, stolný režim alebo režim zdieľania.

Nabíjateľnú klávesnicu je možné odpojiť alebo umiestniť na spodný displej. Zenbook Duo (2024) maximalizuje produktivitu a zábavu vďaka procesoru až do Intel Core Ultra 9 s integrovanou NPU jednotkou pre akceleráciu umelej inteligencie, 32 GB pamäte LPDDR5x, až 2 TB PCIe 4.0 SSD úložisku, 75 Wh batérii s dlhou výdržou a zvukovému systému s certifikáciou Harman Kardon a Dolby Atmos. NPU jednotka poskytuje AI výpočty s nízkou latenciou a urýchľuje multitasking, aby bol Zenbook Duo (2024) vysoko efektívny pri práci, tvorbe alebo zábave.

Reproduktor SRS-XV500



SRS-XV500, moderný reproduktor od Sony, poskytuje vysokú kvalitu zvuku vďaka svojim dvom reproduktorovým jednotkám X-Balanced, ktoré zabezpečujú silné basy s minimálnym skreslením a dvom výškovým reproduktorom pre

čisté vokály a rozšírené zvukové pole. Tento model je výnimočný svojou dlhou výdržou batérie, umožňujúcej až 25 hodín prehrávania pri plnom nabití, pričom rýchle nabíjanie poskytuje 2,5 hodiny prehrávania za 10 minút. S funkciou

Battery Care sa nemusíte obávať, že sa reproduktor prebije, takže sa na ňu budete môcť spoľahnúť dlhšiu dobu.

S vodoodolnosťou IPX4 je SRS-XV500 vhodný na použitie aj vonku. Jeho dizajn so vstavanou rukoväťou umožňuje ľahkú prenosnosť a adaptabilitu na rôzne prostredia vďaka možnosti vertikálneho aj horizontálneho umiestnenia. Zábavné funkcie ako karaoke, možnosť pripojenia mikrofónov či gitary a individuálnym miešaním zvuku, rozširujú možnosti použitia reproduktora. S aplikáciami Sony | Music Center a Fiestable je možné ovládať playlisty, vzory osvetlenia, zvukové režimy a zábavné funkcie ako Voice Changer a Echo priamo z tanečného parketu.

Model SRS-XV500, s cenou 399 EUR, zároveň reflektuje ekologické zásady Sony, využívajúc recyklovaný plast vo svojej konštrukcii. Tento reproduktor je ideálnou voľbou pre kvalitnú domácu zábavu i párty, poskytujúci flexibilnú funkčnosť a podporu pre udržateľnosť.

Acer Predator X34 V3 a X34 X



Predator X34 V3, 34-palcový zakrivený MiniLED monitor od Aceru, poskytuje ultraširoké QHD rozlíšenie (3440x1440) s pomerom strán 21:9, čo je ideálne pre hráčov hľadajúcich plynulý výkon a široký

záber. Zakrivenie 1500R a vysoký farebný gamut DCI-P3 94 % spolu s certifikátom VESA DisplayHDR™ 1000 prinášajú vynikajúci vizuálny zážitok. Monitor má rýchlu obnovovaciu frekvenciu 180 Hz

a dobu odozvy 1 ms (G-to-G), zaisťujú plynulé hranie bez ghostingu. Konektivita je zabezpečená cez dva porty HDMI 2.0 a DisplayPort 1.4. Ďalej ponúka nastaviťnú výšku, náklon, natočenie, možnosť zavesenia na stenu a dva 5W reproduktory.

Acer tiež predstavil OLED modely Predator X39 a Predator X34 X s 39 a 34-palcovými displejmi. Tieto poskytujú vysoký kontrast, UWQHD rozlíšenie (3440x1440), obnovovaciu frekvenciu až 240 Hz a dobu odozvy 0,01 ms. Zakrivenie 800R, farebný gamut DCI-P3 99 % a VESA DisplayHDR True Black 400 zabezpečujú vynikajúci vizuálny zážitok. Modely sú certifikované Eyesafe 2.0 a majú funkciu retencie obrazu.

Všetky modely sú vybavené technológiou AMD FreeSync Premium™ pre plynulé vykreslenie akčných scén bez trhania a blikania obrazu. Ponúkajú 90W USB typu C PD port pre zobrazenie, prenos dát a nabíjanie a vstavaný prepínač KVM pre jednoduchú výmenu zdrojov. Tieto monitory sú ideálne pre náročných hráčov, ktorí hľadajú kvalitný obraz a pohodlné použitie.

AQUILA PRO AI AX3000



AQUILA PRO AI M30, elegantný smart mesh router, prináša inovatívne riešenie pre domáce Wi-Fi pripojenie. Jeho dizajn obsahuje päť antén pre 360-stupňové 3D pokrytie a je možné ho jednoducho

nainštalovať aj na stenu. Kompatibilita s hlasovým ovládaním Amazon Alexa a Google Assistant umožňuje efektívne riadenie inteligentnej domácnosti. AX3000 Wi-Fi 6 technológia poskytuje rýchlosť

až 3 Gbps, šírku pásma 160 MHz, gigabitový internetový WAN port a štyri gigabitové LAN porty. Jedna jednotka pokrýva až 260 m², pričom možnosť rozšírenia zaisťuje plynulé pripojenie vo veľkých domácnostiach.

M30 využíva AI technológie ako AI Wi-Fi Optimiser, AI Mesh Optimiser a AI Traffic Optimiser na zabezpečenie optimálneho výkonu Wi-Fi. AI Traffic Optimiser podporuje nepretrušované streamovanie 4K/8K videa a videohovory s QoS. Bezpečnosť je zabezpečená najnovším šifrovaním WPA3 a štandardom IEC 62443-4-1, rodičovskou kontrolou a možnosťou vytvoriť samostatnú sieť pre hostí. Router je jednoducho spravovateľný cez aplikáciu AQUILA PRO AI, ktorá poskytuje týždenné správy a uľahčuje administráciu. M30 tiež sleduje eco princípy, využíva recyklovaný materiál, prírodný atrament bez minerálnych olejov a má energeticky účinné funkcie ako Wi-Fi 6 Target Wake Time a zdravotný režim na nočné utlmenie.

Dostupný je na Slovensku za odporúčanú cenu 89,90 EUR s DPH.

PowerA MOGA XP-ULTRA

VYSOKÁ CENA A VYSOKÉ OČAKÁVANIA



Spoločnosť PowerA nad'alej pokračuje v produkcii inováciami nabitého hardvéru a pod jej značkou aktuálne prišiel na scénu očakávaný modulárny herný gamepad radu MOGA s prívlastkom XP-ULTRA. Čo sa za predmetnou skratkou konkrétne skrýva? To sa charakterizovať jednou jedinou vetou nedá a tak by som bol rád, ak by ste mi teraz venovali zopár minút svojho drahocenného času a spoločne si tak prejdeme všetko čo pozitívne aj negatívne, čo sa v inak celkovo unikátnom ovládači skrýva.

Začnime asi tou najväčšou hrupavkou, ktorá vám môže v prípade PowerA MOGA XP-ULTRA skočiť pod jazyk. Cenovka je v tomto prípade vyhnaná skutočne vysoko, až na, pre niekoho astronomickú úroveň,

150 eur. Ak by ste si mysleli, že dôvodom je akási snaha zo strany amerického výrobcu zarobiť na nič netušiacich konzumentoch, boli by ste na omyle. Funkcionalita daného hardvéru totižto prevyšuje akúkoľvek konkurenciu a ide o gamepad schopný uspokojiť nielen hráčov preferujúcich hranie cez Android (či už sa rozprávame o telefónoch alebo tabletoch), či cez PC, no, čo je ešte dôležitejšie, i konzoly - v tomto prípade výhradne značky Xbox. Aby toho nebolo málo, tak v prípade Xbox Series X/S ide o vôbec prvý bezdrôtový herný ovládač od tretej strany, ktorý sa na danej platforme podarilo certifikovať a asi si viete predstaviť, že za touto skutočnosťou sa skrýva nielen veľá úsilia zo strany PowerA, ale rovnako tak aj ich silný kapitál.

Všestranný hardvér

Do Xbox ekosystému musíme už dnes automaticky vraziť aj čoraz populárnejšie hranie cez Cloud, na ktoré má dnes Microsoft taký malý monopol a do budúcnosti to v tomto prípade môže z ich strany byť oveľa lepšie, no i horšie - to už však záleží od uhla pohľadu. Teraz už však pod'me tradične postupne, od opisu balenia. Okrem samotného gamepadu, ktorý sa skladá z dvoch od seba oddeliteľných častí (spodný grip viete oddeliť od zvyšku), nájdete v pekne spracovanej krabici aj dostatočne dlhý USB-C kábel (je možné cezeň priamo hrať, nabíjať vstavanú batériu, či oboje) a pripínací adaptér pre mobilný telefón. Všetko je vytvorené zo zmesi tvrdeného



plastu a gumových prvkov a aj keď môže samotný ovládač pôsobiť vďaka tomu skôr lacným dojmom (uvedomujem si, že v tomto prípade a s vyššie uvedenou cenovkou je to paradox), v rukách je ten pocit už oveľa lepší. S váhou okolo 350 gramov máte dostatočnú istotu v dlaniach aj pri spotenej pokožke, no napriek tomu sa nemusíte báť, že sa niečo stane, ak vám gamepad náhodou padne na zem. Jeho šasi je na takúto eventualitu dobre pripravené.

Pomocou jedného z troch spôsobov spárovania (USB-C, Xbox Wireless, Bluetooth) ste behom pár sekúnd schopní rozbehnúť cez PowerA MOGA XP-ULTRA akúkoľvek interakciu. Po dizajnovej stránke sa tu rozprávame o schematickej inšpirácii posledným Xbox ovládačom, avšak, práve ona modulárnosť a ostré/robustné kontúry tela, robia z predmetného zariadenia niečo jedinečné. Úprimne, mne

osobne sa dizajn testovanej vzorky zapáčil na prvú dobrou a dokonca mám pocit, že keď ju posadím vedľa gamepadu od Xbox Series X, tak nejako k sebe vlastne pasujú a sú ako najlepší kamaráti. Jeden kamarát má síce menšiu nadváhu, ale stále je to chalan do nepohody. Dobré, nechajme teraz moje silne subjektívne vnímanie dizajnu bokom a pod'me k tomu dôležitejšiemu.

Po tom, čo hlavnú časť oddelíte od gripu, ostane vám v rukách minimalistický ovládač, určený na hranie jednoduchších arkád - v tomto režime je interakcia cez analógové páčky trochu krkolomná a skôr som preto preferoval štvoricu hlavných tlačidiel a smerový kríž. Apropos, D-Pad je vďaka svojej tuhosti dokonalým partnerom napríklad aj pre aktuálne vydaný Street Fighter 6, keďže tvorenie komplikovaných trikov v ňom podlieha chirurgicky presnému zopnutiu rôznych smerov.



Bez konkurencie

V priebehu posledných rokov som mal možnosť testovať viacero gamepadov s úchytom pre telefóny, no ani jeden nedisponoval tak prepracovaným systémom nastavovania polohy mobilu samotného. PowerA MOGA XP-ULTRA má dvojitý pánt s mechanickou uzávierkou, vďaka čomu si viete zadefinovať akúkoľvek polohu mobilu a dosiahnuť tak ideálnu formu komfortu. Po prepojení s telefónom sa však ona obéznosť ovládača výrazne navýši a už je problém hrať dlhodobo s rukami vystretými pred sebou. Ja som túto nepohodu riešil tradične, opretím rúk o kolená alebo o vankúš. Spona, ktorá drží mobil, nekladie pri jeho zasúvaní a vyberaní žiadny prehnaný odpor, no napriek tomu sa ani pri výraznejšie trhaných pohyboch nestane, že by vám telefón klzal von, alebo sa nakláňal. Jednou z hlavných výhod je vysoká výdrž vstavanej batérie.

Pri testovaní hrania čisto cez Xbox som namerlal takmer tri celé dni plnej prevádzky, pri spárovaní cez BT to bolo necelých 40 hodín. Toto sú čísla, o akých sa konkurencii môže len snívať a preto by som rád práve týmto argumentom obhájil v tomto texte už veľakrát spomenutú vyššiu váhu. Apropos, na zadnej strane gripu sa nachádza aj pár spodných pák, ktoré si hráč môže prostredníctvom jednoduchého postupu naprogramovať podľa svojej potreby.

PowerA MOGA XP-ULTRA je všestranný modulárny gamepad, ktorý docenia predovšetkým hráči obľubujúci trojitú kombináciu - mobil, Xbox a PC. Ak prepadnete cez takto nastavené sito, dokážete zvládnuť aj vyššiu cenu, akú si PowerA vo finále od vás pýta. Veľkou pridanou hodnotou je potom extrémna výdrž batérie, odolné telo, úchyt na telefón, perfektné spínače (špeciálne D-Pad), bezdrôtový chod a zadné programovateľné tlačidlá.

Verdikt

Škaredý, alebo nie, tento gamepad ostáva v mojich očiach výnimočným kusom hardvéru.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: PowerA	Cena s DPH: 150€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Modulárnosť	- Vyššia váha pri verzii s mobilom
+ Tri spôsoby pripojenia	- Bez gripu sa zle manipuluje
+ Tuhosť šasi	+ Mapovanie tlačidiel s páčkami
HODNOTENIE: ★★★★★	

FARO Unit 1

VIDIEŤ A BYŤ VIDENÝM



Nedávno som počúval zaujímavý podcast (áno, dnes nemôžete vybehnúť von ani na cigaretu, aby ste pritom nezakopli o nejakú šou spracovanú hovoreným slovom), kde sa z historického pohľadu riešil nástup a celková popularita cyklistiky v rannej fáze. Napriek tomu, že dnes nie je úplne jednoduché zadefinovať, kto vlastne uvedený dopravný prostriedok vymyslel, jeho integrácia do praxe na prelome osemnásteho a devätnásteho storočia znamenala obrovské problémy. Zrazu sa totižto na cestách, uliciach a chodníkoch začalo zjavovať čudné dvojkolosové zariadenie, idúce ticho a vo vysokej rýchlosti. Výsledkom bolo, že napríklad také kočiare ťahané koňmi z toho neraz išli do vývrtky a to doslova. Spľasené kone potom, v duchu karmickej rovnováhy, sypali zo zadkov svoju nevábne voňavú biomasu, na nej sa cyklistom šmýkali kolesá a padali kade tade ako hnilé hrušky. Bol to jednoducho chaos, ktorého skrotenie si

vyžadovalo čas a hlavne zavedenie istých dopravných a všeobecne rešpektovaných pravidiel. Dnes už je bicykel dávno pevnou súčasťou mestského i vidieckeho koloritu a tak, ako sa kedysi museli začať budovať spevnené cesty pre prvé smradľavé a revolučnou cestou vyrábané modely T od Henryho Forda, tak sa dnes pokladá špeciálny povrch určený len pre cyklistov. Aj napriek tomu nám však štatistické úrady ročne hlásia tisíce dopravných nehôd, ktorých účastníkom sú práve cyklisti. Ja sám jazdím na bicykli skôr rekreačne a hlavne preto, aby som svoju už tak vysokú váhu nevyhnal na úroveň, kedy ma budú musieť hasiči pomocou hydraulického ramena vytiahnuť z domu zakaždým, keď budem potrebovať skočiť na poštu. Jazdím síce prevažne po lesoch na Záhorí, avšak aby som sa do tých lesov vôbec dostal, musím sa so svojím strojom presunúť cez frekventované úseky ciest, kde je nutné vidieť a súčasne byť

videný. V tejto súvislosti som preto oslovil spoločnosť Unit 1, stojacu za unikátnym konceptom prilby FARO, s cieľom pripraviť komplexný test produktu ako takého – s helmou som následne strávil viac než tri mesiace a keďže jej cenovka je pre mnohých jasnou stopkou, mojím cieľom bolo odhaliť jej prípadnú relevanciu a nájsť čo najviac kladov i záporov.

V trocha roztriahnutom, ale pre mňa nie zrovna atypickom úvode, som zámerne vynechal jedno konkrétne slovo „inteligentná“. Toto slovíčko je však pre predmetnú helmú vôbec to najvýstižnejšie a zároveň je to slovo, ktoré výraznejšie odlišuje FARO od zvyšku podobne koncipovaných chráničov hlavy cyklistov a kolobežkárov. Doba, kedy sa helmy na bicykli nosili hlavne preto, aby ochránili vašu hlavu pri nehode je už preč, tak ako doba, kedy prví cyklisti čistili svoje galusky od kónských výkalov. Dnes je trendom



pridávať rôzne inteligentné funkcie a súčasne ostávať dizajnom a celkovou vizualizáciou maximálne moderný. Všetky tieto požiadavky testovaná vzorka od Unit 1 stíha naplniť vlastne už na základe letného prečítania jej PR letáku a ak by nemala cenovku pohybujúcu sa pod hranicou tristo eur, asi by akákoľvek sofistikovanejšia recenzia bola vlastne pre konzumentov úplne bezpredmetná, pretože by jednoducho tých pár desiatok eur nemali problém ochotne dať. Ostatne, dnes stojí akákoľvek slušná prilba na bicykel bežne viac než päťdesiat eur.

Akokoľvek je dizajn skôr štylizovaný do mestského štýlu a jeden z mojich priateľov, keď ma v tejto helme prvýkrát videl, utrášil poznámku o náradí vhodnom pre džokejov (to sa nám to s tými koňmi zase pekne prepája, čo?), nie je dôvod byť limitovaný hranicami betónovej džungle a nevyraziť do tej skutočnej.

S testovacou vzorkou som bol osemdesiat percent času v drsnom prostredí lesov v okolí môjho rodného mesta, kde sa terén delí na piesok, bahno, ostré kamene, prach a rozdrobený asfalt. Pre prilbu ako takú je však jedno, kde sa s ňou premávate, pretože vás vďaka svojej tuhosti a odolnosti voči poveternostným podmienkam (IPX-6) ochráni všade tam, kde sa s ňou dostanete.

Tu však mám jednu faktickú poznámku, vyzorovanú z praxe. Zadná svetelná časť sa delí na dve linky. Máme tu klasický LED pásik v strede helmy, pod ktorým sa nachádza ďalší, výrazne širší, svetelný banner prekrytý textilnou sieťkou (v nej je ešte fyzický spínač pre zapnutie a vypnutie, ale ten teraz nie je dôležitý). Práve ona sieťka, pripomínajúca



vizuálne skôr reproduktor než svetlo, sa pri kontakte s bahnom logicky ušpiní a je dosť problém to potom z nej dostávať. Naučil som sa však nasledujúci postup.

Bahno som buď nechal vysušiť prirodzenou cestou a potom ho len olúpal a ošúchal, alebo som použil fén na vlasy a následne jemne vlhčenú utierku. Tieto „útrapy“, ak to tak môžem nazvať, sú však sotva zásadným problémom, ktorý by vás mal odrádzať od nákupu.

500 lúmenov

Prvým „odlíšením sa od pelotónu“, ak mám použiť trefnú terminológiu, je implementácia osvetlenia. Výrobca do svojej prilby nainštaloval predné aj zadné svetlá s inteligentným spustením brzdovej signalizácie (v helme sa nachádza senzor detegujúci náhle spomalenie) a rovnako tak nezabudol aj na smerovky

(ich ovládanie sa realizuje cez diaľkovú spínač, ktorý si namontujete na riadidlá vášho bicykla alebo kolobežky).

Svietivosť prednej aj zadnej strany je perfektná. Cez deň vás účastníci cestnej premávky budú vďaka nej jasne registrovať a v noci si predným svetlom dokážete dostatočne posvietiť aj na cestu – napriek tomu však odporúčam zapínať aj klasické svetlo umiestnené na bicykli. Svetelná signalizácia brzdovania funguje na výbornú a rovnako tak aj reakcia smeroviek ovládaných cez nabíjateľné ovládanie, ktoré si viete z bicykla jednoducho otočením odstrániť, v prípade, ak by ste išli do obchodu a obávali sa jeho odcudzenia.

Kráľovstvo za magnet!

Proces zapínania realizujete pomocou magnetickej spony, z ktorej som mal spočiatku menšie obavy a nebol som si



úplne istý, či bude zvládať všetky tie otrasy skombinované s mojou hustou bradou, ale nakoniec sa ukázala byť ďalším pilierom spolahlivosti testovanej prilby. Je úplne úžasné vedieť sponu rozopnúť a súčasne aj zapnúť jednou rukou, to všetko bez toho, aby ste strácali čas. FARO sa predáva v niekoľkých veľkostných verziách (ja som mal k dispozícii model L), avšak v zadnej časti je samozrejme prítomné klasické koliesko pre celkové utiahnutie. Vnútro má odnímateľnú EPS vložku s penovou výplňou, ktorá krásne nasáva pot a po dlhšej túre ju môžete jednoducho preprať v rukách a dať usušiť. Keď už spomínam pot. Ja sa pri svojich jazdách často, špeciálne ak je vonku väčšie teplo, potím ako kôň a zaujímalo ma, ako FARO zvláda, okrem uvádzanej výstelky, odvádzať aktívne prúdy potu. Predná strana jemne zdvihnutého štítu všetok pot z čela akumuluje pod spodnou hranou a akonáhle som videl, že sa mi nad očami hromadia kvapky, jednoducho som vždy trhol hlavou do jednej alebo druhej strany a všetka tá slaná voda letela preč – neviem,

či toto bol zámer výrobcu, ale mne osobne to rozhodne vyhovovalo. Dizajn samotný navyše ponúka celkovo päť odvetrávajúcich otvorov. Ak je dnes niečo vyložene smart, malo by sa to logicky prepájať s aplikáciou. Ako je na tom softvér určený pre správu helmy od Unit 1? Aplikácia je samozrejme plne zdarma a prostredníctvom nej viete vykonávať aktualizácie prilby, nastavujete si intenzitu svietenia (pokojne aj na báze časových alebo poveternostných online indícií) a čo je vôbec najdôležitejšie, môžete si cez ňu nastaviť vyslanie SOS signálu.

Za predpokladu, že prilba zaznamená skutočne tvrdý pád, automaticky spustí odpočítavanie šesťdesiatich sekúnd. Ak cyklista do jednej minúty nepotvrdí svoje vedomie prostredníctvom aplikácie v mobile, prilba automaticky vyšle na vopred určené číslo núdzovú SMS s aktuálnou polohou. Jedinou nevýhodou sa môže stať skutočnosť, že v mieste vašej nehody aktuálne nebude signál a odoslaná správa tak nedorazí do cieľa, každopádne,



aj napriek tomuto možnému riziku je samotná SOS funkcia určite ďalším pádnym argumentom, prečo investovať do tohto bezpečnostného náradia. Apropos, ešte vám dlhujem dosť zásadnú informáciu, FARO Unit 1 sa v rámci menšieho príplatku predáva aj vo verzii MIPS, čo je certifikát vôbec najsilnejšej ochrany vo svete cyklistickej výbavy. Systém MIPS využíva klznú vložku na elimináciu rotačných síl, umiestnenú medzi dvomi vrstvami škrupiny prilby, ktoré sa pri páde voči sebe pootočia. Okrem MIPS nájdete v popise aj skratky ako CPSC, EN1078 a podobne. Prilba má síce voči konkurencii trochu vyššiu váhu, avšak tých 560 gramov osobne nevidím ako problém a ani po štyroch hodinách nosenia som v tomto ohľade nepocítil žiadne fyzické ťažkosti. Prečo tá vyššia váha? Prilba má v sebe logicky inštalovanú aj batériu, ktorá musí poháňať celú tú svetelnú šou vpredu aj vzadu. Jej výdrž pri maximálnej intenzite, bez ohľadu na to, či je vonku svetlo alebo tma, končí pri hranici troch hodín a dobíjanie sa realizuje pomerne svižným tempom cez USB-C vstup umiestnený na zadnej hrane. Povieťe si: Tri hodiny... to je dosť málo, nie? Áno je, avšak, ak rozumne využijete možnosti už spomínanej aplikácie, povolíte online správu dennej hodiny a súčasne do toho ešte zakomponujete aj správu aktuálneho počasia, môžete sa dostať pokojne na dvojnásobok výdrže ba i viac.

Viac než tri mesiace som žil s touto unikátnou pomocníčkou a nevidím dôvod sa jej zbavovať, skôr naopak! Každému z vás, čo sa dennodenne premávate na bicykli kade tade po mestách a okolí, ju odporúčam. Uvedomujem si, že vyššia cena môže byť problémom, aj keď funkčne si to produkt samotný, podľa mojich zistení, dokáže obhájiť - na bezpečnosť, ak ju chcete pre seba a svoju rodinu nastaviť na maximálnu možnú mieru, sa totižto cenovka nalepiť nedá.

Verdikt

Drahá, ale funkčne nekompromisne vybavená prilba vhodná do mesta i do terénu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Unit 1	Cena s DPH: 300€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Vyššia cena
+ Svetlá	
+ Softvérová podpora	
+ Signalizácia brzdzenia	
+ Odolnosť	
HODNOTENIE: ★★★★★	

RECENZIA HARDWARE

Mercusys ME70X

DONEKONEČNA A EŠTE ĎALEJ



Mercusys už nejaký ten piatok prináša (nielen) do našich domácností rôzne siet'ové zariadenia. Wi-Fi extender sa čoraz častejšie stávajú obľúbenou voľbou pre tých, ktorí chcú zlepšiť pokrytie bezdrôtovej siete. My sme preskúmali klúčové funkcie, výkon a celkovú spolahlivosť modelu ME70X.

ME70X sa môže pochváliť jednoduchým a efektívnym dizajnom, ktorý hladko zapadne do akéhokolvek prostredia. Predáva sa v bielej farbe a na výšku meria necelých 14 cm, spolu s vysunutými anténami dosahuje približne 23 cm. Na šírku má 10 cm a jeho hĺbka je menšia ako 3 cm (bez časti, ktorá sa zapája do elektrického zdroja). Váži len 258 g a nemá žiadne káble, celá „krabíčka“ ide rovno do zásuvky.

Samotné nastavenie extendera je hračka vďaka a ponúka dve možnosti. Prvou je

dôkladnejšie nastavenie pomocou mobilnej aplikácie, tou druhou je jednoduché stlačenie tlačidla „RESET/WPS“ na zariadení. Priložené pokyny sú navyše úplne jasné, takže proces inštalácie je pohodlný aj pre technicky menej zdatných užívateľov.

Na prednej strane nájdeme indikátor stavu/signálu, takže je hneď jasné, či je zariadenie spojzdené správne, alebo nie. Disponuje aj LAN portom, teda je možné extender spárovať s routerom ako cez Wi-Fi, tak aj LAN káblom.

Jedným z klúčových aspektov každého Wi-Fi extendera je jeho výkon. ME70X disponuje štandardom IEEE 802.11a/n/ac/ax pre 5 GHz siet' a IEEE 802.11b/g/n/ax pre 2,4 GHz siet'. Oficiálne podklady sľubovali až 1800 Mb/s (cez kábel, 1200 Mb/s 5 GHz Wi-Fi), no tam sme narazili na problém. Samozrejme, ani my nemáme internet s takou rýchlosťou,

ale test rýchlosti prenosu nám ukazoval približne 60 % hodnoty po zmene pripojenia z routera na extender. Kým router dosiahol z 10 meraní priemerný download 470 Mbps a upload 445 Mbps, v prípade extendera to bolo len 290 Mbps a 245 Mbps.

Na druhej strane však bola kvalita signálu a jeho pokrytie na jednotku. Samotný signál to naozaj potiahol do miest, v ktorých ho u nás bežne nemáme alebo je len veľmi slabý, dokonca aj mimo bytu sa ho ešte chvíľu dalo zachytiť.

Vďaka tomu je ideálnym riešením pre väčšie domácnosti alebo kancelárie, kde je náročné udržať konzistentné prepojenie v celom priestore. Kvalita signálu bola takisto na výbornú, skúsili sme ako st'ahovanie, tak hranie a nepostrehli sme žiadny výrazný pokles v kvalite signálu, lagy ani nič podobné.

Zariadenie je podľa popisu od výrobcu kompatibilné s každým Wi-Fi routerom, takže sa nemusíte báť, že si k extenderu budete musieť zaobstarať aj router rovnakej značky. Za cenu okolo 40 € tak ide o veľmi šikovný a dostupný doplnok pre vašu domácu sieť.

Verdikt

Wi-Fi extender Mercusys ME70X Wi-Fi zaujme jednoduchým dizajnom a nastavením, spolahlivým výkonom a naozaj širokým pokrytím. Či už riešite mŕtve zóny vo svojom byte/dome, alebo hľadáte rozšírenie svojej kancelárskej siete, ME70X ponúka spolahlivé riešenie za dostupnú cenu.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Mercusys	Cena s DPH: 40€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- nižšia prenosová rýchlosť oproti routeru
+ spolahlivosť	
+ pokrytie a signál	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Kingston XS2000 / XS1000 SSD

TVOJE FOTKY MÁM VIEŠ KDE...

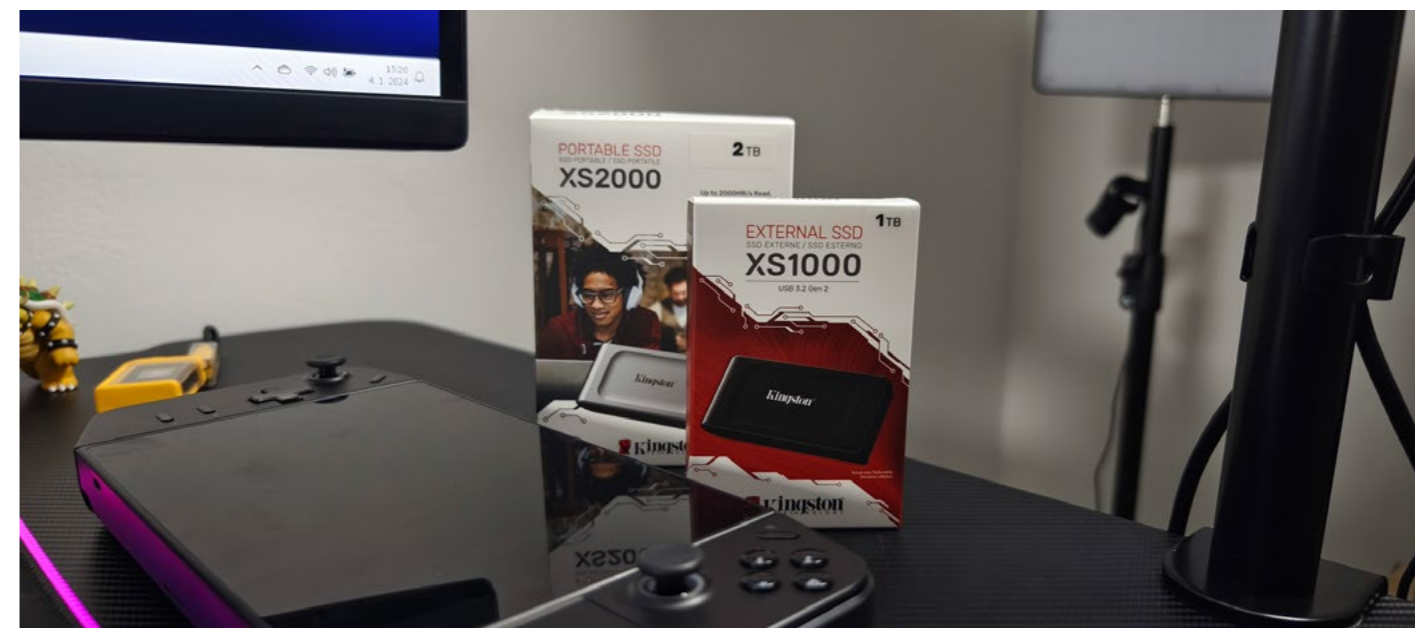


Pokrok v oblasti ukladania a prenosu digitálnych dát sa za obdobie, čo moja vlastná pamäť siaha (aby som vás, našich čitateľov, patrične uviedol do kontextu veci, tak ja si ešte živo pamätám na šialené lovenie herného softvéru v audio páskach na Commodore 64), vygradoval natoľko, že ako ľudská rasa sme len pár krokov od momentu, keď si budeme súbory ukladať priamo do nášho tela. Do doby, než si natiahnem všetky svoje Cloud dáta niekam do oblasti vlastného zadku, sa však aj ja budem musieť uspokojiť s aktuálnou ponukou extrémne rýchlych a cenovo dostupných flash diskov od spoločnosti Kingston.

Do redakcie nám pred časom dorazilo duo SSD diskov radu XS a keďže oba klíče v zásade zdobila iná číselná postupnosť, rozhodol som sa, že to kódovanie rozlúštim tak, aby ste vy nemuseli. Reč je o produktoch

Kingston XS2000 a Kingston XS1000, čo sú vizuálne podobné flash disky bez trčiaceho USB-C konektora. Môžete ich prepojiť s nekonečným zástupom hardvéru pomocou v balení prítomného kábla a prenášať si tak

hore dole objemné, ale aj menšie súbory. Uvedené číselné označenie naznačuje práve prenosovú rýchlosť v rámci čítania a zápisu a keďže jeden disk je rýchlejší než ten druhý, v závislosti od kapacity (500GB, 1TB,



2TB a 4TB) sa mení aj jeho cenovka. Mal som tú možnosť testovať verziu XS2000 s kapacitou 2TB, ktorá sa u nás predáva za sumu cca 190 eur, a taktiež XS1000 s kapacitou 1TB, ktorej cena je necelých 80 eur. Ako vidíte, dnes už skutočne nie je problém zakúpiť si veľkosťne ohromujúci a súčasne expresne rýchly externý SSD disk bez toho, aby ste si na to museli brať pôžičku v banke. Ako je však na tom spracovanie týchto pomocníkov?

A teraz sa pozrieme, či je prítomný hliník

Rozmerom sú oba disky identické (69,54 × 32,58 × 13,5 mm) a keďže ich váha sa pohybuje pod hranicou 30 gramov, po vložení do vrečka o nich sotva budete vedieť. Odolnosť je u SSD príslušenstva nesmierne dôležitá – výrobca preto v tomto prípade siahol po tvrdom hliníkovom

šasi a doplnil ho plastovou výstelkou, ktorú v prípade XS2000 vylepšil pomocou pribaleného silikónového puzdra. Pri práci v teréne, kde podobné úložiská využívajú napríklad fotografi a kameramani, je niečo takéto extra vhodné, keďže pracujú pod stresom alebo v zhone bežne púšťate veci na zem. V balení sa nachádza krátky kábel s USB-C/USB-A koncovkou, pomocou ktorého si viete disky okamžite spárovať s počítačom, laptopom, hernou konzolou, prípadne už spomínanou bezdrôtovou.

Tu by som sa ešte stručne pristavil ku konkrétnemu dôvodu, prečo som sa počas recenzovania zamiloval do oboch diskov. Posledné roky sa aktívne venujem videotvorbe a prenos objemných 4K/8K záznamov bez strihu sa začínal stávať mojou nočnou morou. Do toho som však vďaka rýchlejšiemu variantu XS2000 razom dostal možnosť presúvať kvantum dát

bleskovou rýchlosťou a začať postprodukcii v PC takmer okamžite. Aktivitu v rámci procesov disku signalizuje decentné LED svetielko, ktoré je umiestnené vedľa USB-C vstupu (ak bliká, prebieha zápis alebo čítanie, pokiaľ iba svieti, odpočíva po náročnej práci). Spoločnosť Kingston mimo bezplatnej technickej podpory ponúka svojim zákazníkom aj špeciálny softvér určený na správu disku, prostredníctvom ktorého si viete XS2000 aj XS1000 aktualizovať.

Počas viac než mesiac trvajúceho recenzovania oboch externých SSD krabičiek som na daných produktoch nenašiel čo i len jednu vadu. Ide o praktických a odolných pomocníkov určených na expresný prenos objemných dát, či už budete v jaskyni nakrúcať spotené kvaple, alebo by ste si radi do svojho Steam Decku/ROG Ally/Lenovo Go preniesli obrovské súbory s videohrami. V oboch prípadoch sa môžete oprieť o spolaľhivú a cenovo dostupnú správu vlastných dát, ktorú si viete pohodlne strčiť do vrečka.

Verdikt

Praktický a spolaľhivý pomocníci, ktorí sú vhodní aj do drsného terénu..

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Kingston	Cena s DPH: 190€ (2TB), 80€ (1TB)
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Nič
+ Rýchlosť	
+ Odolnosť	
+ Cena	
+ Kompaktnosť	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Gigabyte G7 MF

IDEÁLNY SPOLOČNÍK DO ŠKOLY, ALE AJ PRE ZÁŠKOLÁKOV



Ultramobilný alebo výkonný? Zameraný na produktivitu či na zábavu? Kvalitný alebo lacný? Tieto a podobné otázky si kladie snáď väčšina ľudí pri výbere notebooku. Čo však robiť, keď na každú z týchto otázok, resp. vlastností, odpoviete aspoň čiastočne kladne? Osobne som si nemyslel, že by nejaký produkt aspoň sčasti spĺňal väčšinu týchto požiadaviek, hoci s pár výhradami. Spoločnosť Gigabyte ma však notebookom s modelovým označením G7 MF presvedčila, že aj v dnešnej dobe sa dá zohnať zaujímavý notebook poskytujúci veľmi dobrú rovnováhu medzi výkonom, kvalitou a cenou. Hor sa teda do recenzie tohto kúska!

Pre koho sa podľa môjho názoru tento notebook hodí? Úprimne, ja osobne by som ho nemal problém používať aj pri serióznej práci ako IT špecialista v kancelárii, hoci mu, samozrejme, chýbajú

určité profesionálne vychytávky. Možno by si vďaka svojej väčšej obrazovke svoje miesto našiel aj na stole starších ľudí, no tí by ho určite nevyužili naplno.

Nie, hlavná časť potenciálnych majiteľov budú, aspoň podľa mňa, mladí ľudia a najmä študenti. Väčšie rozmery udávané najmä 17,3-palcovou obrazovkou totiž nebudú pasovať do bežných manažérskych či sekretárskych aktoviek a kabeliek, no bežné prenášanie v ruksaku nebude problém.

Obstojný Intel procesor, ktorý zvládne takmer všetko okrem tých najnáročnejších úloh, poslúži rad rokov a dedikovaná grafická karta zabezpečí, že sa po úspešnom učení budú môcť jeho majitelia aj poriadne odreagovať. Nebol by to však reálny svet, ak by Gigabyte G7 MF nemal aj pár chybičiek krásy. No o tých až neskôr...

Obal a jeho obsah

Pomalý si zvykám, že Gigabyte notebooky sú na Slovensku stále dostupnejšie, keďže pár rokov dozadu sa dali kúpiť len zo zahraničia. Zopár modelov mi už teda malo šancu prejsť rukami a vedel som, čo asi od balenia očakávať. Gigabyte tentokrát pri obale vsadil na obyčajné kartóny, čo je pri produktoch nižších cenových kategórií úplne bežné a možno až očakávané. Samozrejme, dôležité je však to, čo sa ukrýva vnútri obalu. V nárazníkoch z mäkkej peny je bezpečne uložené vcelku vkusne vyzerajúce čierne šasi matnej farby, zdobené iba trojuholníkom lesklejšej potlače v jednom rohu veka. Po otvorení notebooku ma potešili rovno dve veci. Prvou je plnohodnotná klávesnica s numerickou časťou a tou druhou je prekvapenie v podobe naozaj veľkého touchpadu, ktorý môže rozmermi



konkurovať produktom od firmy s ovocím. Okrem notebooku je, samozrejme, v balení pár brožúrok a nabíjačka prekvapivo kompaktných rozmerov, čo je dané hlavne jej menším výkonom „len“ 150 W, zakončená proprietárnou koncovkou. Možno by som uprednostnil USB-C koncovku, keďže ide iba o 150 W model, ale nemôžem to zase Gigabytu príliš zazlievať.

Parametre a funkcionality

Začnem asi tým najlepším, čo G7 MF ponúka. Veľký, 17,3-palcový displej na technológii IPS ponúka tradičný pomer strán 16:9, Full HD rozlíšenie a (keďže ide o zariadenie zamerané hlavne na hráčov) neprekvapivo 144 Hz obnovovaciu frekvenciu. Pri 17-palcových notebookoch by už možno dával väčší zmysel panel s 2K rozlíšením, no s prihliadnutím na ďalšie parametre tohto modelu som len rád, že v Gigabyte siahli po Full HD kúsku. Logiku tohoto notebooku poháňa 12-jadrový procesor Intel Core i7-12500H, hoci treba myslieť na to, že zo spomínaných 12 jadier sú len 4 výkonnejšie a 8 je určených na menej náročné úlohy. O grafickú stránku vecí sa stará grafický čip Nvidia GeForce RTX 4050 Mobile so 6 GB GDDR6 VRAM, ktorý síce neočarí najnáročnejších používateľov, no zvládne 60 FPS aj v novších AAA tituloch na nižších detailoch či vysoké FPS v e-sports a starších hrách. Čo sa týka zvyšku komponentov, ponúka G7 MF ešte dual-channel 16 GB DDR4-3200MHz RAM, 512 GB NVMe SSDčko (rozšíriteľné vďaka ďalšiemu M.2 slotu) a batériu s kapacitou 54 Wh. Do šasi s rozmermi 39,7 x 2,5 cm a s váhou 2,53 kg by sa toho zmestilo aj viac, no pre menej náročného hráča alebo náročnejšieho študenta sú tieto parametre určite viac ako dost. Po stránke portov ponúka G7 MF dvojicu USB 3.2 Gen2 (Typ-C), USB 3.2 Gen 1 port (Type A) a USB 2.0 port (Type A), Mini DP, HDMI, plnohodnotný

RJ45 ethernet port, čítačku MicroSD kariet, 3,5 mm Audio Combo a DC-in Jack. A čo sa týka bezdrôtovej komunikácie, je už asi štandardom, že všetky prémiovejšie moderné notebooky ponúkajú WiFi 6E AX a tiež Bluetooth 5.2. Po stránke softvéru teraz možno niektorých potenciálnych záujemcov sklame alebo odradím, no treba poznamenať, že tento notebook je predávaný bez operačného systému, vďaka čomu je aj jeho cena o niečo nižšia, ako keby disponoval licenciou na Windows 11. Každý šikovnejší používateľ internetu však vie veľmi rýchlo zistiť stránky, odkiaľ sa dá Windows kúpiť za oveľa nižšiu cenu ako oficiálne z obchodu. Tento postup definitívne neschvaľujem, ani neodporúčam, no v hypotetickej situácii, o ktorej som počul od môjho známeho, chudobného študenta, nebolo problém zohnať kľúč na Windows 10 alebo 11 (PRO) za cenu jednej kávy v meste. Osobne skôr odporúčam nainštalovať jednu z voľných distribúcií Linuxu a v prípade nutnosti Windows programov používať Wine.

Dizajn a ergonómia

Ako som už spomínal pri prvých dojmach z rozbalovania, G7 MF pôsobí vcelku prémiovo na to, že ide skôr o zariadenie určené pre ľudí so striktným rozpočtom. Čierny povrch notebooku je mierne matný a z určitých uhlov je možné na ňom vidieť masťné odtlačky prstov, no v drvivej väčšine prípadov by ho bolo veľmi jednoduché prepašovať aj na manažérsky míting. Rámčeky okolo celého 17,3-palcového displeja sú takmer neviditeľné a vrchné zakončenie veka, za ktoré je možné odklopiť zo zatvoreného stavu, v sebe ukrýva kameru. Reprodukory v spodnej časti veka síce nie sú najhlasnejšie ani najčistejšie znejúce, no bežný obsah sprostredkujú na obstojnej úrovni. Klávesnica trochu sklamala, pretože sa napriek vítanému zakomponovaniu numerickej

časti netráhá od jedného okraja notebooku k druhému. Preto som mal pri jej používaní pocit, akoby boli všetky klávesy trochu užšie a tým spočiatku trpelo moje písanie. Po týždni používania som si na ňu však zvykol a ľudia s menšími rukami by s ňou určite nemali mať problémy. Potešiteľné na klávesnici je aspoň RGB podsvietenie v 9 farbách, jednoducho ovládateľné cez aplikáciu Gigabyte Control Center, ktorá sa postará aj o iné nastavenia, ako napríklad výkon, chladenie či programovateľné makrá. Čo však oceniť, vyzdvihnúť a pochváliť naozaj musím, je trackpad úctyhodných rozmerov. 15 x 9 cm možno na prvý pohľad neznie nanajvýš úžasne, ale pre porovnanie uvediem môj novší firemný notebook, ktorý ponúka trackpad s rozmermi 11,5 x 6,5 cm. Ide teda o uhlopriečku 17,5 cm oproti 13,2 cm, čo síce stále nie je takmer 20 cm ako na väčších jablkových notebookoch, ale na herne/školsky zameranom notebooku je to naozaj citeľné. Trackpad je, samozrejme, dostatočne presný a vďaka väčšiemu rozmerom ani neprekáča, že pravé a ľavé tlačidlo nie je oddelené od celkovej plochy.

Testovanie

Notebook bol ako v hrách, tak aj v syntetických programoch otestovaný na zistenie celkového výkonu, výdrže batérie a tiež teplôt a hlučnosti. Výsledky si môžete pozrieť v grafoch nižšie. Nainštalovaná verzia Windows – 23H2, verzia Nvidia GeForce ovládačov – 551.23.

Zhrnutie

Gigabyte G7 MF je veľmi príjemné prekvapenie, ktoré ukazuje, že aj pod cenovou hladinou 1 000 eur sa stále dajú nájsť schopné notebooky, ponúkajúce nielen vcelku kvalitné prevedenie, ale aj lepší ako kancelársky výkon a možnosti vylepšenia RAM a disku do budúcnosti. Áno, cenovka je o niečo nižšia vďaka absencii operačného systému a osobne by som pre herne založených ľudí odporúčal skôr notebook s grafickou kartou RTX 4060 a lepšou, ale výberom tohto notebooku na bežné školské aj neškolské účely určite neurobíte chybu.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Gigabyte	Cena s DPH: 910€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ neokázalý dizajn	- absencia OS
+ postačujúci výkon	- proprietárne
+ veľká obrazovka	napájanie, nie USB-C
+ veľká ponuka portov	
HODNOTENIE: ★★★★★	

ROG Swift PRO

NÁRADIE PRE PROFESIONÁLOV



Budúcnosť extrémne výkonnej zobrazovacej techniky v rámci nejakých základných faktov stále stojí a padá na vysokej obnovovacej frekvencii, ktorej však na krk (metaforicky povedané) dýcha samotný typ panelu. Posledný rok sa preto pri profesionálnom hernom náradí, konkrétne v súvislosti s monitormi, skloňovala predovšetkým ona cifra uvedená pred značkou Hz, pričom jednou z firiem, ktoré v tomto ohľade búrali rekordy, bol aj ASUS, resp. jeho herná divízia ROG. Koncom minulého roka sa preto aj k nám do redakcie dostal monitor Swift PRO (PG248QP), ktorý som podrobil dlhodobému testovaniu, aby som vám vedel dať odpoveď na mnohé otázky – pokojne aj na tie vyložene povrchné, ktoré sa spájajú s relevantnosťou samotnej cenovky. Monitor, o ktorom teraz bude reč, má totiž v úvodzovkách len 24 palcov a Full HD rozlíšenie, ale napriek tomu

stojí pre niekoho priam neuveriteľných tisíc eur. Aby som bol presný, v čase písania recenzie bola jeho cena cca 1 150 eur.

Už na základe vyššie spomínanej cenovky ste asi jasne pochopili, že sa tu skutočne budeme rozprávať o hernom monitore určenom v prvom rade do eSport prostredia, aj keď nikto, pochopiteľne, nemôže streamerom Minecraftu zakázať jeho kúpu. ROG Swift PRO (PG248QP) ponúka rekordnú obnovovaciu frekvenciu 540 Hz, s ktorou si viete pri spárovaní s výkonným počítačom a vhodne zvoleným herným softvérom navodiť akýsi interaktívny strop. Mohli by sme sa teraz rozprávať o tom, čo ľudské oko ešte zvláda rozpoznať a čo je pre neho, naopak, skôr zbytočnosť, ale to by zase bolo na inú a rovnako komplikovanú diskusiu. Faktom je, že uvedený monitor od ROG je predovšetkým

ten unikát, ktorý ešte len musí vyšliapať cestičku neprebádanou pôdou, aby sme o pár rokov mohli suverénne tvrdiť, že nastal čas na všeobecné zlacňovanie panelov, ktoré poskytujú obnovovaciu frekvenciu nad úroveň číslu päťsto.

Apropos, keď už spomínam panel, v tomto prípade sa ASUS vybral cestou E-TN, čiže LCD panelu schopného v rámci rýchlosti búrať akékoľvek zažitie stereotypy.

Byť najrýchlejší v segmente monitorov so sebou automaticky prináša aj isté obete a asi už tušíte, že v tomto konkrétnom prípade sú ukotvené v oblasti slabších pozorovacích uhlov a v pestrosti poskytovaných farieb. Jedným dychom by som však rád dodal, že ROG Swift PRO si nekupujete na sledovanie Netflixu, ale výhradne na hranie hier na profesionálnej úrovni.



Nečakaná variabilita stojanu

Teraz, keď už sme si ujasnili cieľ, na ktorý výrobca pri produkcii testovanej vzorky mieril, podme sa konečne presunúť k samotnému monitoru. Začnem dizajnom. ROG si v rámci výzoru celého svojho bohatého portfólia hardvéru dáva zásadne záležať na tom, aby ste si jeho produkty nepomýlili s konkurenciou, a okrem toho chce, aby jeho elektronika pôsobila maximálne moderným dojmom. Aj preto sa model PG248QP v rámci výzoru v zásade neodlišuje od už vydaných a svojho času jedinečne vyzerajúcich predchodcov, kde povrch šasi definuje tvrdý šedý plast s tenkými rámkami okolo panelu a kde je najvýraznejším doplnkom zadnej strany plne osvetlené RGB logo ROG – ide o dominantu, na ktorú sa v tmavých miestnostiach krásne pozerá. Najzásadnejšou novinkou v rámci celého radu Swift sa stáva variabilný stojan. Ten si dokážete pohybom ruky jednoducho nastaviť tak, aby vám monitor

umiestnený na stole nijako neprekážal a ak máte napríklad málo miesta v oblasti, kde si dávate klávesnicu, jednoducho oporné nohy monitora rozťahnete. Tento prvok nemá na stabilitu prístroja žiadny negatívny dopad a monitor tak krásne stojí na mieste, či už ho otočíte horizontálne, alebo vertikálne. Dostatočne variabilné rameno vám ďalej umožňuje všetky bežné spôsoby polohovania, zdvíhania a náklonov, o ktorých nemusím ďalej ani písať. Musím sa však zmieniť o aktívnom chladení G-Sync modulu, ktoré si v tichej miestnosti rozhodne všimnete.

Čo sa týka konektivity, lišta vstupov sa nachádza tradične na zadnej hrane monitora a jej obsahom je predovšetkým DisplayPort 1.4 s DSC a duo HDMI 2.0, pričom pre možnosť dobíjania v rámci USB 3.0 sú k dispozícii dva vstupy. Asi vám nemusím vysvetľovať, že na dosiahnutie plnej obnovovacej frekvencie je nutné využívať iba DisplayPort, ale pokiaľ chcete monitor okrem počítača pripojiť

aj ku konzolám (či už Xbox Series X, alebo PlayStation 5), ROG Swift PRO vám to umožní, hoci v tomto prípade sa aj cez VRR dostanete sotva cez polovicnú úroveň uvedenej hranice Hz. Ovládacia schéma monitora sa nachádza klasicky na zadnej strane a jej ponuka je dostatočne pestrá aj pre náročných hráčov. Nájdete tam všetky skratky pri mierení, počítanie snímkov, zmeny gama krivky, zoom a podobne.

Monitor, samozrejme, nemá žiadnu formu reproduktorov, takže zvuk si musíte riešiť externe, prípadne pripojením headsetu priamo do jeho vstupov – konektor pre audio vstup disponuje ESS kodekom, ktorý zvláda čistý priestorový zvuk a nízku latenciu. Už spomínaný Full HD panel E-TN zvláda 95% pokrytie farebného gamutu DCI-P3, čím si pomáha k živším farbám, než je štandardom u klasických VA alebo IPS displejov, ale ako som spomínal už vyššie, toto nie je OLED technológia, ktorá vám môže ponúkať čiernu ako vystrihnutú z vesmíru (kontrastný pomer je len 1 000:1). Napriek tomu som





bol počas hrania s podaním farieb vlastne spokojný, a to som sa ani nejako zásadne cez OSD nesnažil hrabať v nastaveniach obrazu, čo je, pochopiteľne, možné. Tak či onak, emulácia sRGB je už z továrne kalibrovaná tak, aby ste pri prvom zapojení nedostali facku presýtenými farbami.

Obstojí aj v svetlejších miestnostiach

Málokedy sa pri teste podobnej zobrazovacej technológie môžem dostať do pozície, že panel odporúčim aj do svetlejších miestností, ale po tom, ako mi v kancelárii dlhodobo trónil ROG Swift PRO (PG248QP), musím spraviť výnimku. Nameraný jas prekročil hranicu štyristo nitov, čím je možné konkrétny panel usadiť aj mimo komfortu zatemnených herných jaskýň – v tele monitora je integrovaný svetelný senzor a ten dokáže automaticky

upravovať intenzitu jasů na základe výšky okolitého osvetlenia. Už menej nadšenia sa, samozrejme, spája s HDR efektom, ktorý v oblasti LCD technológie dlhodobo zlyháva. Inak to nie je ani v prípade testovacej vzorky.

Na záver som si nechal zo všetkého to najdôležitejšie, a to stabilitu výkonu uvedeného monitora a schopnosť poskytnúť (za predpokladu, že to samotná hra podporuje) obnovovaciu frekvenciu na úrovni 540 Hz. Full HD rozlíšenie sme si už uvádzali vyššie a ja k tomu celému len dodám faktickú hustotu pixelov, ktorá jemne klesá pod hranicu 92 PPI.

Odozva obrazovky 0,2 ms v spojení s už spomínanou úrovňou Hz v praxi priniesla nádhorne plynulý zážitok z hrania overených online titulov, ktoré bežne vídate aj na profesionálnych herných turnajoch. Odborníci a vizuálni



úchyláci (ako ich možno trochu explicitne nazývam) sa prostredníctvom hĺbkového nastavenia dokážu prepracovať k ešte oveľa intenzívnejšej úrovni kvality výstupného obrazu, ale aj keby ste vyložene nechceli siahať na dokonalosť (hviezdy môžu páliť), to, čo si kupujete s aktuálnym modelom Swift PRO, je približne sa k stavu maximálnej spokojnosti.

Takže áno, toto je naozaj poctivé herné náradie pre profesionálov, v ktorom však môžu nájsť zalúbenie aj hráči túžiaci po dokonalom hernom zážitku.

ROG Swift PRO (PG248QP) je aktuálne a bez väčších debát tým najlepším herným monitorom na trhu a za predpokladu, že sa živíte hraním počítačových hier a chcete preto mať doma to najlepšie náradie, sotva by som vám odporúčal iný model.

Kto má však hranie skôr ako koníček a túži po komplexnej kvalite obrazu, čiže po paneli, na ktorom si okrem hier naplno užije aj ten vyššie spomínaný Netflix, nech sa radšej poobzerá inde.

Verdikt

Najlepší herný monitor súčasnosti

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
ASUS	1 200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Nič
+ 540 Hz	
+ Herné funkcie	
+ Variabilný stojan	
+ Možnosti nastavenia	
HODNOTENIE: ★★★★★	



ÚSVIT



Pozerajte tu

Dobová dráma oceňovaná divákmi aj kritikmi

12 nominácií na Českého leva



reMarkable 2

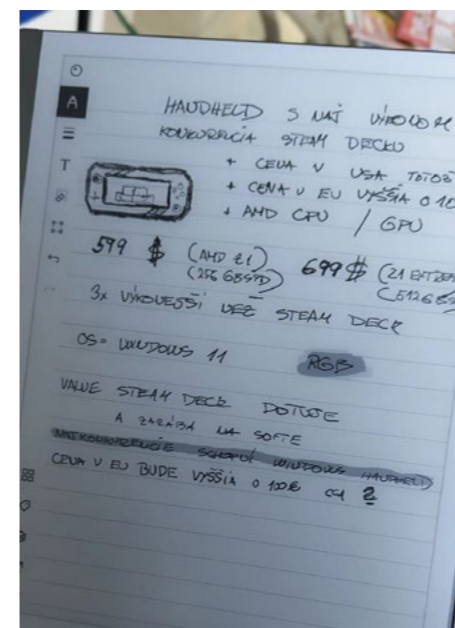
NOVODOBÝ PAPIER



Pokrok v oblasti technológií sa za poslednú dekádu dá prirovnávať k prílivovej vlně s nejasným okrajom. Slnko presvitajúce za tou masou hardvérových noviniek je síce badať, avšak konzument si napriek tomu nemôže byť ani náhodou istý, či po dopade predmetnej vlny nebude už dávno všade navôkol tma a on tak nepríde o to, zoznámiť sa s množstvom zaujímavých elektronických hračiek. Napríklad mne, na základe práve tohto metaforického efektu prílivovej vlny, svojho času úplne unikla technológia e-ink, čiže elektronický papier. Prechod z bežne koncipovanej knihy na vstrebávanie textu pomocou čítačiek ma vôbec nezasiahol a keď už by som vám v tejto oblasti mal uviesť niečo konkrétne, asi by som spomenul segment audio kníh, než čokoľvek iné. Dnes sú však čítačky a vôbec skratka e-ink stále žiadaným artiklom a okrem bežného využívania sa

táto špecifická technológia dostáva neraz aj do absurdných rovín - spomeňme si na nedávny koncept nemeckej automobilky BMW, ktorá na princípe elektronického papiera vytvorila auto s meniacim sa lakom vonkajšej karosérie. Pojem elektronický papier má však viac rovín a nereprezentuje vždy a vyložené len klasické obrazovky určené na čítanie textu, respektíve, nejde len o sféru biznisu vhodného pre Amazon a podobné nadnárodné firmy. Ja vám dnes s radosťou, o jej dôvodoch bude v tomto texte ešte reč, predstavím síce špecifické využitie konceptu e-ink, ale o to viac zaujímavejšie a vo výsledku atraktívnejšie. Mal som totižto tú vzácnu možnosť dlhodobo testovať druhú generáciu písacieho e-ink tabletu značky reMarkable, ktorý celú tú ideu ohľadom elektronického papiera posúva do síce okrajovej, ale rovnako relevantnej roviny.

Žijeme v dobe, kedy virtuálna socializácia nahradila tú bežnú. Nepíšem to ako nejaký striktný problém, avšak, určite dobre viete, že ani v tomto prípade nie je nič čierobiele a na desať pozitívnych aspektov sa vie skôr, či neskôr nabalit' často rovnaký počet negatívnych faktov. Uvediem exaktný príklad z mojej vlastnej praxe. Pri tvorbe článkov som logicky odkázaný na overovanie faktov a to znamená používať rôzne internetové zdroje a jeden overovať d'alším a pre istotu niekedy skočiť ešte aj na tretí. Preto mám na svojej veľ'rybej plutve (tak volám ten päťdesiat palcový monitor, čo si uzurpoval drvivú väčšinu priestoru na mojom pracovnom stole) otvorených súčasne päť až šesť webových záložiek a očami medzi nimi behám ako aktívny divák tenisového zápasu. Je úplne jedno, ako sústredný dokážem byť v momente tvorby textu, vždy sa musím vedieť vysporiadať



s tou hromadou digitálneho smogu, čo sa viaže na všetky internetové domény. Áno, platíme si YouTube bez reklám, aby nám nikto s hlasom veвериčky závislej na kofeíne neponúkal pasty na predĺženie penisov, či na zväčšenie poprsia, avšak, napriek tomu vám do periférneho videnia môže neraz brnknúť náhľadový obrázok na potenciálne zaujímavé video a vaše sústredenie na prácu sa razom rozpadne ako domček z karát. A presne proti tomuto brojí filozofia reMarkable. Ide totižto o hardvér odpojený od všetkých digitálnych ruchov, ktorý má za cieľ pripraviť pre vás ideálnu živnú pôdu pre písanie, kreslenie, editáciu, či tvorbu rôznorodých poznámok. Aby mohol reMarkable niečo takéto zvládať, musí byť fakticky orezaný o moderné vymoženosti, za ktorého ho, možno trochu paradoxne, sám konzument dokáže už na prvú dobrú zavrhnúť. Ja som sa však, keďže k testom pristupujem vždy pochtivo, nechal postupne



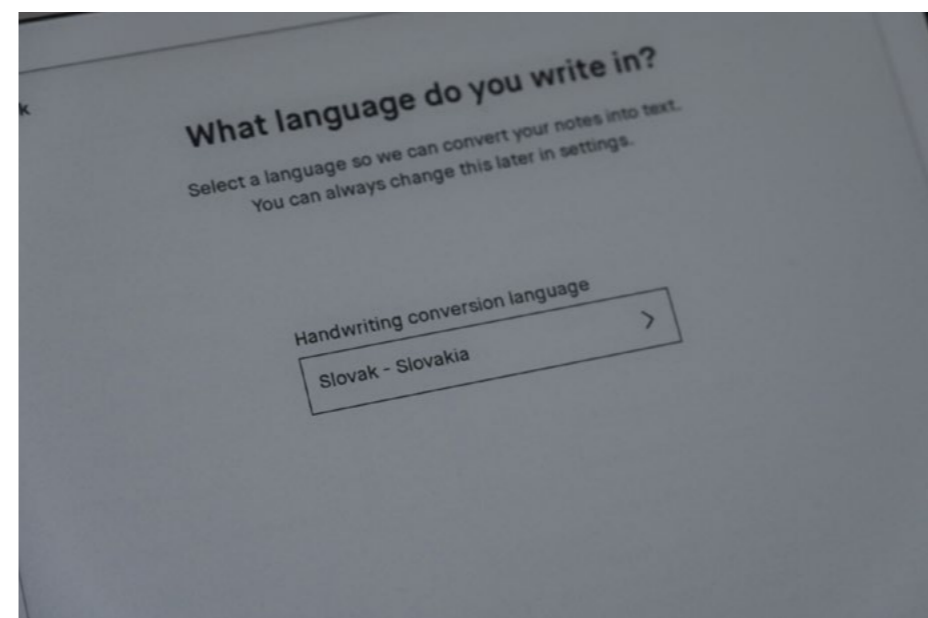
presvedčať reálnymi skúsenosťami s ním, až som dokázal väčšinu tých, pre mnohých nepochopiteľných nedostatkov, skutočne pochopiť a aj uznať. Chcete vedieť viac?

Zbavte sa digitálneho smogu

Druhá generácia reMarkable je na trhu už viac než dva roky, no napriek tomu ide stále o unikátne zariadenie, ktoré len nedávno dostalo aj dôležitý update v podobe samostatne predávanej klávesnice. Po dizajnovnej stránke by sme sa mohli právom rozprávať o produkte, aký bežne predáva spoločnosť Apple a to aj napriek tomu, že autorom reMarkable je rovnomený malý startup z Nórska. Značku a koncept tabletu vymyslel Magnus Wanberg a vďaka fúzii s taiwanskou firmou E Ink ju aj s úspechom dostal do povedomia miliónov platiacich zákazníkov. A prečo tá cieľená zmienka o „nahryznutom jablku“? Druhá generácia

reMarkable a všetky jej príslušné časti na mňa už od prvej minúty zoznamovania zapôsobili rovnakým dojmom ako hardvér spomínanej americkej spoločnosti. Dôvodom tu je hneď niekoľko. Predovšetkým je to už avizovaný dizajn, respektíve jeho minimalistická čistota, ktorú si len tak nezameníte so žiadnou konkurenciou v tomto segmente. Druhým dôvodom je pomerne striktné uzamknutý softvér v tablete a tretím aspektom je výrazne vysoká koncová cena. Výrobca ponúka dva druhy dotykového pera (129 eur a 79 eur), kde jedno disponuje gumou na mazanie napísaného alebo nakresleného obsahu v tablete a druhé, to lacnejšie, ju nemá – nezdá sa vám to divné? Rovnako tak ponúka obal na tablet za 69 eur, alebo už spomínanú klávesnicu súčasne s obalom za horibilných 199 eur. Suma sumárom, ak by ste chceli kúpiť kompletný set a priplátili si aj za reálnu kožu, chrániacu reMarkable 2, dostanete sa na celkovú hodnotu atakujúcu hranicu sedem stoviek. Avšak nezabudnime k tomu celému dodať ešte jeden dôležitý fakt, vďaka ktorému je koncept reMarkable tak unikátny. V danom pere sa nachádzajú špeciálne hroty, ktoré sa postupom času opotrebovávajú a ich cena je 39 eur za 25 kusov. Dôvod, prečo musíte časom tieto hroty v pere meniť, spočíva v skutočnosti, že dotykové pero v sebe neobsahuje žiadnu batériu a celý zážitok z písania/kreslenia je v simulovaní efektu brázdnenia skutočného pera, či ceruzky, po špeciálnej obrazovke, kde je degradácia hrotu potrebná a nutná.

Zámerné som začal práve cenami, keďže pre niekoho budú vyššie uvedené cifry ekvivalentom upadania do mdlôb a chcel som to mať „z krku“. Faktom totižto je, že nech už si výrobca pýta čokoľvek, v prípade reMarkable môžete právom očakávať vysoko prémiové spracovanie.





Tablet je vybavený 10,3 palcovým monochromatickým displejom, ktorý výrobca nazýva CANVAS a, v zmysle tenkosti, je ašpirantom na titul „najtenší tablet na svete“. Jeho hrúbka je totižto len 4,7 mm a v ruke, špeciálne bez obalu, pôsobí skutočne ako hrubší okraj knihy. Hmotnosť hliníkového šasi aj so zvýškom sa pohybuje tesne za hranicou 400 gramov a keď som tablet nosil len tak v ruke, s obalom bez klávesnice, po celom dni som nepocíťoval žiadne fyzické problémy. Akonáhle som k tomu však pridal aj nízko profilovú klávesnicu s váhou 453 gramov, celkovo sa už produkt blížil k jednému kilogramu (takúto váhu dnes majú moderné kancelárske notebooky).

Na hrane tabletu sa nachádza jeden jediný spínač určený pre zapnutie a vypnutie - nájdete ho v ľavom hornom rohu. V ľavom dolnom je umiestnený USB-C vstup s funkciou nabíjania (batéria mi vydržala takmer 14 dní, čo potvrdzuje aj PR leták

reMarkable, a to som s tabletom pracoval dennodenne). Dotykové pero sa magnetom dá pripevniť na pravú hranu a jeho váha je 19 gramov (verzia bez gummy je o 4 gramy ľahšia). Pod'me sa teraz pozriem na najväčšiu prednosť testovanej vzorky. Displej CANVAS síce nie je panelom, aký by ste možno od takto drahého produktu očakávali, avšak, to, k čomu bol navrhnutý, je diametrálne odlišné než to, čo od tabletu v hodnote šesť stoviek konzument normálne vyžaduje. reMarkable 2 je na čítanie, písanie a kreslenie. Nejde o tablet určený na prezeranie webových stránok a videí - to na ňom ostatne robiť ani nemôžete, aj keď spôsob internetového pripojenia cez Wi-Fi tu prítomný je. Spomínaná obrazovka ponúka rozlíšenie 1 862 na 1 404 px pri ich hustote na úrovni 226 DPI. Je krásne ostrá a na slnku z nej nemáte chuť vyškriabať si oči. Nie je nijako podsvietená, ale stačí spraviť len pár dotykov s tým predraženým perom a hneď budete vedieť, k čomu bola primárne stvorená.



PDF a nič viac

Interné rozhranie nazývané Codex vám dáva možnosť vytvárať klasické papierové poznámky (sú tu prítomné desiatky šablón, to-do listov, kariet, atď.) alebo si len tak kresliť, písať do rovných riadkov, či podpisovať dokumenty. Ja osobne som tablet využíval na tvorbu recenzií vyložene v tlačenej podobe, ale rovnako tak som si robil poznámky voľne písané rukou pri príprave podkladov na recenzie - oba varianty sú zlučiteľné a výhodou je možnosť využívať niekoľko druhov virtuálnej ceruzky, vrátane farebného odlišenia, ktoré však uvidíte až pri prenose súboru mimo zariadenia. Keď som vôbec po prvýkrát začal niečo čarbať do reMarkable 2, vôbec som netušil, ako atrofovanú mám vlastne svoju myseľ a zášť, keďže úhl'adné písmo som nepoužíval od strednej školy. Bolo to ako učiť sa znovu chodiť. Systém zvláda rozpoznať až 33 jazykov a medzi nimi nájdete dokonca aj český/slovenský. Na čo je to dobré? Codex,

v prípade, že budete písať rukou skutočne pekne a nie ako doktor nad hrobom, zvláda previesť písaný text do tlačenej podoby a z toho, čo som mal možnosť skúšať, sa mu to darí plniť bez väčších problémov. Tlak pera zariadenie registruje až do úrovne päťdesiat stupňového uhla a preto sa človek skutočne cíti, ako keby držal v ruke ceruzku a tlačil ňou na bežný papier. Obrazovka krásne registruje ťahy rukou a nie je vôbec badateľná nejaká latencia, ktorá by celkový zážitok kazila, nehovoriac o gume, čo sa v praxi správa takmer ako reálna guma len s tou výhodou, že vám po nej neostane na kolenách bordel. V momente ako si vytvoríte osobné konto cez reMarkable web, dostanete šancu využívať cloudové prepojenie do služieb Google Drive, OneDrive alebo Dropbox a všetky dokumenty zdieľať cez aplikácie v mobile, či vo vašom osobnom počítači. Samotné aplikácie sú maximálne prehľadné a synchronizácia s nimi prebieha automaticky, bez toho, aby ste sa museli o niečo starať. Ale aj tu prichádza onen Apple efekt, keďže po zakúpení tabletu máte danú službu dostupnú len na mesiac a každý ďalší mesiac je spolplatený sumou 3 dolárov. Podpora súborov? Len PDF a súbory s elektronickými knihami, ktoré navyše do systému nemôžete priamo nakupovať (veď by to bolo proti filozofii tabletu). Všetko tým pádom stojí a padá na bežnom prenose.

Do vnútra tenkého kovového šasi sa podarilo dostať aj dvojjadrový ARM procesor s 1 GB SDRAM a doplniť ho o celých 8 GB internej pamäte. Vďaka tomu sa môžete pripraviť na svižné a rýchle reakcie na vaše príkazy. Čas strávený s reMarkable hodnotím s odstupom času ako maximálne produktívny a som presvedčený o tom, že tento kus špecifického hardvéru si vďaka svojej netradičnej filozofii zaslúži miesto na trhu. Pre koho je určený? Pre architektov, lekárov, maliarov, básnikov, novinárov, ale napríklad aj takých IT špecialistov. Akonáhle sa môj



kamarát, živiaci sa písaním počítačových kódov, dozvedel, že testujem práve reMarkable 2, dobehol ku mne s tým, že si to jednoducho musí vyskúšať. Sám totižto v rámci svojej práce neustále čarba poznámky a rôzne heslovité skratky do bežných skicárov a mesačne tak pripraví našu planétu o nemalú porciu vzduchu (nadenesene povedané). Práve mnou testovaný hardvér tieto problémy rieši jedným ťahom a druhým k tomu celému pridáva odrezanie sa od rušivých elementov súčasného sveta digitálnej socializácie. Ide o tablet, vďaka ktorému sa môžete sústrediť na svoju prácu, nech už je jej kreatívne akékoľvek povahy, a o to viac v nej môžete byť úspešnejší. Bežný a cenovo výhodnejší tablet zvláda to isté a ešte vám k tomu pribalí aj pastu na väčší objem genitálií, ale to je presne tá pridaná hodnota, o akú tu s radosťou prichádzate. Záverom som si nechal ešte krátky part pre zhodnotenie najnovšieho príslušenstva, nízko profilovej klávesnice s názvom Type Folio. Keďže reMarkable

2 je uzatvoreným hardvérom, nemôžete si k nemu pripojiť žiadne príslušenstvo tretích strán a ak chcete vlastniť fyzickú klávesnicu na písanie súvislých textových súborov, musíte investovať takmer 200 eur do Type Folio. Aby som bol fér, tak v tomto prípade si nekupujete len klávesnicu, ale súčasne aj odolný obal pre celý tablet, ktorý môžete mať aj v koženom vyhotovení. Pripojenie klávesnice je na báze magnetu a spoločne umocňujú vizuálne spodobnenie s knihou. Po otvorení máte tablet na ľavej strane, klávesnicu na pravej. Stačí len jemne zatiahnuť hranu obalu a razom sa klávesnica, súčasne so stojanom pre obrazovku, vysunie. Nejde síce o nejaký štandardný štýl vyklápania, aké bežne vidíme u iných tabletov, no napriek svojej unikátnosti je jednoduchý, čo vo finále len podtrháva pointu niektorých mojich myšlienok z úvodu tejto recenzie. Písanie na klávesnici je uspokojivé a po čase som sa naučil nerobiť takmer žiadne preklepy (odpor je výborne nastavený). V ponuke interakcie však chýba kláves pre mazanie, čo bolo pre mňa menším šokom.

Verdikt

reMarkable 2 odporúčam do rúk kreatívne zmýšľajúcich jedincov, ktorí sa pri práci dusia digitálnym smogom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: ASUS	Cena s DPH: 420€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Cena náhradných hrotov
+ Unikátna filozofia	- Platená aplikácia
+ Dotykové pero	
+ Pociť pri písaní	
+ Kompaktnosť	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Huawei FreeClip

OPĀT A INAK



Je to tu opäť, z pozície inovátora vstupuje na trh spoločnosť Huawei, aby vám ponúkla ďalší hardvérový kúsok pasujúci do mnohotvárnej mozaiky vytvorenej výhradne z ich originálnych bezdrôtových slúchadiel. Tentokrát, z nejakého mne neznámeho dôvodu, upúšťajú od skratky Buds a prinášajú na trh produkt s veľavravným prívlastkom FreeClip. Po ikonickom FreeBuds Lipstick (spomínate si na to puzdro v tvare ženského rúžu na perý?) sa opäť rozhodli, že si voči konkurencii vytvorí ešte o kúsok väčší náskok. Huawei FreeClip som mal možnosť testovať viac ako tri týždne a aj keď som sa na začiatku trochu obával, že ich vďaka netradičnému systému upínania o kraj ucha stratím, nakoniec so mnou vydržali zdarne až do konca.

Všetko sa pochopiteľne bude krútiť okolo toľko spomínaného dizajnu a s ním

spojeného spôsobu vyt'ahovania z puzdra a následného aplikovania do ucha. Alfou a omegou je v tomto spracovaní snaha výrobcu eliminovať fóbiu z hermetického uzatvárania sluchovodu. Možno sa teraz vaše obočie začalo v dramatickom tempe zdvíhať niekam k plafónu, avšak pravdou je, že aj ja sám mám v okolí niekoľko kamarátov, ktorým je vyložene nepríjemné používanie štupľových slúchadiel a radšej siahajú po produktoch s uzatvorenou konštrukciou. Práve pre nich je na scéne novinka v podaní FreeClip, ktorá svojou filozofiou síce nevyňašla koleso (v minulosti sme tu mali produkty ako JBL Soundgear Sense a Shokz OpenFit nesúce zvuk pomocou samotných kostí v oblasti hlavy), avšak je to práve FreeClip, ktorý ako prvý zvláda naplniť aj atribút vizuálnej prít'azlivosti. Akonáhle si tieto slúchadlá nasadíte na hranu ucha a vybehnete do ulíc,

garantujem vám, že málokto bude vedieť, či ide o módný doplnok alebo elektroniku. Vizuálne tu máme miniatúrne slúchadlo tvorené z troch častí. Fazul'ka v ktorej je umiestnená batéria, spojovacie lanko s presne danou mierou odporu a samotný 10,8 mm menič. Slúchadlá sú absolútne symetrické a je jedno akou stranou ich do puzdra vkladáte alebo vyt'ahujete a rovnako tak je jedno, či si pravé strčíte do ľavého ucha alebo naopak - interný softvér rozpozná v ktorom uchu sa menič nachádza a tomu sa automaticky prispôsobí.

Pohodlie pri nosení

Testovaniu nositeľnej elektroniky sa venujem už dlhé roky, ale suverénne musím povedať, že nič také ako FreeClip som si ešte do ucha nedával. Prítlak vyššie spomínaných komponentov voči

vášmu uchu je tak jemný, že aj keby ste slúchadlá mali na hlave týždeň v kuse, sotva by ste pocítovali akékoľvek fyzické nepríjemnosti. Ono sa ani nie je čomu čudovať, keďže samotné slúchadlo váži sotva 6 gramov a pri otvorenej konštrukcii sa o vašu pokožku opiera len minimálne. Aj z tohto dôvodu som sa najprv obával, že testovanú vzorku pri behu alebo prudkom pohybe hlavy odstrelím preč, avšak nič také sa ani raz nestalo. Huawei deklaruje možnosť používať ich novinku aj počas cvičenia a sám som to pochopiteľne overil v rámci cyklistiky v teréne. Aj pri intenzívnych vibráciách a potení hlavy (ochrana IP54 chráni slúchadlá aj v prípade dažďa) nebol žiadny problém s pevnosťou uchytenia a slúchadlá FreeClip držali na mieste ako prilepené. Mimo cyklistiky som si testovaciu vzorku bral za stôl počas práce v redakcii (v tomto momente oceníte párovanie s dvoma zariadeniami súčasne), pri venčení psa, prechádzkach po meste alebo len tak ležiac na gauči a počúvajúc ten svoj šálok hudobného antracitu. Povedať, že vo všetkých vymenovaných situáciách som bol s audio prezentáciou testovacej vzorky maximálne spokojný by bola lož, a preto si teraz rozoberieme všetky plus a mínusy spojené s jednotlivými modelovými situáciami.

Pri otvorenej konštrukcii je dosiahnutie aktívneho potlačania hluku v súčasnosti samozrejme nemožné, a preto aj v prípade FreeClip ide o slúchadlá, z ktorých ak chcete dostať maximálne nerušený audio zážitok, je nutné sa zavrieť do tichej miestnosti, alebo si vybehnúť do lesa. V takomto scenári sa meniče umiestnené tesne pred vaším uchom starajú o výbornú a čistú audio linku okorenú prekvapivo slušnými



basmi – celková výška možnej hlasitosti ma skutočne prekvapila. Dôvodom je, že výrobca siahol po duálnom systéme magnetických meničov, čím aj v prípade takto špecifickej koncepcie reprodukovania zvuku, dokázal do ucha dostať živé a hlavne hutné tóny. Prostredníctvom AI Life aplikácie navyše môžete spravovať nastavenie Ekvalizéra a zvuk si prispôbovať podľa jednotlivých situácií. Presuňme sa však do scenára, kedy sa prechádzam po rušnom meste, práve počúvam podcast a začínajú ma čoraz výraznejšie vyrušovať všetky tie hluky v okolí. Priamym zásahom do intenzity zvuku sa toto dá samozrejme riešiť a bol som vlastne prekvapený až od akej úrovne okolitého ruchu mi začalo počúvanie hovoreného slova cez FreeClip vadiť, avšak určite produkt nie je vhodný do

rúk konzumentov, čo sú vyložene zvyknutý na ANC a úplné odrezanie od sveta. Oba svety majú svoje výhody aj nevýhody a v prípade novinky od Huawei si pred kúpou musíte položiť otázku; na čo presne ich chcem využívať a k čomu by mi táto dvesto eurová investícia vlastne bola?

Podpora kodekov AAC, SBS a LC3

Najhoršie precítenie mojich obľúbených skladieb sa dialo počas jazdy bicyklom, kedy mi okolo uší prúdil silný vietor a ja som sa nedokázal naplno sústrediť na muziku ako takú. Opäť je to samozrejme špecifická situácia ktorá sa nedá aplikovať na každého potenciálneho zákazníka, ale určite by som sa pri kúpe FreeClips s cieľom





využívať tieto bezdrôtové slúchadlá často počas nejakej náročnejšej aktivity opäť pýtal, na aký konkrétny šport ich chcem vlastne využívať. Výrobca síce zapracoval na eliminácii jemných poryvov vetra, ktoré vás pri počúvaní rušiť nebudú, avšak v končinách kde bývam je polovicu roka výrazne veterno a práve to testovanej vzorke vôbec nesvedčilo. Palec hore za dobre zvládnuté vybavovanie hovorov prostredníctvom vstavaných mikrofónov.

Ani raz sa mi nestalo, zatiaľ čo som sa prechádzal po centre mesta, že by volajúci nerozumel mojim slovám a naopak - slúchadlo sa zameria vyložene na váš hlas a softvérovo potláča všetko ostatné. Ďalšou zásadnou prednosťou je dozaista výdrž batérie. Samostatné slúchadlá, keďže sa nemusia trápiť s ANC funkciou, dokážu vydržať viac ako osem hodín na jeden

ťah a k tomu máte ešte v prenosnom puzdre odložených ďalších dvadsaťosem hodín. Tradične stačí strčiť púčiky do doku na desať minút a to vám následne poskytnú až tri hodiny ich plného chodu.

Na úplný záver a ešte než vynesiem definitívny ortiel, som si nechal pár slov na margo ovládania pomocou gest. Interakcia s FreeClips prebieha na báze poklepania po sponke alebo niekde v jej oblasti. V praxi to vyzerá tak, že aby ste zastavili, preskočili alebo pustili skladbu, nepotrebuje sa dotýkať slúchadiel ako takých, ale stačí si len prstom výraznejšie poklepať po hrane ucha v rámci jeho obvodu - funguje to väčšinou spoľahlivo, aj keď sem tam sa mi stalo, že som svoj príkaz musel opakovať. Za predpokladu, že ste často pri tomto formáte štupľov do uší využívali zvyšovanie a znižovanie

hlasitosti, pri FreeClips danú funkciu nečakajte. Pri nosení čiapky je rovnako problém vykonať interakciu. Z pozície inovátora a trendsettera v oblasti hardvéru je jednoduché šliapnuť sem tam vedľa, avšak akokoľvek pre vás koncept FreeClip možno na papieri vyznieva nepoužiteľne, v praxi sa mi potvrdilo, že ide o inovatívne a elegantné slúchadlá určené pre špecifický spôsob využívania. Kto vyložene nenávidí hermetické štupľovanie uší a chce si užiť kvalitnú audio linku, je ideálny adept na investíciu do vyššie opisovanej novinky od Huawei. Ich pripínacie sci-fi komunikátory sú totižto to najlepšie, čo si dnes v rámci otvorenej konštrukcie môžete zaobstarat' a okrem toho, že vyzerajú absolútne originálne a jedinečne, dokážu vám pomôcť počas telefonovania a súčasne zvládnu zo seba vytlačiť dostatočnú úroveň čistej audio linky, ktorá preťaží aj stredne hlučnú kulisu mesta, reštaurácie alebo kaviarne.

Verdikt

Dizajnovo a funkčne jedinečné slúchadlá s otvorenou konštrukciou, ktoré vaše okolie bude považovať za šperk.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Huawei	199€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Jedinečný dizajn	- Produkt vhodný do špecifických situácií
+ Batéria	- Pri silnom vetre prichádza k problémom
+ Hlasitosť aj napriek otvorenej konštrukcii	
+ IP54	
HODNOTENIE: ★★★★★	



RECENZIA HARDWARE

MSI Optix MAG274QRF-QD E2

NESTRATÍ SA ANI V KANCELÁRII

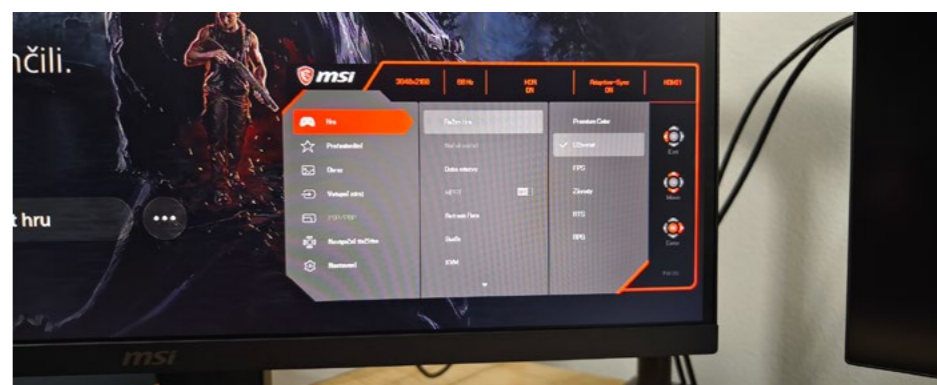


Herných aj kancelárskych monitorov pribúda každoročne ako húb. Každý, kto sa nemusí čo i len trochu snažiť zorientovať v tej bohatej nádielke nových modelov, ani len netuší, aké má vo finále šťastie. Potom tu však máme sortu technologických redaktorov, ktorým na stole v pravidelnom tempe pristávajú rôzne veľké a rôzne poodierané škatule a je len na nich, aby sa, mimo testu samotného produktu, nezabudli zahrať aj na detektívov. Začína to samotnou skratkou za obvyklým názvom, ktorá je tvorená z písmen a čísiel, pokračuje to zisťovaním filozofie produktu a končí už spomínaným testovaním. Čo presne myslím tou filozofiou produktu? Veľké spoločnosti totižto rok čo rok skúšajú inovovať svoje komerčne najúspešnejšie verzie monitorov a nie vždy ide o natoľko významné inovácie, aby ste okolo nich vedeli vybudovať jasne identifikovateľnú PR reklamu. Zmení sa jeden, pre koncového zákazníka nie vždy dôležitý atribút panelu a hurá, už tu máme nový monitor, ktorý by mal byť pochopiteľne patrične zrecenzovaný. Týmto trochu natiahnutým úvodom sa vás snažím svojky zasvätiť

aj do pochopenia mojej vlastnej pracovnej rutiny. Možno, keď nabudúce uvidíte ďalší zakódovaný nápis v súvislosti s novou recenziou monitoru, o niečo viac oceníte samotný výstup. Mám tu pre vás ešte horúce poznatky z testovania ďalšieho panelu od MSI, ktorý tentokrát cieľi a hráčov a z časti aj vlastníkov tri roky starého modelu MAG274QRF-QD.

V úvode spomínaný monitor MAG274QRF-QD sa stal akýmsi základným stavebným kameňom pri tvorbe verzie Optix

MAG274QRF-QD E2, ktorú MSI prináša s cieľom uspokojiť náruživých hráčov, ale súčasne jedným ťahom splniť aj prípadné kancelárske lomeno kreatívne nároky. Cena tohto 27-palcového monitoru sa pohybuje na hranici štyristo eur a do redakcie mi testovacia vzorka dorazila v dostatočnom predstihu tak, aby som jej mohol venovať obligátny mesiac. Keďže E2 svojou filozofiou priamo nadväzuje na uvádzaný tri roky starý model MAG274QRF-QD, nesnaží sa po dizajnovej stránke nejako zásadne odlišiť. Ten najhlavnejší dizajnerský





zásah si všimnete na absencii vykrojenia zadnej časti stojanu a čiastočnej eliminácii RGB podsvietenia v oblasti zadnej časti krytu. Nie že by tu nejaké RGB svetielka vyložene neboli, no ide o natoľko skromnú diskotéku, že si ju sotva všimnete aj v úplnej tme. Za zmienku ešte stojí zmena rozmerov pre VESA držiak z pôvodných 100 x 100 mm na 75 x 75 mm. Zámerne spomínam práve zmenu uchytania, keďže pri recenzovaní často využívam viacero otočných ramien s prvým menovaným štandardom. Poskladanie monitoru je samo o sebe jednoduché, aj keď nemám rád, keď výrobca núti svojho cteného zákazníka

do hľadania skrutkovaču (istenie stojanu o monitor je vo forme dvoch skrutiek). Samotné šasi je pochopiteľne plastové a ako som už uviedol, ponúka len sotva badateľnú linku podsvietenia a dokonca tu absentuje aj klasický červený odznak MSI.

Nie že by snád' dráčik ako taký chýbal, ale predmetné logo je v tomto prípade do rýdzo čierneho plastu v úvodzovkách len vyrezané. Decentný dizajn E2 verzie sa mi vlastne páčil ešte viac než extravagantnejšie pojatý predchodca a myslím, že aj týmto spracovaním sa panel dokáže uplatniť nie len v hernom, ale aj pracovnom prostredí.



Kvalitnejší DP

Než sa pozrieme na kvalitu samotného zobrazovania, určite stojí za zmienku stručne aj ponuka vstupov, ktoré k zobrazovaniu vlastne vedú. V tomto bode by sme, až na prípad Display Portu, mohli hovoriť o identickej ponuke voči staršiemu modelu. Máme tu duo HDMI (2.0b) vstupov, trojicu USB, vstup pre slúchadlá a hlavne vynovený Display Port (1.4a). Cez uvedený formát DP môžete pracovať s rozlíšením 2560 x 1440 pxl pri odozve až 180 Hz a naopak cez HDMI je to 2560 x 1440 pxl len do úrovne 144 Hz. Kabeláž je možné viesť cez diery v dolnej časti ramena a samotnú oblasť vstupov nekryje žiadna forma dodatočného plastu.

Variabilita ramena umožňuje obrazovku otočiť aj do vertikálnej polohy (takzvaný biznis štýl aký často vidáme v kanceláriách) a onen rozsah samotného náklonu obrazovky nás obľúkom opäť vracia k pracovnému využitiu. Podme sa teraz konečne pohnúť smerom k hodnoteniu obrazu samotného. MSI opäť siahol po rovnjej Rapid IPS obrazovke s Quantum Dot technológiou a z diskusie okolo rozlíšenia vyššie ste už pochopili, že tu máme WQHD panel schopný ponúknuť obnovovaciu frekvenciu 180 Hz pri odozve 1 ms. Výrobca tentokrát nešiel cestou nálepiek G-Sync alebo FreeSync a zvolil zlatú strednú adaptívnu cestu. Čerešničkou na torte v rámci predností je potom podpora HDR 400, ktorú ja osobne pri IPS technológii



beriem silno s rezervou. O tomto sme sa v recenziách, špeciálne OLED monitorov a televízorov, už rozprávali veľakrát.

Testovanie prebiehalo mimo kancelárskych úkonov, predovšetkým v rámci herného prostredia. Pri písaní textov, úprave tabuliek a interakcii s webovým rozhraním som musel vyzdvihnúť celkovú ostrosť obrazu ako aj výborné pozorovacie uhly – práve možnosť zdieľania obsahu na monitore aj s kolegom vedľa a môžeme vnímať ako zásadnú prednosť. Vďaka svietivosti na úrovni 400 nitov dokáže monitor pokojne obstáť aj vo vyložene presvetlených miestnostiach a vďaka matnému povrchu súčasne odrážať okolité odlesky. Do dokonalosti v rámci využitia v kancelárii u snád' chýba už len pomer strán 16:10. Primárne je, samozrejme, MSI Optix MAG274QRF-QD E2 určený do rúk náročných hráčov, ktorí mimo

základných funkcií spojených s IPS panelom očakávajú súčasne dostatok variácie v rámci nastavení. Prvým argumentom sa stáva už vyššie spomínaná adaptívna synchronizácia panelu s pripojenou GPU, ktorá v praxi funguje perfektne, nech už je reč o jednej alebo druhej liahni grafických kariet. Aj bez dodatočného kalibrovania obrazu sa monitor už po vybalení z krabice prezentoval ako suverénna zbraň vhodná do multiplayerových bojov.

Vďaka WQHD rozlíšeniu boli testované hry dostatočne ostré a pri snímkaní vyššom než býva štandardom sa mnou opísovaný dojem ešte znásobil. OSD ovládate cez decentný joystick na pravej zadnej strane a o prehľadnosti, respektíve svižnosti menu, sme si už písali pri starších modeloch Optix MAG monitorov. MSI dokonca ponúka aj svoju vlastnú hernú aplikáciu Gaming Intelligence, pomocou



ktorej si viete funkcie podporovaného monitoru ovládať priamo cez PC rozhranie.

Spoločnosť MSI opäť potvrdila, že nech už je model Optix MAG274QRF-QD E2 akoukoľvek čiastkovou nadstavbou oproti tri roky starému modelu, samotný výsledok je natoľko kvalitný a relevantný, že nemôžem inak než udeliť vysokú známku. Rozprávali sme sa o panele vhodnom do pracovného ako aj rýdzo herného prostredia, ktorému by som ja osobne rád trochu natiahol pomer strán (16:10 je dnes jednoducho trend plný pozitív), avšak, to je len jedna z mála námietok, ktoré si aj pred vami dokážem obhájiť. V prípade, ak momentálne zvažujete kúpu spolaheľného herného panelu s presahom do kancelárie a kreatívnej časti (150% SRGB, 98% DCI-P3 a 94% Adobe RGB, to hovorí samo za seba), sotva by som vám v rámci ceny okolo štyristo eur vedel odporučiť niečo lepšie než MAG274QRF-QD E2.

Verdikt

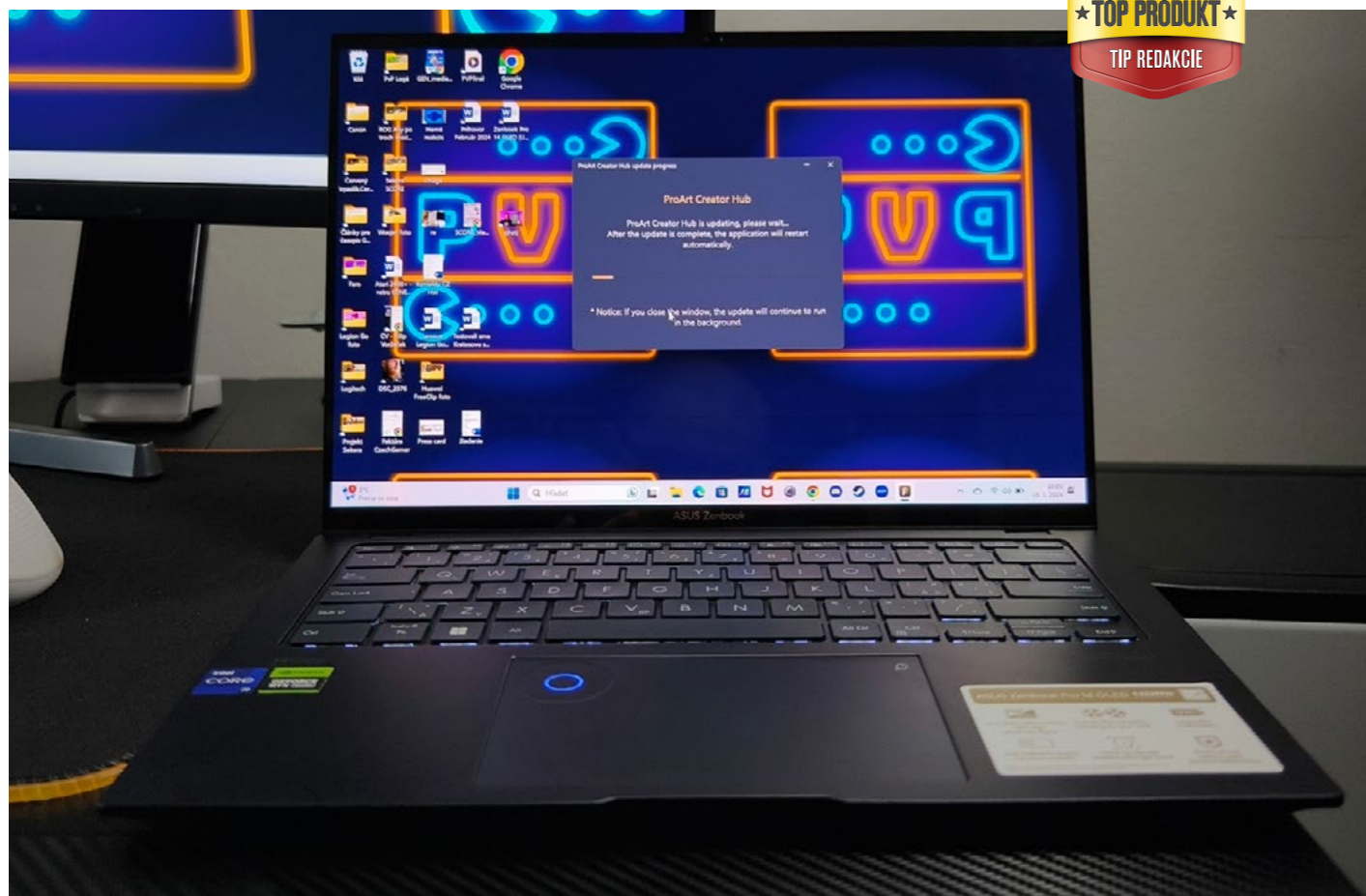
Správna voľba pre hráča a kreatívca.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 400€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Decentný dizajn	- Limity IPS
+ 180 Hz	- 16:9
+ Kvalita obrazu	
+ Variabilita stojanu	
HODNOTENIE: ★★★★★	

ASUS Zenbook Pro 14 OLED

ELEGANCIA, VÝKON A KOMPAKTNOSŤ



ASUS vstupuje do roku 2024 s prvým osviežením svojho komerčne čoraz viac úspešnejšieho modelového radu Zenbook a možno to nazývať akokoľvek, napríklad prvým krokom, rozjazdom, zabzučaním kávovaru v ranných hodinách, v každom prípade, už na prvú dobrú ide z ich strany o – metaforicky povedané – rozhodné vrazenie nohy do pomyselných dverí medzi starým a novým kalendárom. Zenbook Pro 14 OLED som mal osobne možnosť si najprv čiastočne ohmatať počas predvianočného press eventu a už vtedy som sa tešil, keď si jeho finálnu verziu budem môcť zobrat' na dlhodobý test. Nasledujúca koláž textu je, samozrejme, vhodná pre každého nadšenca do najmodernejších laptopov na trhu, ale osobne si myslím, že ak si práve tento rok chystáte peniačky na upgrade svojho pracovného hardvéru, recenzia bude o niečo viac prehovárať' do duše práve vám.

Ak je za názvom akejkoľvek elektroniky nápis Pro, automaticky sa s cenou dvíhajú súčasne aj výkonnostné parametre. Inak to nie je ani v prípade ASUS Zenbook Pro 14 OLED, ktorý nám do redakcie dorazil v konfigurácii UX6404 – procesor Intel Core i9-13900H CPU, grafická karta GeForce RTX 4070 (8 GB), a to všetko pri 32 GB RAMke. Primárne ide o železo zacielené na kreatívnych tvorcov obsahu, v ktorom sa automaticky kladú vysoké nároky na kvalitu displeja (splnené), reprodukcii zvuku (nesplnené), už spomínaný výkon (splnené) a v neposlednom rade aj dôslednú bezpečnosť (splnené). Na rozdiel od iných strojov filozoficky podobne uchopených prenosných počítačov sa však ASUS snaží svojim zákazníkom prinášať istý nadštandard, o čom sa ešte, samozrejme, rozpišem neskôr. V každom prípade, ak hľadáte čistokrvného pomocníka pre svoju

prácu, s ktorým nechcete zažívať žiadne kompromisy a už od prvého zapnutia s ním môžete začať fakticky tvoriť, dozaista by ste mali pokračovať v čítaní.

V rámci hodnotenia nemôžem preskočiť opis dizajnu. Nový Zenbook Pro je totižto takým elegánom, že ak by ste mu strčili do USB portu zapálenú cigaretu a na hranu OLED obrazovky zavesili klobúk ako nosil Humphrey Bogart, mohli by ste s ním pokojne skočiť aj na konkurz, uchádzajúc sa o hlavnú rolu v remaku Casablanca. Jemne zaoblené hrany 17,9 mm tenkého a 1,6 kg ľahkého hliníkového šasi pôsobia maximálne prémiovým, a čo je ešte podstatnejšie, aj odolným dojmom. Notebook tak môžete v rámci dobre nastavenej kompaktnosti prenášať kade-tade po pracovisku a je jedno, či vás múza pravidelne facká v kaviarni, alebo si za ňou



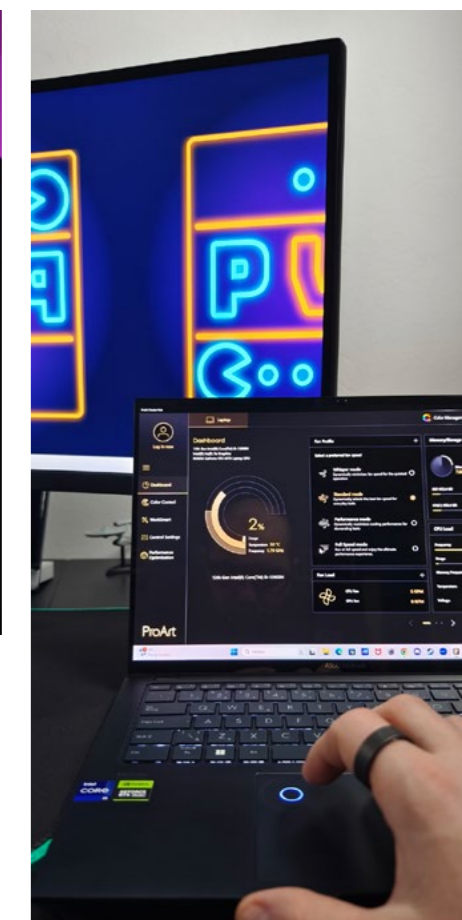
chodíte sadnúť' do mestského parku vedľa tej starej známej tváre drobiacej chlieb holubom. Čo iné má Zenbook Pro 14 OLED voči konkurencii? Po otvorení vrchného veka jedným prstom vás okrem tradične tenkých rámkov lemujúcich hlavný panel zaujme predovšetkým jeden špecifický prvok. Jeho meno je DialPad a, ako už názov napovedá, je súčasťou dostatočne veľkého trackpadu. Ide o dotykové koliesko s podsvietením, ktoré je prepojené nielen so základnými funkciami systému Windows, ale navyše umožňuje užívateľovi interagovať aj s aplikáciami tretích strán.

ProArt Creator Hub

DialPad ako taký zvláda už v základe spustiť väčšinu známych programov, nech už je reč o Adobe alebo Office, v každom prípade, páčilo sa mi, že do jeho schémy viete natlačiť vlastne akýkoľvek softvér aj mimo podpory, a to cez ProArt Creator Hub. Samostatnou kapitolou je možnosť optimalizácie obrazovky v zmysle kalibrácie farieb a nastavenia ako takého, a to všetko priamo cez DialPad. Podpora fyzických portov zahŕňa okrem kompletného HDMI (2.1) vstupu aj duo USB-C s Thunderbolt 4 a jedným osamoteným USB-A vstupom. Keďže som už veľakrát zdôrazňoval cieľenie na kreatívnu sortu zákazníkov, nemôže vo výbave fyzických vstupov chýbať ani plnohodnotná čítačka SD kariet umiestnená na pravej hrane. Presuňme sa teraz k ďalšej prednosti testovaného zariadenia. ASUS už dlhodobo razí politiku OLED panelov s pomerom strán 16:10, čo je aj voči tvorcom vizuálneho obsahu viac ako prívetivé. Z tohto dôvodu má testovaná vzorka plne dotykový displej s rozlíšením 2880 x 1800 a obnovovacou frekvenciou 120 Hz. Ide konkrétne o NanoEdge OLED panel s plným sRGB/DCI-P3 farebným

gamutom, odozvou 0,2 ms a maximálnym jasom 550 nt pri HDR efekte – teda aj pod náporom slnečných lúčov si viete užívať prednosti uvedeného panelu. Či už som sa venoval úprave fotografií/videí v rámci práce, alebo som si len vo voľnom čase pustil Netflix, na laptopu sa mi počas recenzovania pozeralo absolútne nádherne.

Výkonom je Zenbook Pro 14 OLED priam predurčený na veľké veci, preto sa akejkol'vek zložitejšej postprodukcii a vytváraní 3D modelov v náročných programoch nemusíte vôbec obávať – odporúčam však venovať dostatok času kalibrácii pre jednotlivé programy, aby ste dosiahli vyššie spomínaný vizuálny strop. Menšiu časť testovania som vyhradil na spúšťanie videohier, s čím uvedený laptop nemal vo finále žiadny problém – rozbehol mi môj milovaný Starfield vo viac ako uspokojivých detailoch, a zatiaľ čo som



zbieral dôležité suroviny pre stavbu svojej epickej vesmírnej lode zvanéj Red Dwarf (áno, niekedy sa nesnažím byť kreatívny a pre názvy nechodím až tak ďaleko), len tak pozvoľna si odfukoval cez tradične dobre riešený systém chladenia. Na margo kvality obrazu by som v súvislosti s hrami rád dodal, že tu záleží na optimalizácii zo strany výroby a napríklad onen spomínaný Starfield sa cez OLED panel Zenbooku Pro zrovna nepredviedol – vypadol u toho vyblednutý





HDR efekt, za čo však ASUS logicky nemôže. Nainštaloval som a následne aj spustil na danom laptope hneď niekoľko minuloročných projektov, a kým mi Starfield bežal pohodlne na 50 až 60 FPS, v prípade nateraz stále poslednej časti série Resident Evil som z testovaného železa dokázal dostať ešte o niečo viac. Pri 14-palcových pracovných notebookoch s podobným cieľom na kreatívnych jedincov by ste dnes sotva hľadali spoľahlivejšie železo s takým presahom, aký ponúka práve model Zenbook Pro 14 OLED v konfigurácii UX6404.

Hodiť notebook na sedadlo auta, dupnúť na plynový pedál a vybrať sa do terénu bolo v rámci preverovania kompaktnosti testovanej vzorky dozaista zábavou, avšak len do momentu, než uplynulo sedem hodín jeho chodu a bolo nutné hľadať nejakú elektrickú sieť. Áno, snažím sa vám svojím spôsobom

povedať, že batéria s laboratórnou výdržou 10 hodín sa v praxi ukázala ako omnoho slabšia a pri normálnom vytížení som dosahoval maximálne 5 až 6 hodín. Ide o priemernú výdrž, ktorá sa extrémne skrúti v momente spustenia náročnej postprodukcie alebo hraní hier. Preto určite doceníte možnosť nabíjania cez USB-C, prípadne pomocou nabíjačky s výkonom 200 W, ktorú nájdete v balení. Na samotný záver som si nechal už len pár čriepkov, čo sa mi rozsypali kade-tade v mojich tradične chaoticky zapisovaných poznámkach. Reprodukory vyladené značkou Harman Kardon by sa dali rovnako ako výdrž batérie zaradiť do priemeru, aj keď na druhej strane, podobné zariadenie si nekupujete na to, aby ste si na ňom púšťali operu – treba však férovo dodať, že prezentované audio je až prehnane ploché a bez patričných basov. Oveľa viac, ale to už asi nebude pre vás žiadnym

prekvapením, ma potešila schopnosť nízko profilovej klávesnice kopírovať moje nekompromisné úder prstov bez chýb a rovnako tak dávam palec hore za schopnosť webovej kamery otvárať bezpečnostné dvere čítaním tváre a súčasne zvládať stream videí aj v zle osvetlených miestnostiach.

ASUS Zenbook Pro 14 OLED prezentuje maximálne výkonné železo zabalené do elegantného a kompaktného šasi, s ktorým nebudete mať problém zrealizovať aj náročnejšiu postprodukciu, či dokonca si na ňom užiť vizuálne kvalitnú interaktívnu zábavu. Strojcom musím zatlieskať za integráciu DialPadu, ktorý určite ocení práve kreatívna časť potenciálnych zákazníkov a tento prvok rozhodne nie je len nejakým zbytočným prívěskom. Pokiaľ by som mal testovanej vzorky naopak cielene niečo vyhodit' na oči, tak by to bola priemerná výdrž batérie a nie práve dobre vyladené reproduktory.

Verdikt

Ak by sa Humphrey Bogart prevtelil do laptopu, vyzeral by presne ako nový Zenbook Pro

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

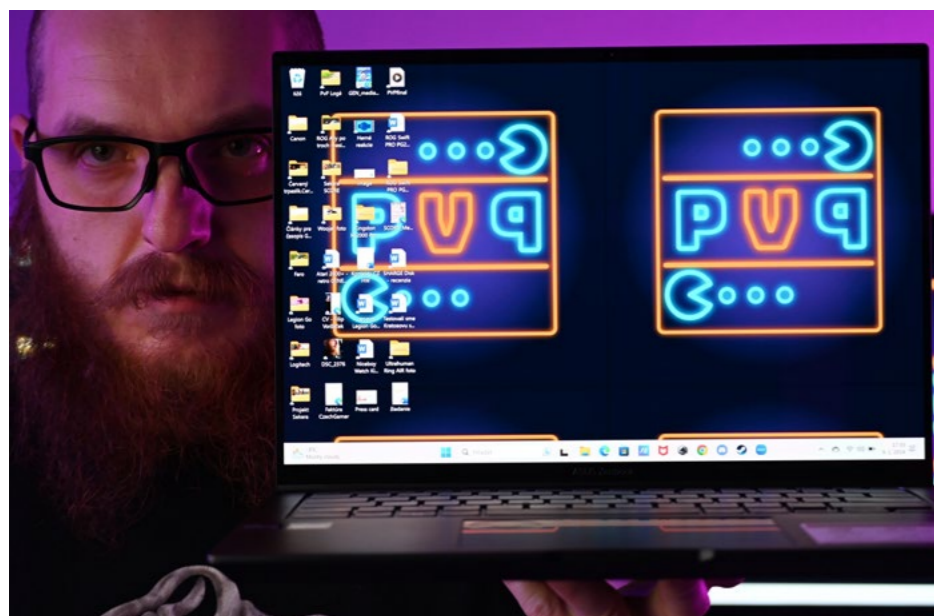
Zapožičal: ASUS
Cena s DPH: 2 600€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kompaktnosť a dizajn
+ Prémiové a odolné šasi
+ Klávesnica
- Zvuk
- Batéria

HODNOTENIE:

★★★★☆



Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

WY Webglobe Yegon | Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Lenovo Legion Go

VÄČŠÍ A LEPŠÍ?



Preteky PC handheldov sú v plnom prúde a zatiaľ čom ja som mal možnosť dlhodobo testovať zástupcu hernej divízie spoločnosti Lenovo, ďalší z ich konkurentov stihol predstaviť svoju vlastnú prenosnú mašinku. Reč je, samozrejme, o MSI a ich zariadení s názvom Claw. V súčasnosti tak máme na trhu, ak tam budeme rátať aj Steam Deck poháňaný Linuxom, trojicu plnohodnotných PC handheldov od popredných svetových značiek a štvrtý sa k nim pridá už čoskoro. Na základe našich starších testov dobre viete, že v mojom prípade som v zmysle komplexnosti doteraz favorizoval ROG Ally od ASUSu, a preto som bol ešte pred recenzovaním Legion Go nesmierne zvedavý, ako a či vôbec predmetná novinka dokáže tento naratív rozbiť. Lenovo mi nezabudlo k Legion Go pribaliť aj ďalšiu svoju s daným hardvérom súvisiacu novinku – inteligentné okuliare. Ich relevantnosť je

avšak voči samotnému handheldu z mojej strany dost slabá, a preto sa test ako taký nebude opierať o existenciu tohto doplnku. Na margo Lenovo Legion Glasses vám teraz poviem aspoň niekoľko postrehov. Myslím si, že mnohých z vás daný produkt mohol zlákať na základe reklamy a jedině, čo vám doteraz bránilo v nákupe, bola pravdepodobne cena samotného zariadenia.

Vydanie AR okuliarov od Lenova bolo načasované spolu s vydaním handheldu Legion Go, čo neznamená, že práve uvedená prenosná konzola je jediným spoločníkom pre daný hardvér. Okuliare sa na našom trhu predávajú za sumu cca 450 eur a pomocou USB-C ich viete pripojiť so širokou škálou zariadení od mobilných telefónov po laptopy, klasické počítače až po tablety – zariadenia musia mať podporu DP Alt. Okuliare čerpajú energiu

priamo z pripojeného hardvéru a musím povedať, že aj vďaka dostatočne dlhému káblu (1,5 m) je pomerne jednoduché s nimi koexistovať či už v kancelárii, alebo ležiac doma v posteli. Výrobca pri konštruovaní siahol po overenom dizajne hrubých rámov s plastovým, ale dostatočne odolným šasi, do ktorého zasadil Micro OLED displeje s Full HD rozlíšením a obnovovacou frekvenciou 60 Hz. O zvuk sa potom postarajú reproduktory vstavané do nožičiek a v tichej miestnosti je úroveň hlasitosti dostatočná. Akonáhle sa však ocitnete, napríklad, v lietadle či inom hlučnom dopravnom prostriedku, začne to kaziť celkový zážitok.

Predmetné okuliare som testoval primárne v kombinácii s uvedeným handheldom, rovnako tak som ich pripojil k svojmu Samsung telefónu, aby som si príležitostne prezrel YT videá a záznamy

z NFL zápasov. Oceňujem snahu výrobcu takto dostať špecifický produkt do pozície širokej škály možného využitia, no osobne som toho názoru, že AR okuliare dnes vedia relevantne zacieliť len na úzku sortu konzumentov. Používanie týchto konkrétnych okuliarov v praxi musím označiť za neohrabané a aj keď ostrosť displejov nie je vôbec zlá, užívateľ sa musí poriadne snažiť dostať ich do ideálnej polohy. Predsa len ani potom nie je isté, že bude spokojný – okraje obrazu sa mi ani raz nepodarilo zbaviť efektu rozmazávania a zabudnite na to, že si pekne v posteli budete môcť čítať textové dokumenty, ako keby ste mali pred sebou klasický laptop alebo mobil. Okuliare si vďaka otvorenému šasi viete užiť výhradne len v tmavých miestnostiach, keďže svetlo prenikajúce zo všetkých strán zásadne zhoršuje kvalitu. Rovnako veľkosť sledovaného obrazu nie je taká zásadná, aby nahradila uhlopriečku priamo zo zdroja (ide o ekvivalent 27-palcového monitoru).

Ak by sa tento produkt pohyboval okolo ceny dvesto eur, určite by všetky negatíva razom išli do úzadia. Viem si predstaviť, aj vďaka dostatočne silnému efektu potlačania modrého svetla, že by som si pred spánkom razom mohol prezerat videá a nerušiť tak rodinu spiacu hneď vedľa mňa. Dlhodobé hranie hier, zvlášť ak si potrpíte na obrazovej kvalite bez kompromisov, je prostredníctvom niečoho takéhoto problémom a z istého uhla pohľadu to vlastne zráža pointu existencie PC handheldov ako takých. Tam, kde je dnes stále VR technológia, čiže na svojom



historicky už druhom zásadnom rázcestí, sa rovnako nachádza aj AR variant. Do doby, než možnosti komerčne predávaného hardvéru eliminujú vyššie spomínané problémy s celistvosťou kvality obrazu, nebudú na tom inak ani ďalšie podobne koncipované zariadenia. Pre vývojárov softvéru a aplikácií má AR technológia, samozrejme, zmysel, ale pravdepodobne nie pre bežného človeka, ktorý nechce kupovať drahé hračky s čiastočnou funkčnosťou.

Handheld Wars 2.0

Kde sú tie časy, keď Nintendo so svojim klasickým a dnes už pochopiteľne ikonickým systémom Game Boy položilo základy hrania sa mimo dosahu televízora? Zakaždým, keď v éteri zaznelo to magické slovíčko handheld, vybavili ste si maximálne tri firmy – Nintendo, SONY a v istom časovom období možno SEGU.

Výsadou hrania vonku sa avšak dnes môžu pýšiť aj spoločnosti operujúce pôvodne v striktných PC vodách, ktorých prenosné herné mašinky začínajú čoraz viac lákať aj dušou ortodoxných konzolistov. Budúcnosť handheldov je preto čoraz svetlejšia a aj spoločnosť Lenovo má záujem si odhryznúť z toho pomyselného koláča popularity. Ich premiérovým zariadením vstupujúcim do konkurenciu nabitého ringu je Legion Go. Windows handheld s ešte väčším displejom než má Steam Deck, ktorý som ja sám nazval „lopatou“. Legion Go má vo výbave dotykový 8.8 palcový IPS panel s rozlíšením 2560 x 1600 pxi a obnovovacou frekvenciou 144 Hz. Len pre stručné porovnanie, Steam Deck prináša rozlíšenie 1280 x 800 pxi s 60 Hz a ROG Ally 1920 x 800 pxi pri 120 Hz. Na základe tohto vidíme, že spoločnosť Lenovo chcela cielene priniesť, ak použijem už spomenutú metaforu, ešte o kus väčšiu lopatu s krajším obrazom než





má ich konkurencia a skutočne sa im to aj podarilo. Môžeme hovoriť o výhodách, ale logicky rovnako tak aj nevýhodách, čo vám pochopiteľne ešte podrobnejšie rozvediem v nasledujúcom texte.

Legion Go váži 854 gramov (zo všetkých zariadení má tak suverénnu nadváhu) a s rozmermi 299mm x 131mm x 41mm ho sotva môžeme nazvať kompaktným hardvérom. Niečo takéto sa dá bezpečne prenášať len v originálnom puzdre, ktoré je ale na rozdiel od konkurenčného ROG Ally súčasťou balenia. Je to jednoducho lopata, na ktorú musíte dávať pozor o to viac, keďže medzi jeho jasnú konštrukčnú výhodu spadá možnosť odnímania postranných ovládačov. Lenovo sa tu pozrelo cez rameno Nintendo a prináša svoju variáciu na Switch doplnenú o malý trackpad a rolovacie koliesko. Rovnako ako Switch aj samotný handheld Go má na svojej zadnej strane výklopný stojan s dostatočne pevnými pántami, vďaka čomu si viete zariadenie kdekoli postaviť a mimo hrania tak využívať aj ako prenosné PC. Odolnosť šasi v rámci hlavnej časti je úplne v poriadku, avšak rozhodnutie o modularnosti so sebou automaticky prináša aj konštrukčne nie úplne dokonalú celistvosť v prípade pripojenia ovládačov, tie sa, tak ako u Switchu, pri tvrdej manipulácii

hýbu do strán. Ďalší problém som zaznamenal so systémom ich odnímania od tela a opätovného nasadenia. Nintendo má v tomto jasne na vrch, intuitívne pridáva spínač poistky do hornej časti Joy-conov, kdežto Go má poistku naopak na spodnej strane a navyše systém odnímania je absolútne neintuitívny – užívateľ musí ovládač tahať smerom dole. V praxi mi to neraz robilo problémy a v jednom momente som skoro pustil konzolu na zem, pretože som si nechtiac stlačil poistku pri držaní konzoly len jednou rukou. Toto sa inžinierom z Lenova rozhodne nepodarilo.

Zmysel konceptu prenosných herných zariadení spočíva v rozumne vyvážených proporciách. Handheld musí v rukách užívateľa vydržať čo najdlhšie bez toho, aby pocíťoval akékoľvek fyzické problémy, špeciálne ak si uvedomíme, že to nie je len o držaní, ale aj o potrebnej interakcii s ovládacími prvkami. Lenovo v zásade zobralo také rozloženie tlačidiel, aké dnes môžete vidieť na klasických Xbox gamepadoch a doplnilo ho o ďalšie spínače. Ide o tlačidlá určené na priamy vstup do rozhrania Go, rýchle zobrazenie menu alebo prídavné spínače určené na hranie. V tomto smere je všetko úplne v poriadku. Keďže sú však odnímateľné ovládače zo všetkých vyššie spomínaných

konzol vôbec najmohutnejšie, zaujímalo ma, ako s nimi dokážem koexistovať pri niekoľko hodinovom hraní. Test som robil na vzorke piatich jedincov, z čoho najhoršie Legion Go obstálo v rukách dvoch útlých slečien. Hrať po ležiaci a držať konzolu nad sebou sa im nedalo, a tak si ju museli opierať o telo, čo so sebou zase prinieslo ďalšie užívateľské problémy. Mne osobne vadila mohutnosť ovládačov len minimálne, ale ak to porovnam s menovanou konkurenciou, dokázal som s ňou vydržať pri hrách oveľa dlhšie než pri Legion Go a to vďaka ich menším proporciám. Avšak jedným dychom treba dodať, že možnosť fyzického odopnutia ovládacej schémy naopak servíruje ďalšie scenáre využitia a osobne som si obľúbil track-pad aj rolovacie koliesko.

Často hrávam klasické point-and-click adventúry a presne pre tento formát videohier sú dané veci jasnou výhodou. Spracovanie analógových páčok je na vysokej úrovni a okrem toho, že sú podsvietené RGB linkou, nevykazovali žiadne známky nechceného driftovania. Pribalený kufřík ma prekvapil možnosťou nabíjania zariadenia aj v jeho zatvorenom stave.

Na spodnej strane sa nachádzajú magnetické dvierka, do ktorých jednoducho zasuniete konektor a viete si tak konzolu nabiť napríklad z externej powerbanky. Druhý USB-C vstup sa nachádza na hornej hrane hneď vedľa spínačov na ovládanie hlasitosti. Súčasťou hornej časti zariadenia je aj vstup pre microSD karty. Trocha ma mrzí, že si v Lenove nedali trocha námahy a na štýl obalu od Steam Decku neumožnili do svojho kufříku zakomponovať priestor pre nabíjačku.

Obrazovka ako taká, aj keď nemá OLED panel, ponúka krásny a ostrý obraz so svietivosťou 500 nitov. Pozerá sa na ňu parádne či už za denného svetla,

alebo v totálnej tme. Jej najväčšou nevýhodou je absencia podpory variabilnej obnovovacej frekvencie.

Podľa me sa teraz povenovať výkonu. Aj v tomto atribúte sa Legion Go nechcel nechať zahanbiť, a preto výrobca siahol po čipe AMD Ryzen Z1 Extreme (fakticky identický ako má ROG Ally), grafickej karte AMD Radeon a 16 GB RAM LPDDR5X pri frekvencii 7500 MHz. Čo sa týka úložiska, musíte si vystačiť s 512 GB SSD diskom. Výkon samotný, ako vidíte, je dostatočný aj na najmodernejšie AAA videohry, no v ich prípade platí známa fráza ohľadom kompromisov. Interné rozhranie funguje, identicky ako u konkurencie, v dvoch rovinách. Na jednej strane máme klasický Windows 11, ktorý môžete využívať aj ako bežné PC, a na tej druhej hernú zónu Legion Space s oveľa „prehľadnejším“ systémom inštalácie jednotlivých aplikácií (Steam, Xbox, Epic Games, Ubisoft apod.). Zámerne som vyššie slovičko „prehľadnejší“ orámcoval úvodzkami, pretože v praxi je Legion Space vlastne jeden veľký chaos, na ktorý som si musel dlho zvykať a ani teraz neviem povedať, či sa mi to nakoniec podarilo. Veľkou výhodou sa aj tu ukázala byť prítomnosť trackpadu priamo v ovládači, ktorý interakciu vo Windowse značne zjednodušuje.

Achillovou päťou každého jedného handheldu je batéria a jej výdrž. Lenovo si to pochopiteľne uvedomuje, a preto do Legion Go dostali akumulátor s kapacitou 49,2 Wh (Steam Deck má 40 Wh a ROG Ally 40 Wh kapacitu). Mimo toho sa im podarilo celkom slušne zoptimalizovať výkon počas využívania systému, čím v plnom zaťažení viete hrať cca 90 minút a pri 15 W výkone je to viac ako dve hodiny. Tu by som rád dodal, že Lenovo sa aj dodatočne snaží korigovať rôzne výkonnostné atribúty svojho zariadenia a preto sa určite mnou uvedené cifry môžu časom meniť. Systém chladenia



zvláda potlačiť návaly tepla viac ako dobre, avšak, treba sa pripraviť na vyššiu hlučnosť. Pomocou vyvolania rýchleho menu si vždy viete zdefinovať detailné nastavenie výkonu, to všetko nielen s cieľom využitia aktuálneho stavu batérie handheldu.

Hry ako také dokážete rozbehnúť v systémovej rozlíšení od 800p cez 1200p až po trochu zbytočných 1600p. Počas mesačného testu som predmetnú konzolu využíval na recenzovanie nenáročných indie hier ako aj najnovších AAA produktov a ani v jednom prípade som sa necítil vyložené obmedzene. Treba opäť dodať, že klúčovým slovíčkom musí byť kompromis samotného nastavenia. Stále vidím veľkú výhodu v istej duálnosti praktického využitia, kde viete z hernej konzoly spraviť malé prenosné PC a naopak – stačí len pripojiť bezdrôtovú alebo pokojne aj káblovú klávesnicu/myš.

Musím povedať, že sledovať počet pribúdajúcich PC handheldov je skutočne fascinujúcim zážitkom. Som zvedavý, ktoré z veľkých firiem v budúcnosti prinesú aj ďalšie modely uvedených prenosných konzol a ktoré v tom už naopak nebudú vidieť žiadny zmysel. V prípade produktu Legion Go od spoločnosti Lenovo prichádza možnosť zakúpiť si v istom smere odlišný zážitok voči Steam Decku

a ROG Ally. Lenovo totižto ide do boja s najväčšou obrazovkou a súčasne najväčšou kapacitou batérie, no nezabúda pri tom na vysoký výkon a dobre spracované chladenie. Výhodou by sa papierovo mohla zdať modularnosť v zmysle odnímania ovládačov, avšak tu je dôležité si z pozície prípadného záujemcu položiť otázku – využijem niečo takéto aj v praxi?

Testovanie na malej vzorke mojich priateľov ukázalo, že byť väčším nemusí automaticky prinášať aj vysokú mieru komfortu pri používaní. Mohutnosť je jednoducho na škodu a ak máte útle dlane, môže to byť pre vás dlhodobým problémom. Rovnako si myslím, že systém odnímania gamepadov v tomto prípade nie je dotiahnutý do praktickej roviny a vôbec najhoršie vnímam ten chaos v internom hernom rozhraní.

Isté veci sa budú dať softvérovým upravením a ja verím, že to Lenovo zvládne, no také proporcie tu už nikto nezmení. Lenovo Legion Go si viete na našom trhu zaobstarať za sumu 799 eur a je výborné, že sa predmetný handheld vymedzuje svojím spracovaním voči konkurencii tak, aby ste sa mohli pri výbere lepšie rozhodnúť, čo vám vyhovuje viac.

Verdikt

Masívny PC handheld s vysokým výkonom a slušnou batériou, ktorý si vás môže získať variabilným systémom ovládania.

Filip Voržáček

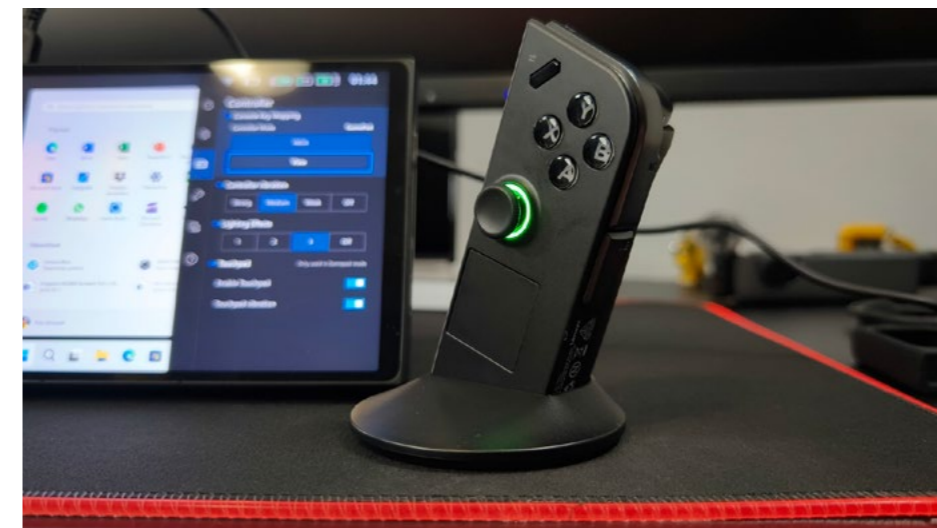
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Cena s DPH: 799€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Displej	- Mohutnosť môže byť problém
+ Výkon	- Bez VRR
+ Batéria	- Softvérový chaos
+ FPS režim	
+ Chladenie	

HODNOTENIE:



Gigabyte G5 MF

NEOČARÍ A NEOHŪRI, NO ANI NESKLAME A NENECHÁ V ŠTICHU



Poznáte to, srdce túži po tých najlepších parametroch, veľkom výkone, kvalitnom prevedení a mobilite, ale stav účtu jednoducho nepustí. Netreba však zúfať. Či už ste študent, kancelársky profesionál, hráč, alebo len niekto, kto si rád občas zahrá niečo na odreagovanie, je stále možné nájsť aj produkty, ktoré splnia väčšinu požiadaviek a zároveň vás finančne nezruinujú. Nedávno som mal šancu pozrieť sa na veľmi zaujímavý notebook Gigabyte G7 MF, ktorý by sa (aspoň podľa mňa) hodil najmä usilovným študentom so záľubou v hrách. Môže sa však stať, že na ňom niekoho odradili väčšie rozmery spôsobené najmä väčšou, až 17,3-palcovou obrazovkou. Preto je skvelou správou, že sa v Gigabyte rozhodli ponúknuť aj hardvérovo takmer totožný kúsok, no s „iba“ 15,6-palcovým displejom. Hodí sa tento notebook už aj do kabeliek?

A má G5 MF nejaké nedostatky? To si, samozrejme, môžete prečítať v recenzii.

Pri modeli G7 som sa zamýšľal, komu by sa asi mohol hodiť notebook s väčšou obrazovkou a mierne okresaným, no stále postačujúcim výkonom. Vyšlo mi z toho, že takmer každému typu používateľa, hoci hlavná časť potenciálnych majiteľov budú s najväčšou pravdepodobnosťou mladí ľudia, najmä študenti. G5 je od G7 o niečo menší, no 15,6-palcový notebook stále neposkytuje ultrakompaktné rozmery, vďaka ktorým by sa zmestili aj do bežných manažérskych či sekretárskych aktoviek a kabeliek. Bežné prenášanie v ruksaku však bude menší problém ako pri jeho rozmernejšom bratovi. V G5 MF stále poteší obstojný Intel procesor, ktorý zvládne takmer všetko okrem tých najnáročnejších úloh a posluži rad rokov, a tiež dedikovaná grafická karta. Tá zabezpečí,

že po úspešnom učení sa budú môcť jeho majitelia aj poriadne odreagovať.

Obal a jeho obsah

Čo sa týka obalu, Gigabyte opäť stavil na obvyčajné kartóny, čo je pri produktoch nižších cenových kategórií úplne bežné, ba až očakávané. To dôležité sa ukrýva vnútri, preto som po prvotnej kontrole obalu ihneď lovil v nárazníkoch z mäkkej peny bezpečne uložený a fešne vyzerajúci čierny notebook. Šasi je matnej čiernej farby a zdobené je iba trojuholníkom lesklejšej potlačie v jednom rohu veka a svetlejšim logom Gigabyte. Po otvorení notebooku poteší pohľad na plnohodnotnú klávesnicu s numerickou časťou, ktorá sa ľahá takmer od jedného okraja notebooku k druhému, no oproti modelu G7 je trackpad o dosť menší, čo zamrzí. Okrem recenzovaného produktu sa, samozrejme, v balení nachádza

aj pár brožúrok a nabíjačka prekvapivo kompaktných rozmerov (čo je dané hlavne jej menším výkonom, ktorý je „len“ 150 wattov) a zakončená proprietárnou koncovkou. Ako som spomenul pri G7, aj tu by som uprednostnil USB-C koncovku, keďže ide iba o 150W model, ale nemôžem to Gigabytu príliš zazlievať.

Parametre a funkcionlita

Po stránke hardvéru toho G5 MF neponúka príliš veľa, na druhej strane sa jeho hardvér dobre dopĺňa a pri jeho cenovke je to možno viac, ako by som očakával. 15,6-palcový displej s technológiou IPS (pozor, naozaj ide o IPS panel, hoci som na niektorých stránkach českých a slovenských obchodníkov videl spomínaný TN panel) ponúka tradičný pomer strán 16:9, FullHD rozlíšenie a keďže ide o zariadenie zamerané hlavne na hráčov, tak aj 144Hz obnovovaciu frekvenciu. V Gigabyte sa tento model rozhodli osadiť 12-jadrovým procesorom Intel Core i7-12500H (4 performance jadrá a 8 efficiency jadier) s boost taktom 4,5 GHz v spojení s grafickým čipom Nvidia GeForce RTX 4050 Mobile so 6 GB GDDR6 VRAM. Procesor ani grafika tých najnáročnejších neohúria, no aj v nových AAA tituloch táto kombinácia stále zvládne 60 FPS na nižších detailoch či vysoké FPS v e-sports a starších hrách. Zvyšok dôležitých komponentov sa skladá zo single channel 8 GB DDR4-3200MHz RAM (druhý slot je voľný, pričom pri kúpe tohto notebooku odporúčam rovno dokúpiť ďalší modul a hneď ho aj osadiť), 512 GB NVMe SSD (rozšíriteľné vďaka ďalšiemu M.2 slotu) a batérie s kapacitou 54Wh. Do šasi s rozmermi 36 x 23,8 x 2,27 cm a s váhou 2,08 kg by sa toho zmestilo aj viac, no pre menej náročného hráča, resp. náročnejšieho študenta sú tieto parametre určite viac

ako dost'. Po stránke portov ponúka G5 MF dvojicu USB 3.2 Gen2 (Typ-C), USB 3.2 Gen 1 port (Type A) a USB 2.0 port (Type A), Mini DP 1.4, HDMI, plnohodnotný RJ45 ethernet port, čítačku MicroSD kariet, 3,5mm Audio Combo a DC-in Jack. Poteší, že niektoré porty ako napríklad napájanie, HDMI a Mini DP sa nachádzajú na zadnej strane šasi, ale ja by som ich tam umiestnil viacero. Po stránke bezdrôtovej komunikácie je už štandardom, že všetky moderné notebooky ponúkajú WiFi 6E AX a Bluetooth 5.2, pričom Gigabyte G5 MF nie je výnimkou.

A podobne ako pri G7, aj tu musím spomenúť, že notebook je dodávaný bez operačného systému, vďaka čomu je jeho cena o niečo nižšia, ako keby rovno z obchodu disponoval licenciou na Windows 11. Čo sa toho týka, každý šikovnejší používateľ internetu vie veľmi rýchlo nájsť stránky, odkiaľ sa dá Windows kúpiť za oveľa nižšiu cenu ako z oficiálneho obchodu. Tento postup, samozrejme, neschvaľujem a ani neodporúčam, no v hypotetickej situácii, o ktorej som už dávnejšie počul od môjho známeho, chudobného študenta, nebolo problém zohnať kľúč na Windows 10 alebo 11 (PRO) za cenu malej kávy v meste. Za mňa odporúčam skôr nainštalovať jednu z voľných distribúcií Linuxu a v prípade nutnosti Windows programov používať Wine.

Dizajn a ergonómia

G5 MF pôsobí vcelku prémiovo, hoci ide skôr o zariadenie určené pre ľudí so striktným rozpočtom. Na jeho matne čiernom povrchu je síce z určitých uhlov možné vidieť mastné odtlačky prstov či iné nečistoty, no v drivej väčšine prípadov by bolo veľmi jednoduché prepašovať ho aj na manažérsky míting. Rámčeky okolo celého displeja sú takmer

neviditeľné, vrchné ukončenie veka, za ktoré je ho možné odklopiť zo zatvoreného stavu, v sebe ukrýva kameru, a reproduktory v spodnej časti veka síce nie sú najhlasnejšie ani najčistejšie znejúce, no bežný obsah sprostredkujú na obstojnej úrovni. Len od nich neočakávajte silné basy.

Klávesnica trochu sklamala, pri jej používaní som pocítil, akoby boli všetky klávesy trochu užšie a spočiatku tým trpelo moje písanie. Po týždni používania som sa s ňou však zžil a ľudia s menšími rukami by s ňou určite nemali mať problémy. Poteší aj zakomponovaná numerická časť a RGB podsvietenie v 15 farbách. Je jednoducho ovládateľné cez aplikáciu Gigabyte Control Center, ktorá sa postará aj o iné nastavenia, ako sú výkon, chladenie či programovateľné makrá. Pri modeli G7 MF som si naozaj pochvaloval naozaj použiteľný trackpad úctyhodných rozmerov 15 x 9 cm, no vzhľadom na menšie šasi na G5 MF prešiel zmenšovacou kúrou aj on. 12 x 7 cm stále nie je tak zlé ako pri niektorých notebookoch, ale už to nemôžem vyzdvihovať ako plus.

Testovanie

Notebook bol otestovaný ako v hrách, tak aj v syntetických programoch na zistenie celkového výkonu, výdrže batérie a tiež teplôt a hlučnosti. Výsledky si môžete pozrieť v grafoch nižšie. Nainštalovaná verzia Windows - 23H2, verzia Nvidia GeForce ovládačov - 551.23.

Zhrnutie

Gigabyte G5 MF je stále veľmi schopné zariadenie a bez výčitek ho môžeme odporúčať hráčom aj nehráčom s menším rozpočtom, ktorí však stále chcú dedikovanú grafiku a procesor, ktorý vydrží aspoň pár rokov. Oproti modelu G7 MF ale trpí viacerými neduhmi, ako je napríklad iba 8 GB RAM a menší trackpad, pričom neponúka výhody ako väčšiu obrazovku. Pokiaľ je však pre vás 17,3-palcové šasi priveľké a nemáte problém si dokúpiť a nainštalovať ďalší RAM modul, Gigabyte G5 MF môže byť to správne riešenie

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Gigabyte	Cena s DPH: 820€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ neokázalý dizajn	- absencia OS
+ postačujúci výkon	- proprietárne
+ veľká ponuka portov	- napájanie, nie USB-C
+ možnosť vylepšenia RAM a SSD	- iba 8 GB RAM z výrobky
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Ultrahuman Ring AIR

OVEŠANÝ INTELIGENCIOU



Technologický pokrok nás, ľudskú rasu, logicky všeobecne posúva vpred a pomáha nám v situáciách, v ktorých sme sa v minulosti nemali ako ocitnúť. Akonáhle mal niekto napríklad problémy s tlakom, zistil to len tak, že skočil za lekárom a ten mu ho zmeral, následne nasadil medikamenty a odporučil upraviť stravu. Dnes už však práve vďaka moderným technológiám a v zmysle vyššie uvedeného príkladu konkrétne vďaka hodinkám od spoločnosti Huawei (model Watch D) dokážeme tlak v tele zmerať okamžite a kdekoli'vek a nepotrebujeme na to lekára a ani objemné prístroje s nafukovacou manžetou. Pokrok v zmysle monitorovania zdravia a následného odporúčania, vytvoreného pomocou zbierania zdravotníckych dát z celého sveta, tak dokáže ruka v ruke s vysokou úrovňou prevencie zachraňovať životy a predchádzať tomu najhoršiemu.

Od všeobecne známeho pojmu „smart“, ktorý v rámci hardvéru zažil najväčší boom v súvislosti s mobilnými telefónmi, sme sa pozvoľna presunuli do segmentu hodínok a fitness náramkov a dnes už je preto úplne bežné nájsť niečo takéto aj na ruke našich starých rodičov, ktorým záleží na svojom zdraví. Nastupujúcim trendom v rámci nositeľnej elektroniky sa však najnovšie stávajú chytré prstene a rozširujú tak onen efekt, ako som si ho ja pracovne nazval, „ovešania sa inteligenciou“ na úplne novú úroveň. Mohli by sme sa teraz začať filozoficky rozprávať o tom, či je vhodné tlačiť zdravotné snímače do každej jednej veci, ktorú máme pripnutú na svojom tele a či to celé nesmeruje skôr k tomu, že sa raz absolútne odovzdáme do rúk umelej inteligencie a všetku zodpovednosť zvalíme výhradne na techniku samotnú, avšak, aj tu by asi mala stále platiť vekom

overená pravda o vlastnom úsudku - jednoducho si to vyskúšaj, zisti si o tom viac a sám uvidíš, či to pre teba má nejakú cenu. Verím, že vám nasledujúci článok, v súvislosti s mojím dlhodobým testom nového smart prsteňa od spoločnosti Ultrahuman, pomôže aspoň čiastočne naznačiť, či je niečo také vhodné aj pre vás.

V poslednej dobe sa trh s chytrými prsteňmi nafúkol ako ja po vianočnej kapustnici a dnes už to dávno nie je len známa značka Oura, ktorá mala takmer desať rokov akýsi monopol na smart ring zariadenia. Mimochodom, patrične ho dokázala zmonetizovať na základe plateného predplatného, avšak o tom ešte bude reč. Druhým významným hráčom na trhu s inteligentnými krúžkami na prsty sa stala indická spoločnosť Ultrahuman, založená v roku 2019, ktorej premiérový model prsteňa



Air kvalitatívne nezaostáva ani za už tretou generáciou spomínaného Oura Ring. Mne sa pred viac než mesiacom dostal do rúk práve Ultrahuman Ring Air, ktorý sa aj na našom trhu predáva za sumu okolo 350 eur a pri ktorom za správu všetkých dát a za poskytovanie relevantných zdravotníckych meraní lomeno odporúčani nemusíte dodatočne platiť ani korunu navyše. Cena je vyššia voči konkurencii práve kvôli skutočnosti, že ide o premiérový model a ak sa firma Ultrahuman dokáže so svojím prsteňom na scéne dostatočne uchýtiť a bude konkurencieschopná, predpokladá sa, že druhý model už bude stáť o čosi menej. Aby som tu v zmysle predplatného nedémonizoval len firmu Oura, rovnako tak si za komplexnú funkčnosť aplikácie musíte priplácať aj pri produktoch Fitbit a iných podobne ladených zariadeniach. Preto, ak vás systém dopĺňania, akým sa prezentuje Oura a im podobné firmy, vždy skôr odrádzal od nákupu inak navonok zaujímavej elektroniky, pri značke Ultrahuman máte garantované doživotné predplatné. Apropo, pre úplnosť, Oura si za mesačné spravovanie vašich zdravotných a výkonnostných údajov pýta zhruba šesť dolárov a bude zaujímavé sledovať, či ju práve väčší nárast konkurencie nakoniec donúti od tohto modelu predplatného upustiť.

Krásny dizajn

Dôvodom vzniku konceptu smart ring bola snaha odbúrať nutnosť každodenného nosenia hodínok na to, aby ste mohli zbierať dáta o svojej dennodennej aktivite - predsa len, dnes už sa hodinky dávno nenosia len na to, aby ste si na nich zobrazovali čas. V zmysle dizajnu sa v prípade Air prsteňa rozprávame o moderne

pôsobiacom krúžku s rovnými plochami a minimálne opracovanými hranami, kde vám výrobca umožňuje si vybrať z leštenej alebo matnej verzie. Jeho vonkajšie šasi je vyrobené z titánu a vnútro chrániace všetky komponenty vrátane batérie je obalené priesvitnou živinou - doslova môžete vidieť, kadiaľ idú drôtičky. Celková kvalita spracovania je na vysokej, prémiovej úrovni a počas testu som sa snažil nijako nemeniť bežnú rutinu používania rúk, čo zahŕňalo strkanie ruky do vrečka s drobnými, otváranie mohutnej brány, siahanie na kovové kľučky a tak ďalej a tak podobne. Prvé škrabance zanesené na titánový povrch ma najprv mierne vystrašili, avšak stačilo prsteň len trochu očistiť o látku a takmer všetky nakoniec zmizli - zámerne píšem takmer všetky, keďže na vrchnej hrane sa mi podarilo drsným

zaobchádzaním dosiahnuť jemné ryhy, ktoré sa už z prsteňa vyleštia nedajú. Kto si však bude dávať aspoň aký taký pozor, aby s týmto zariadením „nedral steny na ulici“, mal by sa aj pri dlhodobom využívaní vyvarovať zásadných kozmetických zásahov do celistvosti vizuálu. Air je široký 8,1 mm a preto mi na pokožke postupne zanechal jasne viditeľný pásik vyblednutia - nedával som ho dole nikdy, ani pri sprchovaní, či inej, špinavejšej činnosti (váži len niečo málo cez 3 gramy a tak vám nemá ako prekážať a je samozrejme odolný voči tlaku vody, do úrovne 100 metrov).

Prsteň svoju relevanciu stavia samozrejme na internom vybavení senzorov. V tomto prípade je prítomný PPG snímač (infračervený fotopletyzografický senzor) využívajúci trojfarebnú LED diódu v rámci monitorovania kyslíka v krvi a srdcovej frekvencie. Okrem PPG je prítomný aj senzor na meranie teploty pokožky a akcelerometer (šesť osí) na sledovanie pohybu. Neoddeliteľnou súčasťou je logicky aj batéria, ktorá má kapacitu 24 mAh a umožňuje vám využívať prsteň necelý týždeň, než ho budete musieť zasunúť do nabíjacej kolísky - kompletne nabitie trvá tri hodinky a ja osobne som si ho vždy zrealizoval v kancelárii počas písania článkov. Mne osobne batéria vydržala vždy zhruba päť plných dní, s tým, že raz do týždňa som sa prostredníctvom Ultrahuman aplikácie snažil zmerať takmer dvojhodinové bicyklovanie vonku v teréne - monitorovanie fitness výkonov je však stále v beta fáze a nefunguje úplne ideálne. Toto všetko chce jednoducho ešte čas a preto podme viac rozobrať samotnú aplikáciu a relevantnosť zbieraných dát, ktorú som overoval nosením prémiových smart hodínok značky Huawei (konkrétne išlo o





model Watch 4 PRO). Aplikácia je na môj vkus trochu neprehľadná a osobne by som si želal jej rozdelenie do viacerých sekcií, keďže teraz je všetko podstatné nahádzané pod sebou a používateľ sa tak musí neraz snažiť zorientovať. Čo ma však zaujalo, bola práca s odporúčaním v rámci spánku a špeciálne séria varovaní pred užívaním kofeínu a iných podporných látok. Máte možnosť sledovať simulácie ideálneho využívania energie počas dňa pri konkrétnej konzumácii jednotlivých dávok kofeínu aj s ohľadom na večerný plán zaspávania - ak budete plne kooperovať, softvér vás dokáže varovať pred konzumáciou potravín, s cieľom pomôcť vám večer bez problémov zaspieť. Rovnako tak vám aplikácia dáva presné časové okná pre fyzickú aktivitu, vhodnosť teplého kúpeľa alebo dokonca úplného odrezania sa od modrého svetla displejov. Toto sú veci, aké u konkurencie v prípade hodínok neregistrujem až do tak komplexného podania dát a to sa venujem ich intenzívnemu testovaniu už niekoľko rokov.

Skvelá alternatíva oproti konkurencii

Na záver som si nechal to najdôležitejšie zo všetkého a to presnosť nameraných údajov. V tomto bode musím konštatovať, že na základe spätného overovania ďalším hardvérom sa ukázalo, že Ultrahuman Ring AIR je doista tým kúskom hardvéru, v rámci portfólia drahšej nositeľnej elektroniky, na ktorý sa môžete pri zbere údajov o aktivite spoľahnúť - predovšetkým ak ide o spánok a bežnú aktivitu. Avšak, softvér sa neustále krúti okolo upozorňovania na príjem stimulantov a súčasne vplyv modrého svetla a iné, rovnako dôležité



atribúty, zahrabáva do balastu zbytočných meraní - bude to chcieť v tomto ohľade ešte patrične doladiť. Rovnako tak sa mi meranie náročnej aktivity počas cvičenia neustále vypínalo, čo síce ospravedlňuje už vyššie spomínaný Beta status, ale napriek tomu to musím v recenzii spomenúť (merať môžete celkovo 22 aktivít a okrem klasickej chôdze, cyklistiky alebo behu je v zozname aj futbal, či dokonca kriket).

V momente, kedy sa na tento prsteň budeme môcť naplno spoľahnúť v zmysle zberu dát a monitoringu komplexnej fyzickej aktivity, stane sa jasnou alternatívou voči noseniu smart hodínok. Nateraz však kúpu Ultrahuman Ring AIR odporúčam predovšetkým tým z vás, ktorým sa už dávno chcelo investovať do Oura prsteňa, avšak ten vás odrádzal predovšetkým nutnosťou platenia mesačných poplatkov. Oba prstene sú v rámci komplexnosti navzájom kvalitatívne porovnateľné a osobne by som možno ešte počkal na ďalšiu generáciu Ring AIR, alebo zásadný

softvérový update pre tú súčasnú. Vyhliadky sú každopádne pozitívne a pre uvedenú Indickú firmu možno až nečakane silubné.

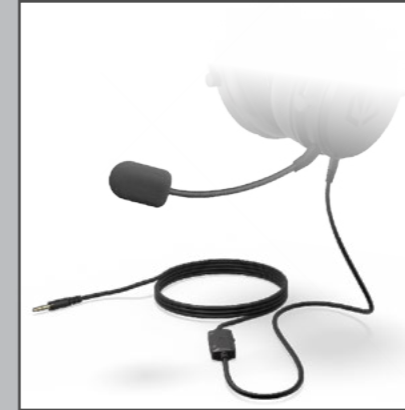
Verdikt

Spoločnosť Ultrahuman prináša svoj prvý inteligentný prsteň, pomocou ktorého si dokážete aj bez poplatkov zbierať relevantné dáta a odbúrať tak nutnosť nosenia hodínok.

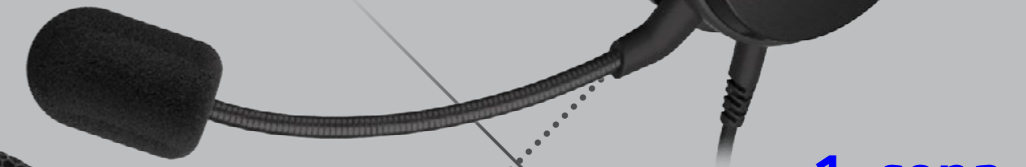
Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Ultrahuman	Cena s DPH: 350€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kvalita spracovania	- Náročná orientácia v aplikácii
+ Batéria	- Beta status
+ Bez poplatkov4	- sledovania tréningov
+ Dizajn a odolnosť	
HODNOTENIE: ★★★★★	

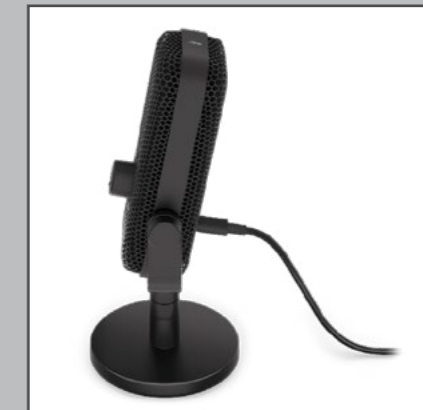
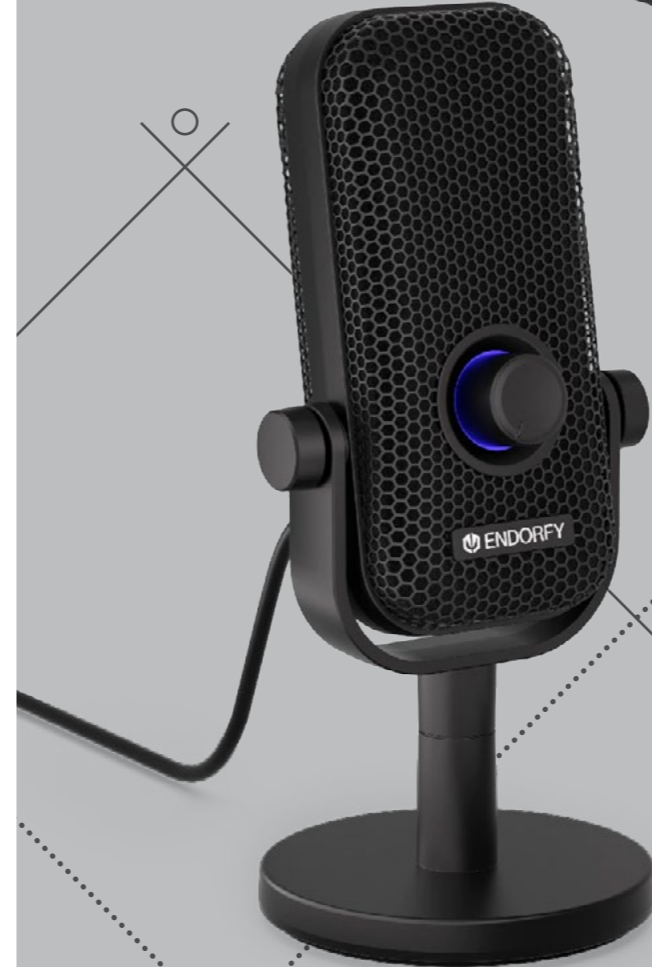
Súťaž



1. cena
Endorfy
Viro Plus USB



2. cena
Endorfy
Solum Voice S



Vít'azi Zlatých Glóbov



Vít'azi 81. ročníka Zlatých Glóbov sú už jasní – film *Oppenheimer* a seriál *Succession* v plnej miere dominovali medzi vít'azmi.

Oppenheimer si tiež odniesol aj ocenenie za najlepší film večera. Nováčik medzi nominovanými film *Poor Things* si tiež prevzal

dve ocenenia pre herečku Emmu Stone a aj za najlepšiu komédiu.

Asi najväčším prekvapením bolo dvojité víťazstvo francúzskeho filmu *Anatomy of a Fall*. Okrem ocenenia za najlepší cudzojazyčný film si tiež odniesla Justine Triet a jej manžel a spolu-scénarista Arthur Harari, ocenenie za najlepší scenár.

Čo sa týka sekcie seriálov tu jednoznačne dominovali seriály *The Bear* v sekcii komédií a *Succession* v dráme. Nováčikom medzi nominovanými ale aj oceneniami bola limitovaná séria *Beef*.

Jedinou výnimkou medzi víťazmi bola Elizabeth Debicki, ktorá nebola súčasťou ani jedného spomínaného seriálu – jej víťazstvo bolo za seriál *The Crown*.

Nominácie na Oscarov



V druhej polke januára sme sa tiež dozvedeli aj nominácie na cenu filmovej akadémie – ďalšiu zlatú sošku s názvom Oscar.

Tieto nominácie priniesli mnohé prekvapenia, či už išlo o pozitívne, ale aj negatívne. Filmový hit leta *Barbie* si odniesol 8 oscarových nominácií,

ale Margot Robbie a Greta Gerwig nedostali žiadnu nomináciu v hlavných kategóriách. Gerwig si teda neodniesla nomináciu za réžiu. A to, že bola medzi nominovanými Justine Triet znamená, že táto kategória nebude čiste mužskou záležitosťou. Margot Robbie dostala nomináciu za produkciu, zatiaľ čo Greta Gerwig si odniesla nomináciu za najlepšiu adaptáciu scenára. Film *Oppenheimer* rovnako ako v Zlatých Glóboch dominuje v počte nominácií – odniesol si ich až 13. Herci Cillian Murphy, Emily Blunt a Robert Downey Jr sú nominovaní v hereckých kategóriách, zatiaľ čo Nolan je v kategórii režisérov. V tesnom závесе so snímky *Poor Things* s 11 nomináciami a *Killers of the Flower Moon* Martina Scorseseho s desiatimi nomináciami. Leonardo DiCaprio si taktiež za svoj výkon vo filme *Killers of the Flower Moon* žiadnu hereckú nomináciu neodniesol. Prekvapením je potom film Bradleyho Coopera o skladateľovi Leonardovi Bernsteinovi s názvom „Maestro“, ten si odniesol 7 nominácií.

Jacob Elordi si zahrá vo Frankensteinovi



Plánovaný film *Frankenstein* od Guillerma Del Tora sa ešte len otriasal z odchodu Andrew Garfielda z role príšery a už bol oznámený aj jeho náhradník.

Nováčik Jacob Elordi Garfielda nahradí, a zaradí sa tak do skupiny zvučných mien ako Oscar Isaac, Mia Goth a Christoph Waltz, ktorí sú už súčasťou obsadenia.

Del Toro sa nepodielal na réžii, ale píše pre film aj scenár, ktorý by mal byť podľa jeho slov spojením klasického gotického hororu s novou unikátnou perspektívou a štýlom. O prípravu tohto filmu sa Del Toro snaží už roky, pričom ako sám poznamenal, otvorili sa mu nové možnosti tým, že sa film dostal do produkcie Netflix.

Nejde tiež o ich prvú kooperáciu, na obrazovky Netflixu sa v predchádzajúcich rokoch dostali už iné počiny od Del Tora, ako Guillermo del Toro's *Cabinet of Curiosities* alebo *Pinocchio*.

The Last of Us má nové tváre



Druhá séria úspešného seriálu *The Last of Us* obsadila niekoľko zásadných rolí.

Medzi nováčikmi druhej série sa objavia Kaitlyn Dever, ktorá si zahrá rolu Abby. Isabela Merced ako Dina a Young Mazino ako Jesse.

Aj keď je toto obsadenie pozitívnou novinkou v prípravách druhej série, stále je ešte veľa charakterov, ktoré očakávajú svoje herecké obsadenie.

Ide tiež o postavy, ktoré napríklad v prípade Abby dopĺňajú hlavný herný, ale tiež seriálový príbeh.

Druhá séria *The Last of Us* sa bude natáčať vo Vancouveri a produkcia od HBO a Sony Pictures by sa mala začať vo februári.

Lee Sun-kyun a mediálna kontroverzia



Koncom minulého roka svet obletela veľmi negatívna správa o smrti juhokórejského herca Lee Sun-kyuna.

Sun-kyun bol veľmi populárnym hercom

a svetové uznanie dosiahol s oscarovým filmom *Parasite*, kde stvárnil jednu z hlavných postáv. Čo je pri jeho smrti kontroverzné je, že samotná kórejská polícia poskytla médiám tajné informácie

súvisiace s vyšetrovaním jeho údajnej drogovej závislosti. Média následne uskutočnili mediálny hon na Sun-kyuna a vystavili jeho rodinu a jeho samotného silnému psychickému nátlaku, ktorý nezvládol a vzal si vlastný život. Toto ale nie je ojedinelý prípad pre kórejské médiá, ktoré v zmysle honu za senzáciou sú ochotné aj znížiť život. Po Sun-kyunovej smrti sa zdvihla vlna protestu, na ktorého čele okrem iných známych osobností stojí aj režisér *Parasite* Bong Joon-ho. Cieľom protestu je detailné prešetrenie všetkých obvinení, ktoré boli smerované voči Lee Sun-kyunovi a tiež policajných procedúr, ktoré boli použité pri vyšetrovaní. Ďalšou požiadavkou je tiež prešetrenie spôsobu, akým médiá informovali o detailoch procesu a zásah do súkromnia herca a jeho rodiny. Je nutné aby bola vydaná jasná legislatívna úprava, ktorá by zadefinovala princípy, ale aj výnimky v návaznosti na zdieľané informácie z vyšetrovania. Herci a iné kórejské osobnosti sú ľudia, ktorých osobné informácie sú často zverejňované a dochádza tak k nedodržiavaniu ich základných ľudských práv.

Ferrari

ŽIVOTOPISNÁ DRÁMA MAPUJÚCA JEDINÝ SIGNIFIKANTNÝ ROK V ŽIVOTE ZVUČNÉHO MENA



Talianska dráma Enzo Ferrari spred dvadsiatich rokov už veľmi sympaticky ukázala značnú časť z profesného, aj osobného života menovanej osobnosti. Michael Mann sa však opäť vracia k tomuto pozoruhodnému životu, no sústreďí sa na jeden rok - veľmi náročný a zrejme zachytávajúci dramatické okolnosti v jeho živote a aj ich následky.

Názov a to, že ide o životopisnú drámu, by mohlo evokovať očakávania zobrazujúce žiaru dramatických pretekov a prostredia známeho z filmov Rivali a Le Mans '66. V tomto filme je to však inak. Režisér sa sústreďil na rok 1957. Na rok, ktorý v Enzovom živote určite nenesie pocit najúspešnejšieho. Musel v ňom čeliť skutočnosti, že jeho firme sa nedarí, konkurencia láme všetky jeho doterajšie rekordy, vyrovnáva sa so stratou syna Dina a jeho manželka je v zlom psychickom stave.

Režisér Mann spracoval do filmovej podoby 15 rokov starý scenár už nežijúceho scenáristu Troya Kennedyho. Toto rozhodnutie a aj režisérsky výborné spracovanie vytvorilo zaujímavé dielo, s



nezanedbateľným rozpočtom 95 miliónov dolárov. Nesmierne náročné životné obdobie nám neukazuje v chronologicky plynúcom deji, ale v niekoľkých, často aj krátkych a tichých fragmentoch dňa. Dokáže však ukázať divákovi, o čo mu v jednotlivých scénach ide a ten ich prežije naplno. Niektoré časti pôsobia chladne

ako samotná postava, ktorej život zobrazujú. Postupne však aj tieto zapadajú a nakoniec vytvoria celistvý obraz, bez hollywoodskeho sladkého prikrášlenia.

Ďalším skvelým rozhodnutím režiséra bolo obsadenie filmu. Rozpočet, aj keď nakoniec veľmi prestrelený, má určite opodstatnenie



a je to dokázané aj v hereckých výkonoch. Adam Driver už ukázal svoj dokonalý jemný talent v inej životopisnej talianskej dráme (Klan Gucci) a ani tentokrát to nebolo inak. Jeho prednosťami sú presvedčivý výkon, nezvyčajne obyčajný vzhl'ad, a aj keď je talent nesporný, nezatieňuje ostatných a dáva priestor aj iným hereckým výkonom. Charakter Enza je v dokonalom protiklade s jeho manželkou, ktorú typicky dramaticky a citlivo zahrala Penelope Cruz. Tie uveriteľné emócie a dramatické momenty sú šperkom jej kariéry a rola jej schopnostiam dokonale sadla.

Preteky Mille Miglia sú asi najstrhujúcejšou scénou filmu, strih je dokonalý, nečakaný

a v životopisnej dráme by ste to naozaj nečakali. Nie je to však prvoplánový highlight, aby sa divák nenudil. Zapadá do filmu, je výborne natočený a nepôsobí ani trochu rušivo v rýchlo plynúcom deji.

Spracovanie je celkovo nepredvídateľné, aj keď by ste mohli povedať, že všetci predsa vedia, čo sa stalo. Napriek tomu tvorcovia prekvapia v dobrom. Nejde o pretekársky film, ale o naozajstný životopis, kde sa prelína motív pracovný, osobný, so všetkými neúspechmi, tragédiami a osobnými chybami. Je celkom škoda, že zachytáva len krátke obdobie v živote postáv. Príbeh je silný v detailoch, preto bol výber hercov kľúčový a, ako sme už v texte

signalizovali, že veľmi vydarený. Drsná pracovná aj rodinná dráma nezobrazuje charakter prikrášlene a nadnesene, ako si to zvykne história časom upraviť.

Ukazuje aj chladný kalkul, zahmlievanie, či lži. Vzt'ahy sú vykreslené dokonale, rozhodne nie povrchné, preto sa diváci vedia zžiť do konania a prežívania každej z hlavných postáv.

Je to zaujímavý a dokonale spracovaný film, jediný detail v ňom nie je odfláknutý a režisér s výsledkom môže byť spokojný. Kiežby sa takýchto filmov robilo viac. Verím, že ho rovnako ocenia aj „kináči“.

„Veľkolepé a zároveň citlivé dielo nám prináša život tvorcu značky, ktorá symbolizuje nespútanosť, odvahu, rýchlosť a vzrušenie preteku. Naproti nej stojí jeho neľahký osud, tragédia a boj podobný tomu na pretekoch.“

Andrea Halušková

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Michael Mann Rok vydania: 2023 Žáner: Športový / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

+ spracovanie - nič
+ scenár
+ herecké obsadenie

HODNOTENIE:



Chlapec a volavka

ZATIAĽ NAJOSOBNEJŠÍ FILM HAYAA MIYAZAKIHO



Hayao Miyazaki jednoducho nemôže prestať. Legendárny japonský animátor, majster fantázie, no aj spoluzakladateľ štúdia Ghibli sa rozhodol zavesiť dôchodok na klínce a vráca sa na filmové plátna s veľmi osobným animovaným príbehom. Otec Totoru, Kiki, Ponya a mnohých ďalších kultových charakterov mal v úmysle ukončiť svoju profesionálnu kariéru filmom *The Wind Rises* z roku 2013. Tu treba dodať, že to nebolo po prvý raz kedy oznámil svoj dôchodok – ten oznámil aj v roku 1997 po vydaní filmu o princeznej Mononoke, ale tiež v roku 2001 po filme *Spirited Away*. Zatiaľ sa ale zakaždým vrátil s filmom, ktorý jednoducho nemohol nenatočiť. A film *Chlapec a volavka* sa ničím nelíši. Opäť ide o film nabitý fantáziou a nádherne vykreslenými postavami, ktorý však prináša aj bolesť zo straty milovaného rodiča. Film si, aj napriek silnej konkurencii, odniesol v januári Zlatý Glóbus za najlepší animovaný film. Toto len indikuje, že o filmy štúdia Ghibli je naďalej záujem a sú relevantné aj v súčasnej dobe moderných animákov.

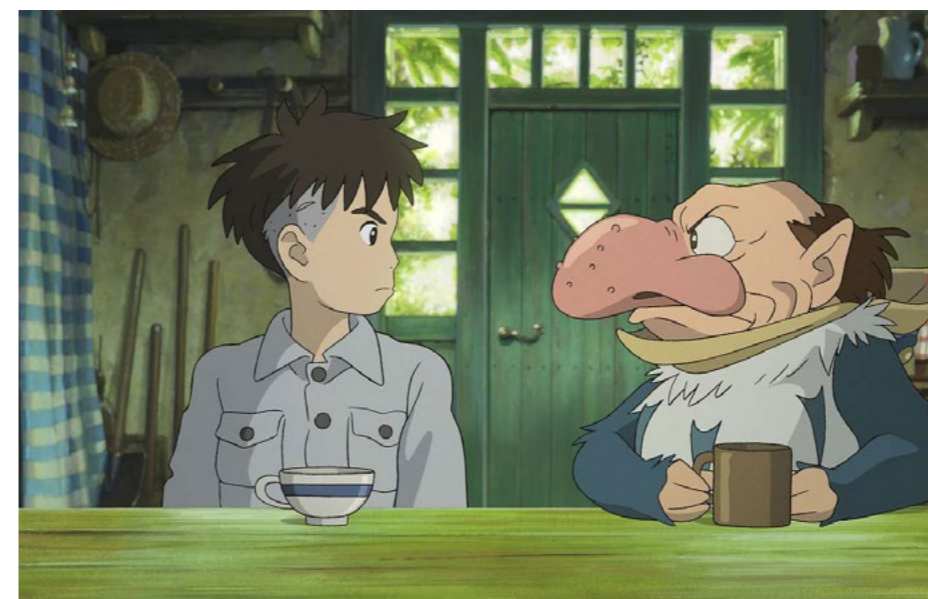
Strata milovanej mamičky

Dej filmu je zasadený do obdobia druhej svetovej vojny, konkrétne do noci, kedy Mahito príde počas požiaru nemocnice o matku. Absencia matky a vojnový konflikt, či jeho prvky, sú v Miyazakiho filmoch často sa opakujúcim motívom, z dôvodu, že sú do veľkej miery autobiografické. Následne sa v čase a deji presúvame na vidiek, kde sa Mahito a jeho otec prest'ahovali. Dôvodom je to, že Mahitov otec sa znovu oženil a so svojou novou ženou Natsuko, sestrou jeho zosnulej manželky a Mahitovou tetou, čaká prvé dieťa. Okrem iného dostal Mahitov otec prácu v továrni, ktorá ho naplno pohlcuje a z toho dôvodu necháva často syna samého s novou mamou. Súčasťou vidieckeho statku sú okrem Natsuko aj staršie slúžky a sluhovia, ktoré naplňujú dej komickými prvkami. Už od prvého dňa zaujme Mahita veľký vták, volavka popolavá. Mahitovi sa zdá, že ho vták sleduje, až jedného dňa na neho prehovorí. V tomto bode sa film začína čoraz viac podobat' na klasický film

od Ghibli. Počas približne prvej hodiny sa film odvíja jemným, pomalým tempom. Mahito spoznáva nové prostredie a snaží sa vyrovnat' so svojím novým životom. Aj keď jeho tichú existenciu prerušujú výbuchy hnevu poháňaného smútkom a volavkou, ktorá sa mu začala vysmievat'.

Vstupujeme do fantázie

Chlapec a volavka sa dejovo rozbehne až v druhej, divokejšej polke, keď volavka vtiahne Mahita do nebezpečnej ríše fantázie. Mahita motivuje pre vstup do tohto sveta to, že Natsuko zmizla a myslí si, že ju tu nájde. V tejto ceste mu pomáha práve volavka, ich spojením vytvárajú neobyčajné duo. Na svojej ceste za Natsuko, Mahito cestuje cez tie najpodivnejšie svety. Či už ide o námorné mesto preplnené malými roztomilými warawarami, alebo hrad ovládaný nadrozmerými vtákmi. Na tieto svety dohliada no aj ich vytvára čarodejník, ktorý má toho už tak povediac dosť a rozhodne sa Mahitovi, ako svojmu



dedičovi, túto úlohu prenechať. Mahito ponuku však odmieta a naďalej hľadá Natsuko. V tomto bode deja je jasné, že si Mahito vybudoval k novej mame puto. Táto pasáž filmu sa svojimi nebezpečnými prvkami podobá deju princeznej Mononoke, ktorá je doplnená alegóriou o dospievaní v duchu *Spirited Away*.

Po tom, čo Mahito nájde Matsuko, pričom mu veľmi významne pomôže mladšie ja jeho matky, sa dej náhle končí. Toto je už takou tradíciou, na čo sú diváci filmov zo štúdia Ghibli zvyknutí. Svety, cez ktoré Mahito prechádzal, zaniknú a už tradične by mal na všetko, čo zažil zabudnúť. Nie je to však tak, pretože si zo sveta odniesol niečo malé, čo mu bude svoju cestu do konca života pripomínať.

Film, ktorý nie je pre Ghibli nováčikov

V prípade že sa na film *Chlapec a volavka* vyberiete ako na svoj prvý Ghibli film, nepôjde o dobrý výber. Odporúčam, aby

ste svoju Ghibli púť začali inde – voľnejší dej vás prinajmenšom pobaví. Na to, aby ste dej pochopili v plnej miere a užili ste si ho, odporúčam, aby ste videli iné snímky od štúdia Ghibli, nakoľko tieto filmy nie sú typické animáky pre deti. Dobrým výberom by boli napríklad filmy *Spirited Away* alebo *Howl's Moving Castle*, ktoré sú momentálne dostupné na streamovacej platforme Netflix.

Film má silné prvky Miyazakiho autopoetického, či už ide o postavu malého osamelého chlapca, arogantnej a uštipačnej volavky alebo múdreho a starého čarodejníka. Ako sám povedal, ide o jeho zatiaľ najosobnejší film. Po videní snímky si to určite poviete. Ide však aj o najlepší film od štúdia Ghibli? Tu si dovoľím tvrdiť, že to tak nie je. No rozhodne ide o film, ktorý svojím silným príbehom a fantáziou do kolekcie filmov Ghibli v plnej miere a po všetkej správnosti zapadne.

Film rozpráva o tom, čo je potrebné na vytvorenie dokonalého sveta a



ako aj maličkosť dokáže narušiť túto dokonalú harmóniu. Ak toto všetko skombinujeme, dostaneme film, ktorý tento svet nepochybne potrebuje.

Po výhre v Zlatých Glóboch sme sa 23. januára dozvedeli, že film bol nominovaný aj na Oscarov. Konkurentov oproti Glóboch má skoro tých istých a po vzhľadnutí ostatných snímok v tejto kategórii musím dodať, sa nedá hovoriť o veľmi silnej konkurencii.

Je úsmevné vidieť, že sa v súčasnosti na popredné rebríčky v návštevnosti, zárobkoch, no aj v oceneniach dostáva film, za ktorým nie sú filmoví giganti ako Disney, Marvel, WB a pod. Tiež treba dodať, že film mal minimálnu reklamu v kinách, či iných mediálnych platformách, čo bolo aj zámerom štúdia Ghibli. Za svoju vysokú návštevnosť tým pádom vďaka prísl'ubom kvalitného zážitku, aký divák od daného štúdia očakáva.

„Mahito, 12-ročný smútiaci chlapec sa musí v Japonsku v 40. rokoch 20. storočia presunúť na vidiek a zvykať si na novú matku. Tam naráži na tajomnú volavku, ktorá ho vtiahne do krajiny fantázie.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Hayao Miyazakiho	Rok vydania: 2023 Žáner: Animovaný / Dobrodružný / ...
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Príbeh	- Film nevhodný pre Ghibli nováčika
+ Hudba	
+ Animácie	
HODNOTENIE: ★★★★★	



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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini,
Dominik Farkaš, Ján Schneider, Samuel Benko, Mária Lorenc,
Barbora Krištofová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš
Kuriľák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Zuzana Mladšíková,
Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová,
Tatiana Klačanská, Maja Kuffová, Friderika Hodossyová,
Nataša Bóžiková, Simona Tlacháčová, Andrea Halušková,
Blanka Bobovská, Martina Bordáková, Maroš Goč,
Silvia Babčáková, Soňa Troščáková

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka
Lenovo Legion Go

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 DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DŮLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

Copyright © 2024 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6294 (online)

D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon
pokročilých inteligentných sietí.



AI Mesh
Optimiser



AI Wi-Fi
Optimiser



AI Traffic
Optimiser



AI Assistant



AI Parental
Control



R15
AX1500 Smart Router

E15
AX1500 Mesh
Range Extender

M15
AX1500 Mesh Systems



Externý SSD disk XS2000

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

Kúpíte tu  **alza.cz** |  **DATA COMP.SK**
Muži v modrom

Externý SSD disk XS1000

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

Kúpíte tu  **alza.cz** |  **DATA COMP.SK**
Muži v modrom