

GENERATION

**HRALI
SME**
HELLBLADE 2

TESTOVALI SME
Acer Predator Helios 18

TÉMA
Max bol spustený v Európe

RETRO
Donkey Kong 64

VIDELI SME
Kaskadér

SÚŤAŽ



CREATIVE ZEN HYBRID 2

Wireless Over-ear Headphones with Hybrid ANC



Bringing you the perfect combination of versatility, design, and performance, Creative Zen Hybrid 2 stuns with five built-in noise-cancelling microphones, long-lasting battery life of up to 67 hours, Noise Control features, and more.



5.2



HYBRID
ANC



AMBIENT
MODE



LOW
LATENCY



AAC



67 HRS
TOTAL
PLAYTIME



Začiatky a konce

Šiesty mesiac som si pracovne nazval mesiacom veľkých začiatkov a súčasne tak veľkých koncov. Akokoľvek si uvedomujem, že teraz zo mňa bude hovoriť konkrétne ten môj vyšší vek a ešte ako tak fungujúca pamäť, nemôžem začať ničím iným, než pohrebom legendárneho ICQ. Svojho času najpoužívanejší komunikačný nástroj, ktorý mal viac majiteľov než ja ponožiek, definitívne zomrie práve koncom tohto mesiaca. Síce nepredpokladám, že sa tu medzi vami dnes nájde niekto, kto ešte staručké ICQ používa, každopádne, informácia o jeho skone je skôr nostalgickou pripomienkou celkovej (ne)kvality internetovej komunikácie v rámci minulosti a sčasti aj dneška.

Tam, kde niečo končí, musí už z povahy vecí súčasne čosi iné začínať. Tých začiatkov sa v uplynulých týždňoch odohralo hneď niekoľko a ešte než si to overíte aj formou našich tradičných rubriek, ja osobne neodolám a vypichnem pár chuťoviek. Na Xbox a PC dorazila unikátna videohra Senua's Saga: Hellblade 2, ktorú značná časť kritickej verejnosti nazýva prvým skutočným next-gen projektom. Spoločnosť Huawei začala predávať hodinky až nápadne sa podobajúce na nahryznutú konkurenciu a všetci veľkí výrobcovia notebookov oznamujú vstup do novej éry počítačov vybavených umelou inteligenciou. Keď už spomínam AI, tak osobne mám svoj vlastný názor na marketingové uchopenie celej tejto, dozaista prospešnej veci a práve v jednom z našich nových hardvérových testov vám o tom poviem trochu viac. Ako vidíte, je čas nasliniť virtuálne prsty a začať listovať, pretože témy sú opäť pestré a to som z nich nevybral ani len polovičnú vzorku.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Ako dnešné herné notebooky menia zážitok z hrania hier?



Súčasná herná notebooky sú vybavené pokročilými grafickými kartami, procesormi a funkciami umelej inteligencie, vďaka čomu prinášajú revolúciu do mobilného hrania. Poskytujú hráčom nielen výkon stolných počítačov, slobodu hrať najnovšie hry kdekoľvek, ale aj zážitok z hrania na úplne inej úrovni. V článku sa dozvieme aké možnosti ponúkajú najnovšie počítačové technológie.

Vývoj počítačov napreduje míľovými krokmi. Veľmi dobre je to vidieť aj v hernom segmente, kedy hry nadobúdajú čoraz realistickejšie črty s úžasnými efektami. Keď si porovnáte napríklad hru Doom z roku 1993, ktorá bola na tú dobu absolútnym hitom s dnešnými strielačkami typu Call of Duty, tak je to ako sci-fi. A všetky tieto nadupané hry si navyše dnes môžete

zahrat' kdekoľvek ste, vďaka herným notebookom s pokročilým softvérom a hardvérom. Dobrým príkladom toho je notebook Lenovo Legion Pro 5i, ktorého funkcie ocenia aj nároční hráči.

Umelá inteligencia hranie posúva ďalej

Pomaly už nie je zariadenia, v ktorom by nebola integrovaná umelá inteligencia. Nachádza sa aj v Lenovo Legion Pro 5i v podobe čipu LA1 AI a technológii Lenovo AI Engine+, kde je cítiť jej prínos. Okrem toho, že zvyšuje výkon notebooku, optimalizuje aj hranie v reálnom čase a zvyšuje FPS na maximum pre plynulé animácie a rýchle reakcie, vďaka ktorým budete mať náskok pred súpermi. Táto umelá inteligencia sa navyše neustále zlepšuje a vyvíja vďaka nástroju Smart Engine.

Grafika ako z iného sveta

Ak chcete využívať notebook na hranie hier, grafická karta je dôležitým prvkom, od ktorého závisí kvalita hrania. Lenovo





s certifikáciou X-Rite™ Pantone® a továrenskou kalibráciou, vďaka čomu zobrazuje neuveriteľne presné farby.

Plynulý obraz zabezpečuje 240Hz variabilná obnovovacia frekvencia a pomerom strán 16:10 si vychutnáte hru na veľkej ploche. Spolu s reproduktormi Nahimic by SteelSeries, ktoré majú pohlcujúci 3D zvuk bude hranie každej hry epickým zážitkom.

Lenovo Legion Pro 5i má všetko čo má mať kvalitný herný notebook, a ešte omnoho viac. Spoločnosť Lenovo tak verí jeho kvalite, že ho predáva rovno s trojročnou zárukou.

Ak chcete hry nielen hrať ale ich aj prežívať, neurobíte krok vedľa ak sa rozhodnete práve pre toto zariadenie. Ako bonus máte pri zakúpení možnosť využívať zdarma až 3 mesiace službu Xbox Game Pass, na ktorej sa nachádza viac ako 100 špičkových herných titulov.

Legion Pro 5i disponuje grafikou až NVIDIA GeForce RTX 4070 so skvelými funkciami, vďaka ktorým si pri hraní hier budete pripadať ako v inej dimenzii. Potrpíte si na detaily? NVIDIA Ada Lovelace vypúšťa plný potenciál Ray Tracing, ktorý verne simuluje odrazy, lom svetla a osvetlenie danej scény v hrách. Či už budete hrať akčnú RPG Cyberpunk 2077 alebo hororovú hru Alan Wake 2, zažijete neuveriteľne detailné virtuálne svety. Získajte náskok pred vašimi súpermi s technológiou NVIDIA Reflex, ktorá maximalizuje počet snímok za sekundu a znižuje latenciu. Vďaka tomu budete mať v hrách ako sú Counter Strike 2 alebo Call of Duty: Modern Warfare 3 lepšiu presnosť mierenia, rýchlejší reakčný čas a rýchlejšie budete zameriavať nepriateľov.

Na plné obrátky s chladnou hlavou

Celkový zážitok z hrania môže veľmi ľahko pokaziť prehrievanie a hučanie notebooku. To však nie je prípad Lenovo Legion Pro 5i, ktorý je vybavený systémom chladenia Legion ColdFront s umelou inteligenciou. Ten sa skladá z vylepšených ventilátorov, vyrobených zo zlúčenín s fázovým prechodom, tenkých 3D lopatiek a hybridných chladiacich trubíc. Zaisťuje to lepšie prúdenie vzduchu a notebook tak ostáva chladný bez ohľadu na to ako moc ho zatťažujete.

Audiovizuálne potešenie

Všetky hry doslova ožívajú na 16-palcovom displeji Lenovo PureSight



SLUŽBA MAX JE SPUSTENÁ! DIVÁKOM V EURÓPE PRINÁŠA TEN NAJLEPŠÍ OBSAH OD WARNER BROS. DISCOVERY NA JEDNOM MIESTE



Spoločnosť Warner Bros. Discovery dnes oznámila, že jej rozšírená streamovacia služba Max je oficiálne dostupná v 20 krajinách v Škandinávii, na Pyrenejskom polostrove a v strednej a východnej Európe. Nový obsah budú môcť pozerat' obyvatelia Andorry, Bosny a Hercegoviny, Bulharska, Českej republiky, Čiernej Hory, Dánska, Fínska, Chorvátska, Kosova, Maďarska, Moldavska, Monaka, Severného Macedónska, Nórska, Portugalska, Rumunska, Srbska, Slovenska, Slovinska, Španielska a Švédska.

Max prináša predplatiteľom dvojnásobné množstvo obsahu, aké bolo predtým k dispozícii na HBO Max. O kvalitnú zábavu sa už od dnešného dňa postarajú filmové tituly od Warner Bros, ako napríklad **Duna: Časť druhá**, **Barbie**, **Wonka**, **Joker** a **Harry Potter**. Medzi prémiové seriály patria HBO Originals **The Last of Us**, **Biely lotos**, **Eufória**, **Temný prípad: Nočná Krajina** a **Sympatizant**. Druhá séria seriálu **Rod**

draka bude mať v Európe premiéru 17. júna. Chýbat' nebudú ani populárne seriály **Priatelia** od Warner Bros. Television či **90 Day Fiancé**, **Cake Boss**, **Gold Rush** a **Nahá a vydesení** z produkcie Discovery.

Max kombinuje neprehliadnuteľné tituly z HBO Max, pútavú zábavu z reálneho života od Discovery spolu s prvotriednymi športovými prenosmi od Eurosportu, výsledkom čoho je kompletný divácky zážitok pre celú domácnosť. Na všetkých trhoch, kde je Max v Európe dostupný, bude jediným miestom, kde bude možné naživo sledovať každý okamih, každú medailu, každého športovca a každý tím počas nadchádzajúcich **Olympijských hier Paríž 2024**, vďaka čomu fanúšikovia nikdy nezmeškajú žiaden dôležitý moment. Paríž 2024 je zahrnutý vo všetkých typoch predplatného, takže zákazníci si budú môcť vychutnať úplný prístup k najväčšiemu športovému podujatiu na svete.

JB Perrette, generálny riaditeľ a prezident divízie Global Streaming & Games spoločnosti Warner Bros. Discovery, hovorí:

„Dnešný deň je významným míľnikom v globalizácii služby Max. Máme za sebou bohatú históriu poskytovania kvalitného obsahu divákovi v celej Európe od ikonických značiek ako HBO, Discovery, Warner Bros., DC, Eurosport či TLC. Práve vďaka tomu sa môžu naši diváci spohnúť, že im stále prinesiem ten najlepší obsah na každú náladu a každú príležitosť. Vzhľadom na to, že máme pred sebou spustenie na viac ako polovici svetových trhov, je toto len začiatok ďalšej kapitoly tejto významnej spoločnosti prinášajúcej tie najlepšie príbehy.“

Gerhard Zeiler, prezident medzinárodnej divízie spoločnosti Warner Bros. Discovery, dodáva: „Či už ide o naše filmové trháky, neprehliadnuteľné televízne drámy, veľkolepé zábavné programy alebo napínavý športový obsah, Max prináša do Európy dokonalý divácky zážitok. Naša



nová a vylepšená aplikácia ponúka lepšiu personalizáciu, ktorá uľahčuje a urýchľuje sledovanie vašich obľúbených programov od Warner Bros. Discovery. S tromi rôznymi typmi predplatného, rozšírením Sport, väčšou kompatibilitou zariadení a stovkami distribučných partnerstiev s najväčšími pobočkami v regióne nebolo sledovanie prvotriedneho obsahu nikdy jednoduchšie."

Predplatitelia si môžu vybrať jeden z dvoch základných typov predplatného a rozšírenie Sport tak, aby služba čo najlepšie vyhovovala ich potrebám. Predplatné Standard im umožní pozerat' obsah na dvoch zariadeniach súčasne, predplatné Premium sa zas postará o maximálny zážitok zo sledovania s až 100 stiahnutiami (s obmedzeniami), rozlíšením 4K a zvukom Dolby Atmos (podľa dostupnosti).

Všetky typy predplatného ponúkajú rozlíšenie Full HD.

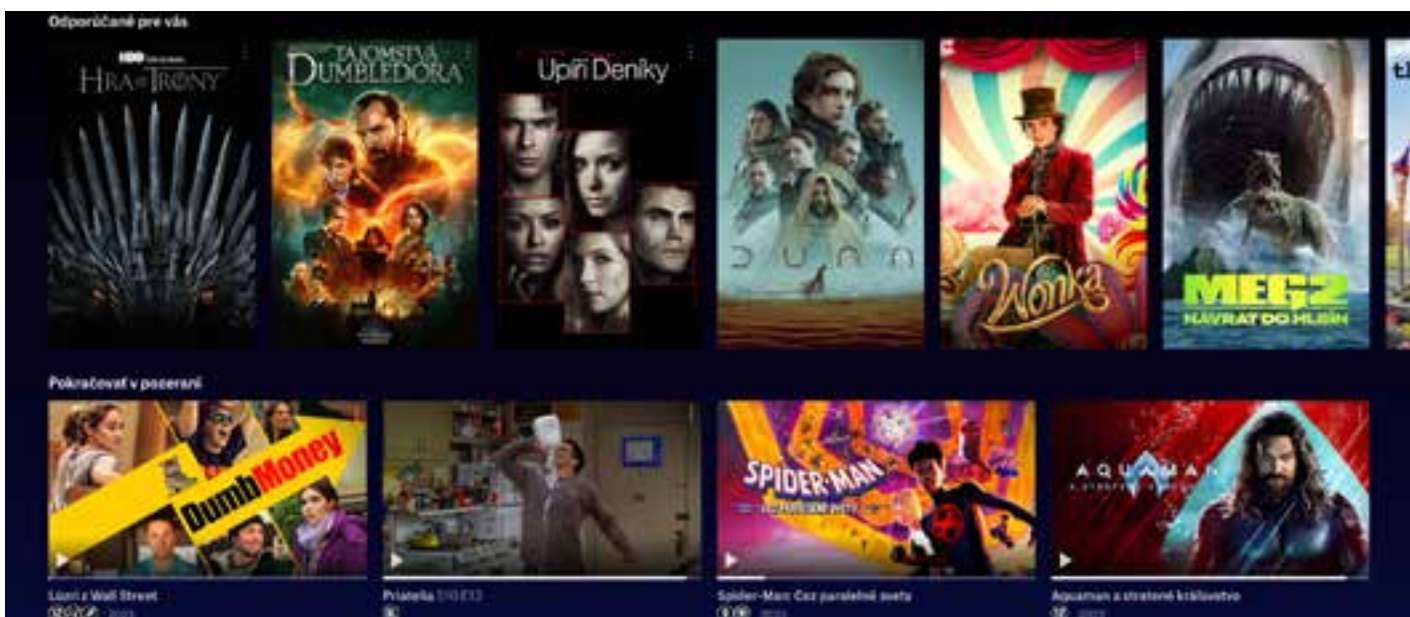
Max je k dispozícii na mnohých zariadeniach a platformách v celej Európe. Predplatitelia môžu pozerat' na smart televízoroch (Samsung, LG a Android TV™), prostredníctvom streamovacích zariadení (Apple TV a Google Chromecast™), na herných konzolách (PlayStation®5, PlayStation®4, Xbox One a Xbox Series X|S), mobilných zariadeniach, tabletoch (iPhone, iPad, iPod touch a Android™) a online na stránke [Max.com](https://www.max.com). **Max** je dostupný aj prostredníctvom vybraných poskytovateľov televíznych, internetových či mobilných služieb v jednotlivých krajinách.

Zákazníci môžu platiť prostredníctvom hlavných poskytovateľov (VISA, Mastercard,

Amex a PayPal) alebo v hlavných obchodoch s aplikáciami (Apple App Store, Google Play Store a Samsung Checkout).

Dnešné spustenie nadväzuje na úspešné spustenie služby Max spoločnosti Warner Bros. Discovery v USA, Latinskej Amerike a Karibiku. Dňa 11. júna bude **Max** uvedený na trh vo Francúzsku a Poľsku. V ten istý deň sa rozšírená služba HBO Max spustí v Holandsku a od 1. júla v Belgicku. Do júla bude Max dostupný v 25 krajinách Európy a v 65 krajinách a územiach po celom svete. V klúčových krajinách juhovýchodnej Ázie sa Max objaví v druhej polovici tohto roka.

**Kanály a živé prenosy dostupné vo všetkých typoch predplatného obsahujú reklamy. Obsah na požiadanie môže obsahovať sponzorov.*



Aký je život s ROG Zephyrus G16

NVIDIA GEFORCE RTX 4090 A TAKMER ŽIADNE OBMEDZENIA



Pokrok nezastavíš. Tak nejak sa to hovorí? No, asi to bude pravda, pretože sú už dávno preč časy, kedy hráčov ohurovalo rozlíšenie 720p, rozpixelovaná grafika a počty snímok obrazovky v nízkych desiatkach za sekundu. V dnešnej dobe sa za kvalitu počítača minimálne 1440p rozlíšenie, fotorealistické zobrazenie herných svetov a stovky FPS a nie je ani tak ťažké sa k takýmto výsledkom dostať. Teda... Nie je to také ťažké s herným desktopom, no čo robiť, keď si chcem užívať maximálny výkon aj na cestách? Pokrok nezastavíš a pokrok prichádza v podobe notebooku ROG Zephyrus G16 (2024), v ktorom sa len tak náhodou objavila grafická karta GeForce RTX 4090.

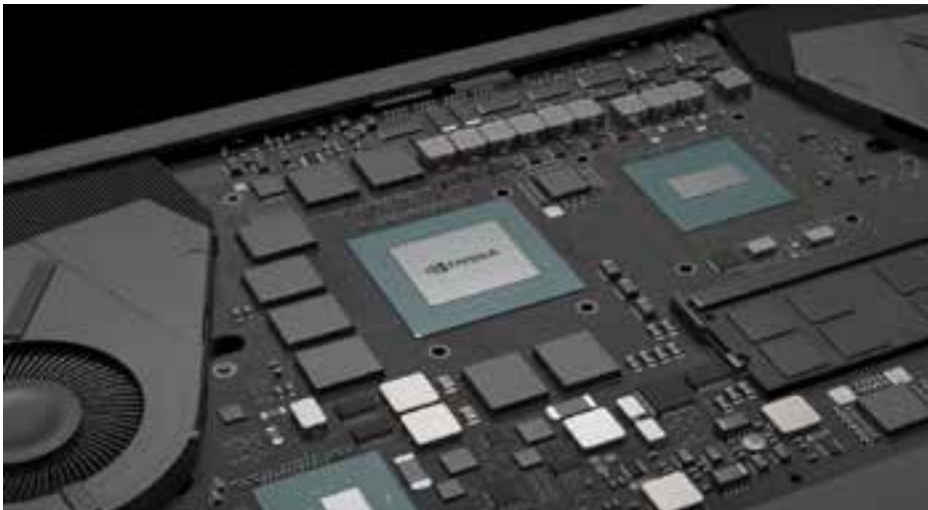
Čo je lepšie, ako po úspešnom ukončení každodenného boja o mesačný zárobok v práci, či snahu natlačiť si do hlavy nové vedomosti v škole, sadnúť za počítač a utiecť na chvíľu do obľúbených virtuálnych

svetov, skontrolovať, ako sa darí ich hlavným hrdinom, hrdinkám, či iným postavám na ich ceste k sláve, pomste, či láske, alebo sa len kochať pohľadom na neprebádané krajiny, ktoré sú čoraz viac realistické.

Samozrejme, sto ľudí, sto chutí. Veľá hráčov obľubuje nostalgiu viditeľných pixelov, či komiksového zobrazenia, no pravý realizmus, či už ide o vysoké rozlíšenie, plynulý gameplay, alebo stále rozšírenejší systém vykresľovania svetla ray tracing, kladie vysoké nároky na hardvér. V spoločnosti Asus sa rozhodli ponúknuť zariadenie s tými najvýkonnejšími komponentmi, aby sa hardcore hráči nemuseli cítiť ochudobnení ani na cestách.

Čo teda predstavuje momentálne najvýkonnejší hardvér? V podaní ROG Zephyrus G16 je samozrejmosťou tá najvýkonnejšia herná grafická karta,

GeForce RTX 4090 16 GB GDDR6 vo verzii pre notebooky, taktiež procesor Intel Core Ultra 9 185H (turbo takt až 5,1 GHz, 16 jadier/22 vlákien) a na záver 32 GB RAM (2 x 16 GB LPDDR5X). Tento špecifický kúsok sa môže pochváliť systémom ROG Boost, vďaka čomu dosahuje až 1700 MHz pri 115 W (1650 MHz Boost Clock + 50 MHz OC, 95 W + 20 W Dynamic Boost). Hry a programy si majitelia uložia na dvojici M.2 NVMe PCIe 4.0, každý s kapacitou 2 TB a o zvuk sa postará šesťica reproduktorov s Dolby Atmos certifikáciou. Celý výkon zariadenia sa následne zobrazuje na dychberúcom 16" OLED displeji s rozlíšením 2,5K (2560 x 1600 px) so 100% pokrytím DCI-P3, rýchlosťou odozvy len 0,2 ms a úctyhodnou obnovovacou frekvenciou 240 Hz. G-Sync a Dolby Vision HDR podpora je tiež samozrejmosťou. Viac si v praxi, v prekvapivo mobilnom zariadení, momentálne nie je možné predstaviť.



Najvýkonnejšia mobilná grafická karta

Na úvod priznanie. Nie je GeForce RTX 4090 ako GeForce RTX 4090. Grafické karty, respektíve čipy, ktoré sú inštalované do notebookov sa v drvivej väčšine prípadov v parametroch odlišujú od svojich stolných bratov. To dáva zmysel, nakoľko karta, ktorá v normálnom počítači dokáže zhltnúť viac ako 400 wattov, by sa v tenkom notebookovom šasi prinajlepšom iba upiekla. No hoci je GeForce RTX 4090 Laptop GPU po stránke parametrov mierne okresaná, ide stále o to najlepšie, čo si môžu hráči zobrať na cesty. Jej stále nadmieru vysoký počet CUDA jadier ponúka bezprecedentný výkon a vylepšené RT jadrá tretej generácie zabezpečia úžasné vizuály aj pri hraní najnovších hier s plnou podporou ray tracingu. Nehovoriac o technológií DLSS využívajúcej Tensor jadrá určené pre AI a machine learning, ktorej som sa v samostatnom článku venoval nie tak dávno a ktorej najnovšia verzia DLSS 3.5 prináša obrovský nárast výkonu s minimálnym dopadom na kvalitu zobrazenia.

Pre pochopenie, DLSS Super Resolution (alias DLSS 2) priniesla zvýšenie FPS za pomoci renderovania v nižšom rozlíšení a následnom zväčšení obrazu za pomoci AI (umelej inteligencie) bez pozorovateľného dopadu na kvalitu. DLSS Frame Generation (alias DLSS 3) predstavuje ďalší veľký pokrok, keď sú do hry vkladané úplne nové snímky obrazovky, generované pomocou AI. Na záver DLSS 3.5, technológia tiež známa ako DLSS Ray Reconstruction prináša oveľa lepší vizuál s ray tracingom pri menšej záťažii hardvéru. Vyšší výkon zadarmo? Kto by odmietol. Na záver však musím spomenúť, že nové Nvidia grafické karty z radu GeForce RTX podporujú celý rad ďalších technológií, ktoré buď zvyšujú výkon, zlepšujú grafické zobrazenie, alebo dokonca pomáhajú hráčom, no je ich toľko, že kým by som ich všetky vypísal a vysvetlil, čo každá jedna robí, bol by tento článok adeptom na knižné spracovanie.

Čo som si na ROG Zephyrus G16 s RTX 4090 zahral a ako sa mi hralo?

Nemalo by zmysel, kebyže na takto výkonnom zariadení hrám Solitaire či Tetris, preto som sa rozhodol porovnať, ako sa na ňom hrajú naozaj moderné hry, ale aj staršie kúsky so stále obstojnými vizuálmi, ktoré však dokážu ťažiť z vysokého výkonu. Na prvom mieste je samozrejme Cyberpunk 2077, hra blízka môjmu srdcu, ku ktorej sa stále rád vraciam, najmä kvôli neustálej podpore od moderskej komunity. Forza Horizon 5 má už pár rokov, no kým nepríde jej nástupca, ide stále o jednu z najlepších arkádových pretekárskych hier. Chcelo by to ešte nejaký titul, ktorý podporuje ray tracing... A tak som si pustil nostalgickú srdcovku s novým vetrom v plachtách - Portal s podporou RTX. K tomu ešte pár chuťoviek ako Metro: Exodus a Horizon Forbidden West a o zábavu som mal postarané. V porovnaní so zostavou, na ktorej bežne doma hrávam (Ryzen 7800X3D, RX 7800 XT, 32 GB DDR5 RAM), musím so smútkom priznať, že rozdiely vo výkone neboli také veľké, ako by som bol

dúfal. Predsa len som myslel, že desktopové komponenty budú vďaka lepšiemu chladeniu a vyššiemu odberu elektriny silnejšie. ROG Zephyrus G16 si však poradil so všetkými hrami, ktoré som hodil jeho smerom, aj troškou produktivity v podaní strihania 4K videa a to všetko pri zvládateľných teplotách a len mierne vyššej hlučnosti, aspoň čo sa herných notebookov týka.

Viac ako len herný notebook

Keď už som na konci predošlého odseku spomenul aj produktivitu, tak čo sa týka výkonu, nie je ROG Zephyrus G16 s GeForce RTX 4090 vôbec iba herne ladené zariadenie. Profesionáli už dlhé roky siahajú po hernom hardvéri, ktorého výkon im dokáže ulahčiť prácu, či už ide o renderovanie 3D modelov, strihanie videa, prácu s fotkami, či rad ďalších na výkon náročných úloh. Áno, Nvidia aj Asus majú vo svojom portfóliu aj čisto profesionálne zariadenia, ktoré ponúkajú rad vychytávok, ktoré posunú prácu profesionálov ešte na vyššiu úroveň, no je skvelé vidieť, že v Nvidii myslia aj na to a prinášajú inovácie ako Nvidia Studio, platformu, ktorá vysoký herný výkon dokáže pretaviť do ešte lepších výsledkov pri práci v programoch ako Adobe Premiere Pro, Photoshop, Autodesk a rade ďalších.

Zhrnutie

Či vaše srdce prahne po hraní Cyberpunk 2077 a iných na výkon náročných hrách v najvyšších nastaveniach nielen doma, ale aj na cestách, bleskovom spracovaní profesionálnej roboty, alebo akejkolvek kombinácií týchto dvoch protipólov, bude ROG Zephyrus G16 s grafickou kartou RTX 4090 veľmi dobrá voľba. Ja som si dva týždne, kedy som si ho mal možnosť odskúšať, naozaj užil. Len buďte pripravení si za tento monštrózný výkon v kompaktnom šasi priplatiť.



ASUS je prvý výrobca notebookov, ktorý uvádza Copilot+ PC



Zákazníci, ktorí čakajú na AI funkcie v systéme Microsoft Windows, by nemali prehliadnúť najnovší ASUS Vivobook S 15 (S5507QA).

Novinka bude v predaji od 18. júna, [predobjednávky](#) štartujú 20. mája.

V technologickom priemysle sa už viac ako rok diskutuje o umelej inteligencii. Prvé notebooky, ktoré boli navrhnuté pre AI, sa dostali na trh v decembri. Teraz prichádza [ASUS Vivobook S 15](#), ktorý púta pozornosť ako priekopník najnovšieho Copilot+ PC.

ASUS Vivobook S 15 je vybavený celým radom špičkových softvérových funkcií s umelou inteligenciou od spoločnosti Microsoft, ako sú Live Captions, Recall

a Cocreator. Vivobook ponúka nielen pôsobivé funkcie, ale vyniká aj hardvérom:

- **Predĺžená výdrž batérie:** ASUS Vivobook S 15 sa môže pochváliť pôsobivou výdržou batérie viac ako 18 hodín.
- **Špičkový displej:** Všetky konfigurácie notebooku ASUS Vivobook S 15 ponúkajú 3K OLED displej, ktorý poskytuje výnimočný zážitok zo sledovania obsahu. Okrem toho je tento displej navrhnutý s ohľadom na ochranu očí a v porovnaní s tradičnými LCD displejmi vyžaruje o 70 % menej modrého svetla.
- **Komplexná portová výbava:** Na zabezpečenie pohodlného pripojenia k príslušenstvu je ASUS Vivobook S 15 vybavený štyrmi USB portmi, HDMI portom, čítačkou microSD kariet a audiojackom.

Celkovo možno povedať, že ASUS Vivobook S 15 kombinuje pokročilé zlepšenia umelej inteligencie so špičkovým hardvérom, čo z neho robí vynikajúcu voľbu z hľadiska produktivity, zábavy a celkovej spokojnosti používateľov.

Prečo je to dôležité?

Spustenie prelomovej služby ChatGPT sprístupnilo veľké jazykové moduly masám používateľov, podnietilo generačnú zmenu v technologickom odvetví a spôsobilo, že výpočtový výkon dátových centier prekonal očakávania.

Viac ako 60 % úkonov sa v súčasnosti vykonáva v cloude. Vedie to k prudkému nárastu nákladov na predplatné, keďže



čoraz viac služieb umelej inteligencie je dostupných online. Poplatky za cloudové služby sú dnes z pohľadu priemerného tvorca obsahu o 200 % vyššie ako jeho poplatky za hudbu a streamovacie služby. Tento trend bude pravdepodobne pokračovať, pokiaľ sa niektoré výpočtové úlohy nepresunú do lokálnych zariadení.

Kombinácia cloudových a lokálnych služieb bude nákladovo efektívnejším

a bezpečnejším riešením, pretože služby a aplikácie budú spúšťať procesy umelej inteligencie lokálne.

ARM procesor Qualcomm

[Copilot+ PC](#) predstavuje debut procesora Qualcomm Snapdragon X Elite – prvého procesora navrhnutého na prevádzku systému „Windows on ARM“. Technologickí nadšenci snívajú o tomto

momente už roky a vyzdvihovali kľúčové výhody oproti bežným notebookom, ako je vyšší výkon pri nižšej spotrebe energie a výrazne dlhšia výdrž batérie.

Presnejšie povedané, ARM procesory ponúkajú v porovnaní s konkurenciou výrazne lepšiu energetickú účinnosť a poskytujú špičkový výkon s iba tretinovou spotrebou energie. To znamená neuveriteľnú výdrž batérie.

Podobne ako smartfóny, aj notebooky s ARM procesormi majú vynikajúcu dobu prevádzky a pohotovostného režimu, ktorá sa pohybuje v desiatkach hodín – je to úplne niečo iné než to, na čo ste dnes zvyknutí. ASUS Vivobook S 15 (S5507QA) je prvý model svojho druhu a môžete si ho [predobjednať](#) už dnes.

Vivobook S15 Kľúčové špecifikácie

- **OS:** Windows 11 Pro
- **CPU:** Qualcomm Snapdragon X Elite
- **RAM:** 16 alebo 32 GB LPDDR5x
- **Úložisko:** 1 alebo 2 TB PCIe Gen 4
- **Displej:** 3K OLED 120 Hz, 16 : 9
- **Batéria:** 70 Wh (výdrž viac ako 18 hodín)
- **Porty:** 2x USB4, 2x USB 3.2 Gen1 Type A, 1x čítačka microSD kariet, 1x HDMI 2.1, 1x 3,5 mm audiojack
- **Rozmery:** 352 x 227 x 14,7 – 15 mm
- **Hmotnosť:** 1,42 kg
- **Konštrukcia:** Kovová
- **Cena:** od 1 399 eur



Huawei Watch FIT 3

DOKONALÝ DOPLNOK PRE AKTÍVNY A ŠTÝLOVÝ ŽIVOT

Komplexná správa zdravia



Víziu spoločnosti Huawei je viesť trendy nositeľných zariadeniach a najnovšie hodinky Huawei Watch FIT 3, ktoré nedávno prišli aj na slovenský trh, sú toho jasným dôkazom. Tento nový model, vychádzajúci z filozofie „Fashion Squared“, spája elegantné tvary s ikonickým štvorcovým dizajnom a užívateľsky prívetivou technológiou, ktoré redefinujú koncept moderných nositeľných doplnkov.

Nový koncept dizajnu

„Fashion Squared“ predstavuje víziu Huawei pre nositeľné technológie, ktorá kombinuje estetiku s výkonom v inovatívnom štvorcovom dizajne. Tento koncept sa prejavuje v troch hlavných pilieroch: dizajn, šport a zdravie. Huawei Watch FIT 3 sú dokonalým príkladom tejto vízie, ktorá prináša moderný štýl, bohaté športové zážitky a vitalitu.

Módna revolúcia na vašom zápästí

Huawei Watch FIT 3 prinášajú revolúciu v dizajne nositeľných zariadení. Ich zaoblené

hrany a obdĺžnikový ciferník vytvárajú ikonický vizuálny dojem, ktorý dopĺňa farebná korunka s efektom slnečného brúsenia. Hodinky sú dostupné v pestrých farebných variantoch, ako sú čierna, ružová, zelená, biela, sivá a biela (kožená verzia). Remienky z fluoroelastoméru, nylonu alebo pravých kožených materiálov zaručujú, že hodinky budú dokonalým doplnkom pre akúkoľvek príležitosť – od návštevy kaviarne až po obchodné stretnutie.

Huawei Watch FIT 3 sa pýšia ultraľahkým 1,82-palcovým AMOLED 2.5D displejom, ktorý zaujme 77,4% pomerom obrazovky k telu a o 10% väčšou zobrazovacou plochou pre ešte intenzívnejší vizuálny zážitok. Maximálny jas 1500 nitov a automatické prispôbenie svetelným podmienkam zaručujú, že vždy vidíte jasne, či už ste na slnečnom pobreží alebo v tlmene osvetlenej kaviarni.

Športujte štýlovo

Pre tých, ktorí milujú aktívny životný štýl, sú nové smart hodinky ideálnym spoločníkom. Hodinky ponúkajú viac ako 100 športových režimov, vrátane nových

ako padel a e-športy, vďaka čomu vyhovejú používateľom s rôznymi záujmami a preferenciami. Nový režim Track Run presne zaznamenáva bežecké trasy pomocou vysoko presného GNSS polohovacieho čipu, a umožňuje zdieľať svoje obľúbené trasy a dostávať odporúčania od priateľov.

Aplikácia Stay Fit ponúka komplexného osobného trénera priamo na vašom zápästí. S aktualizovanou globálnou databázou kalorických hodnôt jedál z 50 krajín poskytuje nutričnú analýzu, ktorá podporuje vyváženú stravu a cvičebný režim. AI-powered Smart Suggestion potom ponúka personalizované odporúčania cvičení na základe vašej dennej aktivity a poveternostných podmienok, čím zaisťuje, že vždy zostanete aktívni a motivovaní.

Zdravie na prvom mieste

Huawei Watch FIT 3 je váš celodenný manažér zdravia. Vybavené najnovším Huawei TruSleep™ 4.0, hodinky poskytujú presné sledovanie spánku a personalizované odporúčania na zlepšenie zdravia vášho spánku. Funkcia Sleep Breathing Awareness umožňuje lepší spánok, zatiaľ čo slim dizajn zaisťuje pohodlné nosenie aj počas noci.

Huawei TruSeen™ 5.5 monitoruje srdcový tep, úroveň kyslíka v krvi, spánok a stres. Algoritmus s funkciou online samoučenia optimalizuje monitorovanie aj v náročných podmienkach, ako sú chladné prostredie alebo pre ľudí s menšími zápästiami.

Funkcia Pulse Wave Arrhythmia Analysis presne identifikuje riziko arytmie a poskytuje včasné varovania. Pre ženy je tu aj pokročilá správa menštruačného cyklu, ktorá ponúka komplexnú starostlivosť o zdravie žien.

Huawei vedie trendy nositeľných technológií

Huawei Watch FIT 3 sú hodinky, ktoré v sebe spájajú inovatívny dizajn a širokú škálu funkcií, vďaka čomu uspokojia aj tých najnáročnejších používateľov. Či už chcete zlepšiť svoje zdravie, sledovať svoje športové aktivity, alebo len nosiť štýlový doplnok, táto novinka je ideálnou voľbou.



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

NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

WH 40k Mechanicus II



Stratégie sa už v súčasnej dobe veľmi nenosia, tobôž kvalitné stratégie. Avšak z času na čas príde niečo, čo zaujme, a to sa pred šiestimi rokmi podarilo aj hre Warhammer 40,000: Mechanicus. Nikto z nás to nečakal, no o to je dnes prekvapenie príjemnejšie. Mechanicus sa totiž vracia v druhom dieli. Našou úlohou bude zhromaždiť vojsko, vyslať bojovníkov do vojny a rozdrviť nepriateľov. Budeme ale musieť brať na zreteľ nové mechaniky týkajúce sa environmentálnych nástrah a dizajnu prostredí. Súboje budú opäť ťahové, pričom dve kampane nám umožnia hrať za Mechanicos a Necronov. Našou úlohou bude získať kontrolu nad celým svetom a obsadzovať miestne regióny. Warhammer 40,000: Mechanicus II vyjde na PC, PS5 a Xbox Series v ešte nestanovený dátum.

Kingdom Hearts na Steame



Možno len náhoda a možno prvá názorná ukážka prehodnotenia filozofie prístupu k hrám, ktoré avizovalo Square Enix. Sériu Kingdom Hearts, ktorá bola na PC vydaná prvýkrát len ako exkluzivita Epic Game Store, sa po troch rokoch dostáva aj na Steam. Štúdio túto správu ohlásilo na platforme X a oficiálnom blogu, kde pridalo niekoľko ďalších detailov. Steam verzia sa začne predávať od 13. júna, pričom na tejto platforme budú vydané tri kolekcie hier Kingdom Hearts, Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX, Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue a Kingdom Hearts III + Re Mind DLC, plus jedna celkom nová kolekcia s názvom Kingdom Hearts Integrum Masterpiece. Prípadné úpravy voči Epic verzii známe nie sú. Z nejakého dôvodu chýba Kingdom Hearts: Memory of Melody.

Pobočka Larianu vo Varšave



Larian Studios naberá na sile a rastie. Po megalomanskom super úspechu Baldur's Gate 3 sa štúdio ďalej rozrastá. Tentokrát k našim severným susedom do Poľska. Štúdio nám predstavuje Larian Studios Warsaw. Týmto sa počet štúdií tejto belgickej spoločnosti rozrastá na sedem. Larian Studios Warsaw sa týmto pridáva ku kolegom v Španielsku, Írsku, Belgicku, Anglicku, Malajzii, Spojenom kráľovstve a Kanade. Nejaké zaujímavejšie bližšie informácie ale nateraz nemáme, teda mimo tej, že štúdio momentálne pripravuje dve neoznámené hry. Pre zrozumiteľnosť, Larian Studios ako také pripravuje tie hry. Tvorcovia naberajú nových ľudí, čiže ak máte záujem, nebojte sa aplikovať. Volné pozície vo varšavskej pobočke môžete nájsť na oficiálnej stránke Larian Studios.

Nová kolekcia hier Gothic



THQ Nordic ohlásilo Gothic Classic Khorinis Saga, kolekciu Gothic Classic a Gothic II Complete Edition, pre Nintendo Switch. Spoločnosť sa podľa všetkého snaží vydojiť z tejto série, čo sa tejto konzoly týka, asi skutočne toľko, koľko sa len dá. To ale taktiež znamená, že prípadný Gothic 3 na tomto zariadení už asi neuvidíme. Dôvod? Jednoducho by to nedávalo zmysel vydávať túto kolekciu, ak by ste pripravovali ešte tretí diel. Samotný názov síce jasne hovorí, že ide o ságu Khorinis, čiže mesta, kde sa odohráva jednotka i dvojka. Avšak čakajte, že štúdio vydá ešte Gothic 3 a potom následne novú kolekciu nazvanú napríklad Gothic Classic Myrtana Saga, to je asi tak pravdepodobné, že do vás narazí asteroid. Gothic Classic Khorinis Saga vyjde 27. júna 2024.

The Clone Wars na PS4 a PS5



V zoznamoch PlayStation Store sa podarili dohľadať informácie o Star Wars: The Clone Wars, pôvodnej hre vydané na PS2. Tá podľa všetkého vyjde na PlayStation Store v emulovanej podobe s dodatočným množstvom Quality of Life vychytávkami cez PS Plus Premium. Star Wars: The Clone Wars ponúkne na PS4 a PS5 možnosť pretáčania, vylepšené renderovacie techniky, funkciu quick save a video filtre, pravdepodobne pre emuláciu CRT obrazovky. Star Wars: The Clone Wars určite patrí medzi tie lepšie Star Wars hry, ktoré sme si pred 20 rokmi mohli zahrať. Vyšla na PS2, Xbox a Nintendo GameCube, kde ponúkla hráčom hrateľnosť o dvoch podobách – časť hry sa odohrávala ako third person sekačka a časť hry sa odohrávala ako strieľačka s vozidlami ako AT-XT či STAP.

Nintendo World Championships



Nintendo ohlásilo Nintendo World Championships: NES Edition, kolekciu upravených NES hier do ešportovej formy. Tá vyjde vyjde 18. júla. Nintendo World Championships: NES Edition prinesie celkom 150 rôznych výziev v hrách, ktorých zoznam nájdete nižšie. Tie sa budú týkať hrania na čas, prejdienia určitej časti levelov a podobne. Avšak do dokonalosti chýba už len to, aby boli všetky hry v kolekcií hrateľné aj v plnej verzii. Bude už na každom z nás, či sa oplatí za výzvy v nekompletných hrách zaplatiť 29,99 Eur. Zoznam hier: Super Mario Bros., Super Mario Bros. 2, Super Mario Bros. 3, Super Mario Bros. The Lost Levels, Excitebike, Ice Climber, The Legend of Zelda, Zelda II: The Adventure of Link, Donkey Kong, Metroid, Balloon Fight, Kid Icarus a Kirby's Adventure.

Nová plošinovka so Šmolkami



Ide o The Smurfs – Dreams, skákačku s puzzle prvkami pre jedného hráča a kooperatívne hranie pre dvoch hráčov.

Už len letmý pohľad na obrázky dá každému znalcovi ploštinoviek vedieť, že tvorcovia si nepochybne vzali za inšpiráciu Super Mario 3D World. Vyzerá to rovnako, rovnako sa to hýbe, pôsobí to rovnako. V žiadnom prípade im to ale nemáme za zlé, pretože inšpirovať sa u najlepších, to nie je vôbec hanba. Hra to bude lineárna s 12 levelmi a ďalšími 16 mini levelmi. Ako hráči si budeme môcť prispôbovať našich Šmolkov prostredníctvom magických orbov a tokenov, ktoré vytlačíme z bossov. Čeliť budeme samozrejme Gargamelovi. The Smurfs – Dreams vyjde na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Nintendo Switch ešte tento rok. Na konkrétny dátum si budeme musieť ešte počkať.

Nový update pre Starfield



Mnohí Starfield nazývame Bugfield, Starfail, Shitfield, prípadne Starshit a podobne.

Právom. Avšak najnovší update a hlavne prísľub do budúcnosti naznačuje, že sa z hry môže nakoniec stať aj celkom hrateľný titul. Majstrovské dielo už zo Starfieldu nebude, ale opravy môžu hru značne vylepšiť. Najnovší update prináša prepracované mapy miest. Tvorcovia pre nás prichystali aj úplne novú kustomizáciu interiérov lodí. Predpripravené priestory budú po novom úplne prázdne. Následne ich budeme môcť v dekoračnom móde vybaviť podľa našej ľubovôle. Veľkým prídavkom vyzerajú byť nové nastavenia náročnosti. Tie prinášajú okrem iného späť aj pôvodne plánované survival prvky (značný vplyv extrémov planét). Ďalší update prinesie dlhoočakávané vozidlá.

Príde JP Evolution 3?



Po dvoch veľmi veľmi sympatických hrách Jurassic World Evolution a Jurassic World Evolution 2 sa napokon pravdepodobne

chystá aj tretí diel. Aj keď je tu jeden veľký otáznik. Ešte predtým, než k nemu pôjdeme, jedno upozornenie, tak skoro hru radšej nečakajme. Aj keď jednotku a dvojku oddeloval len jeden rok, dvojku a „niečo, čo sa javí ako trojka“ bude oddelovať približne 4 až 5 rokov. Ak hra vyjde, stane sa to až počas fiškálneho roka 2026, čo znamená obdobie od 1. júna 2025 do 31. mája 2026. Aký je ten otáznik? Hru totiž opäť vyvíja štúdio Frontier Developments, tvorcovia pôvodných hier. Tí zatiaľ spomínajú len pojem „tretí Jurassic World“. Logicky by to zapadalo do schémy série Evolution, avšak kým nie je potvrdené všetko, nie je potvrdené nič.

Call of Duty: Black Ops 6



Dlho očakávaný nový diel Call of Duty bol ohlásený a ani si nepamätáme, kedy bolo nové Call of Duty ohlásené štýlom

„Aha, tu je nové Call of Duty. Anyways...“. Activision ohlásil názov Call of Duty: Black Ops 6 a to je všetko. Dôvodom je avšak to, že šlo len o ohlásenie ohlásenia hry. Activision ohlásilo, že Call of Duty: Black Ops 6 bude ohlásené a odprezentované 9. júna v nedeľu počas Xbox Showcase, ktorý sa uskutoční o 20:00 nášho času. Čo môžeme od šiesteho Black Ops čakať? V prvom rade je zvláštne, že hra bude mať číslo 6, keď predchádzajúci diel Cold War bol bez číselky, ale to len tak na margo. Táto časť by sa mala rovnako odohrávať počas Studenej vojny, na jej konci, konkrétne počas Druhej vojny v Perzskom zálive, kedy spojenci OSN bojovali proti Iraku.

Sklamanie Embraceru



Embracer sme poslednú dobu spomínali predovšetkým v súvislosti s masívnym rušením štúdií a prepúšťaním zamestnancov.

A to nesklamalo len dotknutých ľudí, ale samozrejme aj nás. Tentokrát je ale sklamaný samotný Embracer. Ten totiž zverejnil čísla výročnej správy, kde prezentoval veľmi nelichotivé výsledky. Ani horor Alone in the Dark a ani open world akcia Outcast: A New Beginning nenaplnili očakávané výsledky. Obe hry neprepadli len finančne, ale svoje si odniesli aj od kritikov, ktorí im dávali skôr priemernejšie známky. Niet sa ale čo čudovať. Alone in the Dark nevedel, či chce byť striedačkou alebo psychologickým hororom a o novom Outcaste hráči ani pomaly nevedeli, že existuje. Aj keď obe hry mali svoje problémy, veľkým mínusom bol slabý marketing.

Stellar Blade na PC



Vcelku slušná rezba z PlayStation 5 Stellar Blade sa možno dostane aj na PC.

Tvorcovia totižto v súčasnosti zvažujú prípadný port, do ktorého by sa mohli pustiť. Momentálne je hra stále exkluzivitou najnovšej konzoly od Sony. Okrem PC portu sa do hláv tvorcov dostala aj myšlienka tvorby pokračovania. To je, ak sa pre neho napokon skutočne aj rozhodnú, stále len hudbou budúcnosti. V súčasnosti sa štúdio SHIFT UP totižto zameriava na ich projekt nazvaný Project Witches. O ich novinke toho síce zatiaľ veľa nevieme, no nejaké drobnosti známe sú. Pôjde o akčný titul v štýle mangy pre PC, konzoly a mobilné telefóny. Avšak vývoj je len na začiatku a tak hru máme čakať až niekedy v roku 2027. SHIFT UP je juhokórejské štúdio, ktoré vzniklo v roku 2013.

Donkey Kong 64

HRANATÉ OPICE



Mario, Zelda, Donkey Kong. Tri najčastejšie opakované mená v rámci herného univerza vôbec a to nielen pri nazeraní za múr populárneho Nintendo, ktoré vďaka deťom poznajú aj ich starí rodičia. Asi si k nim nie vždy budú vedieť priradiť konkrétny výzor toho a onoho charakteru, avšak o to tu teraz vôbec nejde. Popularita opičiaka s iniciálami DK začala samozrejme ešte v roku 1981, keď ho sám veľký Shigeru Miyamoto stvoril a okamžite obsadil do, paradoxne, jednej antagonickej úlohy únoscu princezien v celej jeho kariére. Faktom však je, že jeho vôbec najväčšia herná sláva sa datuje do zlatej éry deväťdesiatych rokov, kde na ploche dvoch po sebe idúcich herných platforiem zažiaril nielen on sám, ale aj zvyšok jeho početnej rodiny.

So spoločnosťou RARE som vás ja osobne, v rámci našej retro sekcie,

zoznamoval už toľkokrát, že je mi teraz až divné začať opakovať to, čo je zrejmé. Každopádne, bola to práve táto anglická firma, ktorá v čase pôvodného vedenia, pod bratmi Stamperovcami (tí neskôr RARE predali Microsoftu), dokázala z nemotornej opice vydojiť úplné maximum. Začalo to trojdielnou 2D plošinovkou Donkey Kong Country na Super Nintendo a pokračovalo prerodom do 3D v podobe akčnej adventúry Donkey Kong 64 vydané na systém Nintendo 64 – áno, Nintendo v tej dobe razilo cieľový marketing, pri ktorom musela takmer každá ich exkluzivita odkazovať na maximálnu kapacitu herného média a názov konzoly ako takej. RARE sa pustilo do vývoja nových opíc s pôvodným zámerom priniesť akúsi 2,5D hopsačku, avšak už počas rannej fázy vývoja sa aj po konzultácii s Nintendom rozhodli, že využijú svoj engine z o rok

skôr vydaného Banjo-Kazooie (N64) a Donkey Kong tak bude môcť premiérovu ožiť v čiastočne otvorenom svete.

S odstupom času a aj na základe mojich vlastných skúseností so všetkými zásadnými exkluzivitami na Nintendo stroje som presvedčený o jednej veci. RARE bolo a do dnes aj je jednou z dvoch najtalentovanejších externých firiem, ktoré si kedy s „Big N“ podali ruky, aby pre nich vytvorili niekolo hratel'nostne unikátnych projektov – mimochodom, ak by vás to zaujímalo tak tou druhou je Retro Studio (autori série Metroid Prime). Ich prerod celej rodiny DK do 3D podoby nemohol na pomery roku 1999 dopadnúť ani o chl' lepšie a dodnes na túto značku sám s láskou spomínam, ako na akýsi interaktívny diamant. Príbeh sa odohráva na rozľahlom ostrove, kde žije celý klan našich opičiakov a kam nepozvane



dorazí zlý kráľ K. Rool, aby pomocou svojich prisluhovačov uniesol priateľov Donkey Konga a následne sa pokúsil celý ostrov zničiť. V tom mu jednoducho musíte zabrániť a to pomocou hlavného hrdinu, ale aj ďalších známych postáv.

Okrem opičika v červenej kravate sa tak vo svetle reflektorov ocitá Chunky Kong (enormne silný fitness opičik, ktorý dokáže zdvíhať skaly), Lanky Kong (opica s nat'ahovacími končatinami), Diddy Kong (šimpanz a synovec Donkey Konga) a Tiny Kong (mladšia sestra Chunky Konga). Každý jeden z charakterov je logicky vybavený inými schopnosťami a rovnako tak arzenálom, pomocou ktorého zdolávajú prekážky, či už v akčnej alebo logickej rovine.

Ostrov rozdelený do siedmich tematických svetov ponúkal šialenú porciu misií a vedľajších úloh a ak ste chceli všetko splniť na sto percent, bolo nutné hre obetovať viac ako tridsať hodín čistého času. Unikátnosť tejto produkcie spočívala, okrem iného v tom, čo dodnes využívajú aj najmodernejšie

3D plošinovky. Treba dodať, že medzi jednotlivými charaktermi ste sa mohli od istého momentu prepínať ľubovoľne a samotné misie plniť bez vopred daného poradia. Je to ako keby ste skočili do bazény naplnenej rôznymi cieľmi v podobe farebných balónikov a postupne, svojím tempom, z neho vyhadzovali jeden balónik za druhým. Motiváciou, okrem chuti pozbierať všetky zlaté mince s banánmi a tým si odomknúť kompletnú ponuku zbraní a schopností, bol aj lov rôznych bonusových predmetov. Každá jedna časť ostrova, či už ide o podmorský svet, továreň, les alebo džungľu, v sebe skrývala hromadu zábavných puzzle hádaniek a, samozrejme, v závere aj patričný súboj s bossom. Špeciálne tieto momenty sú nositeľom originálnych nápadov, pri ktorých sa vývojári snažili zapojiť všetky možné aj nemožné spôsoby ovládania jednotlivých opíc tak, aby donútili nás hráčov kreatívne premýšľať. Hratelnosť Donkey Kong 64 však nestojí a nepadá len na príbehovej linke. Ostatne, nebol by to starý dobrý a zlatý RARE, ak by do svojej veľkej hry neimplementoval aj zábavný multiplayer.



Schéma pre viacerých hráčov súčasne, konkrétne dvoch až štyroch, v praxi čiastočne pripomínala arénu z GoldenEye 007 od rovnakých vývojárov, čo môžete brať ako jasné pozitívum. To najzásadnejšie však aj tak stálo na moduse pre jedného hráča. Je veľa nosných pilierov, vďaka ktorým sa kvalita tohto prerodu opíc do 3D plošinovky s otvorenou mapou dokázala dostať na tak vysokú úroveň. Okrem už vyššie vymenovaných pozitív musím záverom spomenúť aj vysokú úroveň audiovizuálnej stránky. Donkey Kong 64 bola prvá videohra na Nintendo 64, ktorá potrebovala upgrade RAM a ako sme si už hovorili pri iných retro článkoch, na tejto konzole sa posilnenie pamäte riešilo cez malú červeno čiernu krabičku s názvom Expansion Pak, ktorá sa zasúvala do prednej časti hardvéru. Tento doplnok sa predával samostatne alebo ako súčasť balenia s hrami, ktoré uvedený upgrade potrebovali. Aj vďaka nemu mohli vývojári priniesť oku lahodiace dobrodružstvo na desiatky hodín.

Záverom už len menšia zábavná historika z vývoja. Pri jednej z prvých prezentácií práce RARE za zatvorenými dverami, mal Donkey Kong ako hlavnú zbraň skutočnú brokovnicu. Keď to uvidel Shigeru Miyamoto, ostal doslova zhrzený a krátko na to navrhol, aby mu miesto toho vložili do rúk niečo ako pištoľ strielajúcu kokosy. Hold, isté veci sa pri Nintende asi nikdy nezmenia a to je ich zacielenie na rodinnú zábavu, rovnako tak ako na čo najvyššie možné predaje. A keď už spomínam zisky, tak celosvetovo sa predalo viac než päť miliónov kusov hry Donkey Kong 64 a na strane odbornej kritiky padali, až na sťažovanie sa ohľadom chaotickej kamery, len a len pozitívne čísla.

Verdikt

Nezabudnuteľná a dodnes neprekonaná 3D hopsačka, v hlavnej úlohe so známou opičou rodinou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	RARE	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Humor	- Kamera
+ Hratelnosť	
+ Opice a ich schopnosti	
+ Zvuk	
+ Multiplayer	

HODNOTENIE:

★★★★★

Hellblade 2

HERNÝ ZÁŽITOK AKO Z IMAXU



Čo spraviť v prípade, že sa dostanete k finančnému zabezpečeniu? Že môžete vytvoriť prakticky akúkoľvek hru, na ktorú pomyslíte? Je lepšie držať sa v ústraní a tlačiť na svoje silné stránky? Alebo je lepšie zahodiť to, čo vás zdobilo, v prospech niečoho veľkolepejšieho? Štúdio Ninja Theory nám odpovedalo, zvolilo si druhú cestu a urobilo dobre. A to aj napriek tomu, že sme na toto pokračovanie čakali veľmi dlho.

Senua's Saga Hellblade II je priamym pokračovaním jednotky. A to nemyslíme iba v tom, že príbehovo nasleduje udalosti jednotky, ale aj v tom, že je pokračovaním jednotky prakticky vo všetkom – od hrateľnosti cez puzzle až po dôraz na komornejší, no o to viac strhujúci a hlboký príbeh.

Príbeh dvojky sa začína po tom, čo sa Senua rozhodne využiť svoju znalosti nadobudnuté v jednotke (sme zámerne

vážni kvôli spojlerom). Po tom, čo zachránila seba, sa pokúsi zachrániť aj ostatných. Konkrétne ľudí, ktorí sú násilím odnášaní ako otroci na Island, pričom návratu sa zatiaľ nedomočkuje žiaden z nich. Preto sa, ako otrokyňa, Senua vydáva za nimi, aby zistila, čo sa s nimi deje a ako im môže pomôcť.

Situácia sa však razom zmení po tom, čo flotilu počas plavby zastihne búrka, ktorá rozmetá všetko, čo jej stojí v ceste. Senua pobyt sa tak mení na púť za prežitím, odhalením, naplnením osudu a hlavne záchranou.

Island totiž sužujú Obri, pričom miestni obyvatelia k nim pristupujú rôznorodo. Niektorí sa ukrývajú, aby si zachránili holý život, iní zas s Obrami uzatvárajú zvrátené a zvláštne partnerstvá. Senua's Saga sa tak primárne venuje témam manipulácie, zúfalstva, žiaľu, strachu, odvahy a vzdoru. To sú presne témy, ktoré si samotná hlavná postava prežila

v prvej hre a teraz svoje zistenia pokúsi aplikovať do života ostatných okolo seba.

Napriek tomu, že hra má viacero postáv (aj keď tou hlavnou je, samozrejme, Senua), pokračovanie si zachováva umiernenosť jednotky, a to hlavne v rozprávaní príbehu. Hra sa nikdy nesnaží byť prehnane veľkolepá v snahe dostať k hráčom pointy svojho príbehu. To platí aj o scenériách, ktoré tu sú. Napriek tomu, že Hellblade 2 je vizuálne krásny a bez najmenších pochyb patrí k tomu najkrajšiemu, čo vaše oči v hrách uvidia, si udržava umiernenosť. Nesnaží sa vás ohúriť šialenými scenériami a aj keď by som titul určite nenazval realistickým, určite by som skonštatoval, že sa drží pri zemi.

Jednotlivé vrstvy príbehu sa postupne odhalujú a Senua ukazuje ostatným postavám, že vždy existuje iná cesta. Že život je o voľbe, no zakaždým je potrebné nieť aj následky svojich rozhodnutí. Tieto

myšlienky sú na obrazovku prenášané veľmi účinne, a to nielen vďaka vizuálu. Prím opäť hrá excelentný výkon Meliny Juergens. A podobne ako pri jednotke vás prosím, aby ste aj dvojku hrali so slúchadlami na ušiach. Ani sa nedá opísať, aký rozdiel vo vnímaní príbehu v tomto prípade robí audio zložka.

Po stránke hrateľnosti ponúka Hellblade 2 rovnaký mix ako prvý diel. Veľmi chodenia po úzkych a lineárnych cestičkách, ktoré však teraz tvoria aj rozhovory s inými postavami (čo tento strávený čas značne oživuje) pri kráčaní po vizuálne atraktívnych a fascinujúcich prostrediach, logické hádanky a bojové sekvencie.

Asi najkritizovanejšia časť jednotky sa týkala práve logických hádaniek. Tie totiž dookola opakovali ten istý princíp a po čase už začali byť doslova otravné. Zlou správou je, že tieto hádanky sa vrátili aj v pokračovaní, ale tou dobrou je, že boli utlmené v počte a značne rozšírené o nové a oveľa zaujímavejšie prvky. Tým, že sa vývojári na ne nespoliehajú do takej miery ako v jednotke, sú oveľa znesiteľnejšie a aj keď vám určite „neodpália dekel“, tentokrát ani neležú na nervy.

Súbojový systém má jasné pravidlá a je obmedzený výlučne na boje 1v1. Čiže aj v sekvenciách, kde sa postavíte viacerým protivníkom, je choreografia vytvorená tak, že na konci ste vždy proti jednému protivníkovi. Primárne zlepšenia súbojového systému sa týkajú animácií a vizuálu.

Na oko vyzerajú famózne (podobne ako celá hra) a fakt, že všetky pohyby prešli cez mo-cap, je jasne badateľný a dokonale to dotvára atmosféru, pričom na druhej strane to neublíži hráčovi. Paleta nepriateľov je dostatočne široká na to, aby vás súboje nadchli až do samotného vyvrcholenia hry. A čo sa hráčovi pri súbojoch týka, očakávajte približne to isté čo v jednotke.

Druhé dobrodružstvo hlavnej postavy je veľmi umne vyskladané. Vývojári dobre vedeli, že súbojový systém nie je dostatočne hlboký a že logické hádanky by



nedokázali udržať pozornosť hráča počas desiatok hodín. Preto je všetko dávkované s dostatočnou variabilitou a nikdy tak nedôjete do momentu, keď máte niečo plné zuby. Striedmosť Ninja Theory sa prejavuje aj pri dĺžke cutscén, čo dodáva veľkolepým momentom patričnú vážnosť.

Jediná oblasť, v ktorej sa Ninja Theory nedržalo striedmosti, je audiovizuál. Bez najmenších pochyb je Hellblade 2 jedným z najkrajšie vyzerajúcich kúskov na trhu. Ak nie tým úplne najkrajším.

Zmysel pre detail je absolútne fascinujúci a hoci by sa dalo argumentovať, že vývojári mali značne zjednodušenú úlohu vďaka linearite prostredia a celkovej dĺžke hry, tak na tomto fakte to nič neuberá. Všetky postavy sú plné detailov rovnako ako samotné prostredia, ktoré sú rôznorodé a striedajú sa s dostatočnou pravidelnosťou. Kruté počasie na Islande vývojári doslova vypúšťajú na hráča.

O audio zložke asi ani nemá veľký zmysel básniť. Už jednotka v tomto ohľade búrala bariéry a dvojka posúva túto zložku ešte vyššie. Výkon hlavnej postavy som už spomínal, no pochváliť musím aj ostatné charaktery. Ich umiernenosť v rozprávaní príbehu dokonale vystihuje hru ako celok.

Napäté momenty totiž viac vnímate v prípade, že na vás postavy celú hru nehulákajú. Soundtrack taktiež patrí k veľkým plusom. Je tu však jeden aspekt, ktorý vás bude určite zaujímať

- dĺžka hry. Jednotka nepatrila medzi najdlhšie tituly na trhu a dvojka je na tom podobne, keďže na koniec som sa dostal v priebehu deviatich hodín. V tomto prípade však dokonale platí, že kvalita víťazí nad kvantitou a opäť sa opriem do svojej pointy o striedmosti vývojárov.

Tí presne vedeli, aký príbeh chcú vyrozprávať, aké silné sú jednotlivé aspekty hrateľnosti a keď došli do momentu, keď mali pocit, že stačí... tak hra jednoducho skončí. Bez toho, aby vás nutne museli lákať na prípadné ďalšie pokračovanie (ktoré ani nevieme, či príde).

Dostávate kompletný zážitok s jasným začiatkom, stredom a koncom, kde sú všetky uzly príbehu pevne uviazané. A kde skončíte so skvelým pocitom po famóznom zážitku, ktorý si budete pamätať.

Verdikt

Malá-veľká hra – asi takýto prívlastok vystihuje Hellblade 2. Je to hra, ktorá sa nesnaží byť bombastická, no práve tým, že vývojári poznajú mieru, tak sa stáva veľkou. Ako sa hovorí, že existujú filmy,

ktoré by sa mali vidieť v kine (najlepšie v IMAXe), tak Hellblade 2 je tu na to, aby bol hraný s tými najlepšimi slúchadlami, so zatiahnutými roletami a bez vyrušovania. Na oplátku vám vývojári ponúknu dojemné dobrodružstvo s hlbokými témami a hráčnosťou, ktorá to drží pohromade.

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Ninja Theory	Xbox

PLUSY A MÍNUSY:

+ absolútne famózný audiovizuál	- škoda, že sa nedajú vypnúť niektoré vizuálne efekty
+ skvelý príbeh s podnecujúcimi témami	

HODNOTENIE:



Sand Land

IDE DÉMON SAHAROU, VYPRAHNUTOU NUDA-SAHAROU...



Ešte predtým, než spustím spršku kritiky na Sand Land, vzdajme najprv hold slávnemu Akirovi Torijamovi, ktorý nás opustil 1. marca tohto roka. Tento umelec bol známy hlavne vďaka svojej práci na franšíze Dragon Ball či na hrách Dragon Quest, v portfóliu toho však mal omnoho viac, pričom jednou z menej známych záležitostí bola manga Sand Land. Tá vznikla pred takými 24 rokmi a rozprávala príbeh o démonovi Beelzebubovi a vyprahnutej krajine Sand Land, v ktorej sa akoby zastavil čas. Samotný Beelzebub je malý a doručova sfarbený „spratek“, ktorý sa najradšej len tak fláka, hráva videohry a prepadáva ľuďom so zásobami blahodarnej pitnej tekutiny, ktorej jej nedostatok.

Príbeh hry a mangy je prakticky totožný. Hra síce dej obohacuje a rozvíja, ak však poznáte mangu, budete vedieť, čo sa v hernej verzii bude diať. V dedinke démonov sa jedného dňa objaví šerif Rao, ktorý požiadava miestnych, ehm, obyvateľov o pomoc pri hľadani bájneho zdroja vody ukrytého kdesi na juhu. Postupom času stretnete niekoľko postáv, ktorých príbehové pozadie sa začne

pomaly odhaľovať a dôjde aj na nejaké tie zvraty. Príbeh je celkom fajn, nič objavné, ale dokáže zaujať a v určitých momentoch je aj láskavo vtipný. V každom prípade je to klasická práca Akira Torijamu, ktorý bol známy svojím bláznivejším štýlom.

Sand Land by som jednoducho opísal ako pokus o hru zasadenú do otvoreného sveta, ktorá ale niekedy berie hráčom voľnosť z rúk, aby ich posúvala ako po kolajniciach, z ktorých sa nedá vyjsť. Predovšetkým sa to týka začiatku. Zároveň by som ju označil ako hru, ktorá sa snaží pôsobiť ako veľikáni tohto žánru, napríklad Xenoblade Chronicles, no až príliš rýchlo padá na zem z nedostatku zaujímavej výplne, uveriteľnejšieho sveta a celkovej konzistencie obsahu. Sand Land je... dobrá hra? Nie... alebo áno? Viete, sám seba sa vlastne pýtam. Hm, Sand Land je skôr horší priemer. Nie je vyložené po každej stránke zlá vec, ale je horšia než iné priemerné tituly.

Tvorcovia hru síce označujú ako akčné RPG, preto ju aj tak budem hodnotiť, ale

pravda je, že je to skôr akčná adventúra s odomykateľnými skillmi. Napadlo vám volať Shadow of the Tomb Raider akčné RPG? Iste nie, a paradoxne má aj tá hra bohatšie role-playing elementy. Nehádala by som sa však, ak by mi niekto tvrdil, že ako skutočné akčné RPG bola hra spočiatku aj vyvíjaná. Ved' tu máme nepriateľov v prostredí s ukazovateľom ich levelov, máme tu level scalling nepriateľov, truhlice s pokladmi a dokonca aj dungeony. V čom je teda problém?

Problém je v tom, že to tak nejak vlastne ani nefunguje. Sand Land je skôr než hrou s bohatým obsahom iba hrou s útržkami nápadov, ktoré neboli nijako rozvinuté a ničím prehĺbené. Ako inak opísať pasáž, keď sa na pár sekúnd automaticky a z ničoho nič zmení kamera do 2D pohľadu z boku a začne akási pseudoplošinovková pasáž, ktorá skončí skôr, než začala? Podobnú vec sme mohli vidieť v Batman: Arkham Asylum alebo Super Mario Odyssey, no tam to malo svoj dôvod a bolo to prepracované. V Sand Land sa to bez príčiny objaví a potom okamžite bez príčiny mizne. Pôsobí to tu nepatrične, ako



keby to existovalo len tak. A rovnaký pocit mám napríklad aj z pretekárskych dráh. Svet je pústy, prázdny, bezduchý, no z nejakého dôvodu tu i tam existujú zapotrešené pretekárske dráhy, kde môžete súťažiť.

Spomenul som dungeony. Tie sú základom každého klasického RPG a poviem vám, že som bol prekvapený, keď som na mape objavil v legende položku označujúci tento herný element. Skutočnosť je však taká, že dungeony v Sand Land sú nepríliš dlhé lineárne záležitosti, ktoré sú poskladané vždy z viac-menej rovnakých blokov prostredia. Budete spoznávať totožné miestnosti, rovnaké chodby, tie isté otvory v stenách, nepriateľov na tých istých miestach. Samozrejme, nehovorím, že sú to na sto percent rovnaké mapy, objavíte aj pasáže, ktoré v iných nenájdete (aspoň taký som mal dojem), lenže všetko, čo si z nich pamätám, je len nemastná-neslaná pachuť v mojich ústach a časté zívanie. O to viac zamrzí takáto ul'ahčovanie vytvárania level dizajnu pri pomyslení na fakt, že tie dungeony skutočne nie sú veľmi dlhé, čiže si zaslúžili mnoho viac snahy.

Nedotiahnutou vecou sú aj melee súboje. Pôsobia totiž nezaujímavo a občas aj smiešne. Dôvod je samotný démon Beelzebub, ktorý sa s tými svojimi malými ručičkami oháňa ako nejaký démonický Bruce Lee, ktorému zakrpateli pahýle. Máte tu rýchly a pomalý úder, môžete útočiť z výskoku, môžete... Vlastne, to je tak všetko. Bojovanie za Beelzebuba vo vás veľké nadšenie nevyvolá a všetky pasáže, v ktorých nebudete môcť používať vozidlá, budete považovať len za nutné zlo, ktorým si musíte prejsť. Existuje tu aj pár špeciálnych útokov, ktoré hru ale nerobia nijako lepšou. Je úplne jednoduchá aj na najt'ažšej obt'ažnosti a tak vám napríklad možnosť hodenia

veľkého balvanu na nepriateľa nepríde ako niečo extra, čo by vás dvihlo zo stoličky.

A čo stealth? V tejto hre sa skutočne môžete aj zakrádať a v niekoľkých prípadoch vás dokonca donúti stealth používať. Žiaľ, Sand Land s týmto mechanizmom ďalej vôbec nepracuje. Stealth vám predstavi, uvedie ho a vlastne na neho tak nejak hneď aj zabudne. Navyše, neexistuje dôvod, prečo by ste sa mali niekde zakrádať, keď môžete všetko jednoducho vykántrit' buď päst'ami, alebo ťažkotonážnymi zbraňami.

Je to zábavnejšie, rýchlejšie a prípadné vyvolanie nejakého poplachu nemá vôbec žiadne konzekvencie. Na zamyslenie je aj fakt, že stealth tutoriál hráte s vedľajšou postavou, ktorá vás sprevádza príbehom. Z akého dôvodu? Že by boli pôvodne plánované viaceré hrateľné postavy, no napokon sa to z nejakej príčiny zavrholo? To len dokazuje moje tvrdenie, že tvorcovia mali omnoho väčšie ambície, než napokon ponúkli. Takmer každá súčasť tu pôsobí nedotiahnuto a nevyužito.

Herný svet je z drvivej väčšiny len púšť a kameň, avšak pekne vyobrazená púšť a kameň. Na hru sa krásne pozerá a svojimi grafickými efektmi dokáže verne vyobrazit' horúcu podstatu púšte. Len škoda, že sa toho v tom svete veľa nedeje.

Nepriatelia sa objavujú stále na tých istých miestach, jaskyne sú plné stále tých istých kryštálov, ktoré zbierate, truhly obsahujú v drvivej väčšine len veci, ktoré nikdy nepoužijete, lebo už v tej chvíli máte lepšie. Navyše, načo by mi bola vec, ktorá je v určitom atribúte lepšia o 0,08 bodu než vec, ktorú práve používam? Looter shooter ad absurdum. Svet je veľký a môžete sa po ňom, ak vám to hra v tej chvíli dovolí, pohybovať krížom-krážom. Po pár hodinách

to už ale nebudete robiť, lebo nebude dôvod. Efektnejšia bude proste teleportácia.

Tým najlepším tu sú jednoznačne vozidlá a ich systém kustomizácie. Postupne sa vám budú odomykať nové bojové stroje, ktoré plnia rôzne funkcie. Tank nebude disponovať veľkou rýchlosťou, ale jeho sila môže zničiť kontajnery či steny. Môj obl'úbený jump-bot je skáčucou verziou tanku, s ktorým sa dostanete na inak neprístupné miesta. Motorka oplýva najväčšou rýchlosťou, vďaka čomu sa inak nepríliš záživné skúmanie otvoreného sveta stane omnoho záživnejším a pútavejším. Taktiež tu máme k dispozícii klasické auto, ktoré má vzhľad pripojený kanón, ale aj svižnú buginku. Dalo by sa povedať, že vozidlá sú hlavným prvkom hrateľnosti, keďže ponúkajú najprepracovanejšie mechanizmy a strávite s nimi najviac času.

Systém upgradov je jednoduchý, ale účinný. Vozidlá si levelujete, čo následne umožňuje využívať lepšie komponenty. Tie ale nezískavajú skúsenostné body, ich štatistiky sa zvyšujú craftovaním a využívate pritom stále viac a viac raritnejších materiálov. Každé z vozidiel má hneď niekoľko komponentov, ktoré doň môžete nasadiť, ide napríklad o strelné zbrane, lepší motor a podobne. Samotné komponenty si môžete vylepšovať a dokonca aj vyrábať nové. Zároveň máte možnosť výroby nových materiálov pre upgradu. Systém je proste prepracovaný, má hĺbku a baví. Aj túto hru ale trápi neduh, ktorý nájdete hádam vo všetkých podobných tituloch. Vyrobitel'né komponenty a materiály si môžete pozrieť len priamo na mieste, kde sa dajú vyrobiť. Nemôžete si z menu skontrolovať, koľko toho potrebujete a čo vôbec potrebujete. Zbieranie surovín sa tak zmení len na obyčajné zbieranie a hádanie, či už máte všetko, čo potrebujete.

Páči sa mi však, že zmena z jedného vozidla na iné vozidlo je rýchla a nemusíte prácne vystupovať a následne nastupovať. Všetko je to dvojsekundová záležitosť. Taktiež kvitujem, že truhly sa dajú otvárať priamo z vozidla a že z neho nemusíte vystupovať ani vtedy, keď hovoríte s potulným obchodníkom. Niekedy ale musíte vystúpiť, aby ste mohli začať konverzáciu s NPC postavou.

Na druhej strane, aj keď som o vozidlách písal v pozitívnom duchu, natíska sa mi otázka, či vôbec stojí za to craftovať a vylepšovať každú jednu súčasť. Tak ako som už spomínal, Sand Land je veľmi jednoduchá hra a obyčajnou stratégiou úskokov alebo krúženia okolo nepriateľov dokážete poraziť aj zdanlivo o dosť silnejšie kúsky. Kvôli výške ich HP síce potrvá, ale s trochou šikovnosti to ide. Nechcem sa ale

zasa tvárit', že high-level nepriatelia, ktorí sa potulujú po svete ako nejakí extra bossovia, vám ublížiť nedokážu, to ani náhodou, len tú výzvu musíte skutočne priamo hľadat'.

Druhou najväčšou featúrkou v hre je ošarpané mestečko Spino, ktoré následkom stavu súčasného sveta upadá. Má stále čoraz menej obyvateľ'ov a jeho budúcnosť nepôsobí ružovo. Spino sa aj napriek tomu stane vašou základňou a tú budete získavaním nových obyvateľ'ov rozvíjať. Bude sa postupne meniť a získate nové možnosti, ako sú napríklad vyrábanie lepších surovín alebo možnosť' obohatiť vaše vozidlá novým náterom či novými nálepkami. Nemá to nejakú veľkú hĺbku, jednoducho splníte nejaký ten prostý side quest, nájdete postavu a odomknú sa vám nové možnosti. Je to síce priamočiare a nejde o doslovné budovanie impéria, ale prečo nie?

Inak fakt, že sa veci nemajú tak celkom k svetu, dokazujú aj používateľ'ské nastavenia. Tak ako iné súčasti hry, aj tie sú nedotiahnuté. Na to, že tu nájdete pomerne pekne prepracovanú mapu s legendou mnohých ikoniek, ktoré si môžete vypínať a prispôbovať si ich množstvo (Cyberpunk 2077 takúto možnosť' nemal snáď celý rok od vydania), tu máte k dispozícii len tri vlastné markery, ktorými si môžete označiť miesta, ktoré chcete preskúmať neskôr. Na to, že je herný svet skutočne veľký a že sa na mnohé miesta dostanete až vtedy, keď si odomknete určitý špecifický typ vozidiel, mi tri vlastné markery pripadajú ako absurdnosť'. Ostatné záujmové lokality si máme podľa tvorcov asi zapamätať.

A na to, že hra má tak pekne prepracovanú mapu a môžete si tu vypnúť minimapu či odstrániť pripnutý popis aktívnej úlohy na obrazovke, z nejakého dôvodu si tu nemôžete vypnúť quest markery. Tie vás budú neustále prenasledovať, pretože po otočení kamery preč zo smeru, v ktorom sa nachádza úloha, daný marker nezmizne, len sa začne pohybovať po okraji obrazovky. Veci môžu dôjsť až do takého absurdného stavu, že sa



vám obrazovka markermi priamo zahltí. Ved' si to spočítajte - hlavný quest, ved'ajší quest, vlastné markery, to všetko máte neustále na očiach. Zároveň si k tomu pripočítajte ikonky označujúce dungeons, styčné body, mestá či jaskyne, ktoré vám hra zobrazuje už snáď z kilometra od nich, a máte obrazovku zahľtenú zbytočným vizuálnym smogom. Sand Land je jednoducho kúsok nedotiahnutý po všetkých smeroch. Ako dôkaz poslúži aj jeden otravný fakt. Isto si viete predstaviť hry, v ktorých skupinka dobrodruhov počas skúmania vždy niečo povie, aby reč nestála. V Sand Land je to rovnako, avšak s tým rozdielom, že tie rozhovory sú tu asi tak štyri a opakujú sa dookola s frekvenciou výskytu núl na výplatnej páske Billa Gatesa. Poviem vám, budete si trhať vlasy a prosiť všetkých bohov, aby už postavy zavreli ústa a boli aspoň na sekundu ticho.

Na záver nemôžem nespomenúť (neskritizovať) systém vylepšovania vašej postavy, resp. vašich postáv. Ide asi o najprostejší systém vôbec. Aj keď za nepriateľ'ov získavate body, je ich minimum, čiže level si tu zvyšujete plnením questov. Za to získate dostatočné množstvo bodov, aby ste mohli dosiahnuť level a následne využiť bod na odomknutie nových schopností. Niektoré sú pasívne, niektoré aktívne a dohromady je ich veľmi málo. Vaším spoločníkom, ktorí vás budú sprevádzať, môžete odomknúť schopnosti tiež. Spolubojovníkov priamo ovládať

neumôžete, ale viete využívať ich pasívne skilly a dávať pokyny, aby využívali aktívne. Predstavte si Mass Effect, uberte asi 90 percent zábavy a dostanete predstavu, ako systém spoločníkov v Sand Land funguje. Nejde však len o zábavnosť, ale predovšetkým o užitočnosť. Zhrniem to tak, že ak by vaši spoločníci nemali žiadne skilly, nijako by to hre neublížilo.

Keďže som mal k dispozícii PC verziu, viem čosi povedať o jej kvalitách. Hra sa dokáže bez problémov ovládať pomocou myši a klávesnice, pričom nechýba podpora kurzora myši, čo zabezpečuje intuitívne ovládanie (predovšetkým v menu). Na staršej zostave i5 10600, RTX 3070, 8GB RAM bežala 144 fps bez problémov a to pri rozlíšení 1440p. Nechýbajú základné PC nastavenia ako tieň, kvalita textúr, motion blur alebo aj anti-aliasing, avšak pokročilejšie záležitosti typu DLSS alebo nebudaj ray-tracing nečakajte.

Ak mám byť úprimný, Sand Land až nebezpečne osciluje na tenkej hranici, ktorá oddeľuje priemerné a zlé tituly. Z hry je až príliš cítiť, že tvorcovia ju pôvodne plánovali urobiť väčšou, košatejšou a bohatšou, čo sa odráža na nekoherentnom hernom dizajne. Na krátke chvíle dokáže zabaviť a systém upgradov je vďačný, avšak to neustále držanie hráča za ručičku a nevel'mi vzrušujúci herný svet dokážu až príliš skoro zraziť prípadný záujem o hranie až do stavu, že hru jednoducho vypnete a ani vás to nebude príliš trápiť. Sand Land vám skôr neodporúčam.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčné RPG	ILCA	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ kustomizácia vozidiel	- plytký RPG systém
+ slušná grafika	- nezáživný svet
+ kvalitný PC port	- ikonková hrateľnosť
	- nedotiahnuté UI nastavenia

HODNOTENIE:



Top Spin 2K25

VELMI DOBRÝ TENIS, KTORÝ UROBIL PRIVEĽA NEVYNÚTENÝCH CHÝB



Dobre, možno trochu prehánam. Fanfáry na počesť návratu jednej z najlepších, ak nie rovno najlepšej tenisovej série síce nezneli, keď však 2K pred pár mesiacmi oznámilo, že už v apríli sa dočkáme Top Spin 2K25, potešilo to naozaj kopy fanúšikov bieleho športu. Štvrtý diel, ktorý sa k hráčom dostal v roku 2011, má totiž do dnešného kopy priaznivcov a tí ho považujú za najlepšiu tenisovú časť vôbec. Nebudem vám klamať, medzi týchto ľudí sa radím aj ja. Rozhodne nie som žiaden tenisový fanatik, rád si však tento šport občas pozriem, zlatú éru súbojov trojice Federer – Nadal – Djokovič som si vychutnával plnými dúškami a v posledných rokoch som sa na zúbok pozrel aj viacerým tenisovým hráčom.

No a Top Spin 2K25 je z nich najlepšia. Veru tak, vybalím to na vás hneď na začiatku, čo sa týka hrateľnosti a pocitu z tenisu, tu sa vývojári zo štúdia Hangar 13 naozaj blykli. Na začiatku možno chvíľu potrvá, kým sa do toho dostanete úplne a nebude to žiadna hanba, keď sa

najskôr vrhnete do výborne spracovaného tutoriálu. Sprevádzať vás ním bude legendárny búrlivák John McEnroe, ktorý vám podrobne vysvetlí základy ovládania a hra čosi prezradí aj o rôznych štýloch, ako ten tenis vlastne môžete hrať. Čo sa týka ovládania, tvorcovia nevyvyšili ani koleso, k dispozícii máte päť druhov úderov, na ktoré máte päť rôznych tlačidiel, pričom každý sa hodí na niečo iné. Klúčové je dobré/dokonalé načasovanie, k čomu musíte na vyšších obtiažnostiach a v multiplayeri pridať aj dostatočne dlhé podržanie tlačidla, aby bol váš úder čo najsilnejší. Samotný tenis je teda vynikajúci. Keď sa do toho dostanete, zladíte vaše reflexy s dianím na kurte a intuitívne ovládanie budete mať v krvi, bude to medzi vami a vašimi súpermi lietáť na kurte jedna báseň. Poetické, že?

Výborný tenis a smutná kariéra

Tvorcov musím naozaj pochváliť za to, ako sa popasovali so samotným

tenisom. Každý typ úderu tu má opodstatnenie, ako je to aj v reálnom tenise a rozhodne si nevystačíte iba s tým, že budete súperovi neustále vracat iba klasický, hoci dobre mierený úder.

Keď budete pod tlakom, vyplatí sa siahnuť do vrečka a vybrať z neho slice – výmenu tak spomalíte, doprajete si čas na vydýchnutie a následne súperu môžete prevapit dokonale načasovaným top spinom s maximálnou silou, ktorý pošlete do opačného rohu kurtu, v akom sa nachádza.

Z mnohých ťažkých situácií ma vysekal aj lob, pretože dokáže v momente obrátiť dynamiku výmeny, a na zahodenie nie je ani „kratšas“. Ak ho trafíte ideálne, je naozaj ťažké ho dobehnúť. Minimálne vtedy, keď ešte nebudete mať tak skvelého tenistu, si však treba dať na systém únavy. Čím dlhšia je výmena, tým menej energie v tú chvíľu máte a môže sa stať, že niektorý z vašich úderov skončí mimo kurtu alebo v sieti. Hneď



po tutoriáli som sa vrhol na kariéru, na ktorú sa v tenisových tituloch vždy teším najviac. Možnosť vytvoriť si vlastného hráča, zlepšovať sa zápas po zápase a pokúšať sa vystúpiť na tenisový Olymp, to ma proste nikdy neprestane baviť. Predsa len, kde inde dokážem vyhrať všetky štyri grandslamy v roku? Verte mi, že v reálnom živote nie. Tvorba samotného tenistu je celkom obsiahla a k dispozícii máte slušné možnosti, ako ho prispôsobiť obrazu svojmu a potom aj vybliekať. Za každý odohratý zápas, úspešne absolvovaný tréning a dokončenú špeciálnu akciu potom dostanete skúsenostné body, vďaka ktorým sa levelujete a zlepšujete svoje atribúty. Tých je osem – forhend, bekhend, sila, servis, volej, reflex, rýchlosť a výdrž, pričom si musíte uvedomiť, že počet bodov, ktoré dostanete, je obmedzený a nedokážete všetko „vymaxovať“. Je teda dobré si rozmyslieť, aký herný štýl preferujete, pretože podľa toho sa oplatí distribuovať bodíky. Popritom je potrebné najatť si aj trénera – keď totiž budete plniť jeho úlohy a zvyšovať jeho úroveň, poskytnú vám štedré bonusy a tie sú neskôr fakt potrebné.

Potiaľto je to všetko okej. Tvorba hráča je dobrá, tenis je výborný... Po počiatočnom ošiali však príde trpké zobudenie sa. Kariéra je totiž podpriemerná a zaslúžila by si poriadne rozšírenie. V prvom rade sa chcem opýtať, prečo môžem za mesiac odohrať iba jeden turnaj. Veru tak, každú sezónu máte rozdelenú na mesiace, pričom počas jedného stihnete iba jeden tréning, jednu špeciálnu akciu a jeden turnaj. Umelo to spomaľuje progres a v kombinácii s nevyladeným systémom energie spôsobuje vrásky na čele. Spočiatku, keď ešte nebudete vlastniť žiadne ďalšie domy poskytujúce bonusy na regeneráciu či podporný personál, bude vaša energia aj vzhľadom na množstvo

cestovania klesať veľmi rýchlo a s tým prídu aj nejaké tie zranenia. V prípade, že sa počas roka vieme zúčastniť iba 12 turnajov, to nedáva zmysel. Z akého dôvodu som po dvoch grandslamoch vyšťavený na maximum, keď som okrem nich počas júna a júla nebol nikde inde? Nájdu sa aj ďalšie výčitky. Prečo je v kariérom móde iba 80 tenistov? Kde sú nejaké komplexnejšie štatistiky vašej kariéry aj jednotlivých turnajov? A komu napadol systém reputácie? Začínate ako zelenáč a vašim cieľom bude stať sa legendou. Pokiaľ sa chcete dostať na vyššiu úroveň a odomknúť si nové možnosti a lepšie turnaje, musíte plniť rôzne úlohy. No a nakoniec to dopadne tak, že Pavol je deviaty v rebríčku, ale nemôže sa zúčastniť grandslamu, pretože ešte nedokončil tri platinové tréningy a nevyhral turnaj kategórie 500. Ach.

Dobrý multiplayer vs. málo obsahu

Prvé mesiace, keď to všetko ešte len spoznávate, šplháte sa rebríčkum vyššie a vyššie a z vášho zverenia sa stáva

schopný tenista, sú zábavné, rýchlo sa to však obohrrá, pretože okrem jedného typu špeciálnej akcie sa nedočkáte ničoho nového, čo by to ozvláštnilo. Je to jednoducho rutina, čo je zároveň škoda. Ako dlhoročný fanúšik série NBA 2K totiž viem, že takýto sólo mód sa dá urobiť aj poriadne. Viem si predstaviť, že by človek začínal ako chudobný mladý tenista, ktorý zlyhal v tom najdôležitejšom momente, no nevzdáva sa, prediera sa challengermi a postupne sa dostáva do elitnej skupiny tenistov. Na tejto ceste by ste sa museli pomstiť svojmu rivalovi, ktorý vás pripravil o spomínanú veľkú šancu, a celé by to sprevádzali aj nejaké tie cutscény s reálnymi tenistami. Do toho si prirátajte možnosť vybrať si sponzora, nejaké tie tlačovky s novinármi, šancu reprezentovať vlastnú krajinu vo Fed Cupe / Davis Cupe... Áno, je to klíšé, ale prežiť si svoj malý športový sen by nebolo od vecí.

Priznám sa, že v športových tituloch nevyhľadávam online zápolenia a vystačiť si aj s umelou inteligenciou, pre potreby recenzie som sa však pustil do niekoľkých multiplayerových zápasov a nebolo to veru zlé. Súboje so živými protivníkmi sú o dost odlišnejšie, no zároveň sú zábavné a pokiaľ natrafíte na kvalitného súpera, ktorý sa dokáže prispôsobiť vášmu štýlu a nehrá stále to isté, Top Spin 2K25 ponúka špičkový zážitok. Neskromne sa pochválím, že som všetky štyri duely vyhral, hoci v dvoch prípadoch to bola dráma, ktorú musel rozhodnúť až super tiebreak.

A v jednom zápase bola kvalita pripojenia súpera nízka, takže bol vďaka občasnému lagu o čosi náročnejší, inak sa nemôžem sťažovať. Jediným problémom tak zatiaľ zostáva iba meta – niektorí reálni tenisti, ktorí majú vysoký atribút sily, sú totiž overpowered a hrá sa proti nim



naozaj ťažko. Predpokladám však, že to tvorcovia časom upravia a vybalansujú.

Celkovo je ale v novinke od Hangar 13 za tých 60 eur málo obsahu. V singleplayeri máte okrem kariéry už iba výuku a exhibíciu, v multiplayeri si viete zahrať hodnotené zápasy v režimoch World Tour a 2K Tour a k dispozícii sú, samozrejme, aj online priateľské zápasy. Paradoxne, ak chcete vyzvať kamaráta, máte smolu, taká možnosť tu ešte nie je. Presne tak, vývojári to plánujú pridať až v jednom z väčších updatov. Nehnevajte sa, ale v roku 2024 to považujem za základnú funkciu, ktorá by sa v hre mala nachádzať od začiatku. Okrem toho nepotešia ani licencie. To, že tu máme všetky štyri grandslamsy, je parádna vec a pochváliť musím aj ich spracovanie a ich celkovú atmosféru. Žiaľ, tam sa pozitívne slová končia. Ponuka súčasných tenistov je chudobná, zo súčasnej svetovej špičky sa tu nachádzajú iba Carlos Alcaraz a Daniil Medvedev, zo žien zas Iga Świątek a Coco Gauff. Kde je Rafa Nadal a Novak Djoković? A Aryna Sabalenka a Elena Rybakina? Z úplnej biedy ponuku vytahujú legendy ako Roger Federer, Pete Sampras, Steffi Graf či Serena Williams, ale aj tak je to málo. Vývojári to mohli urobiť ako AO Open 2, ktorý komunita ponúkol možnosť vytvoriť hráčov a tých ste si potom mohli stiahnuť. Z hľadiska obsahu a licencií to malo byť naozaj lepšie.

Technická stránka? Nuž...

Pár slov venujem ešte jednej nepríjemnej veci. Prvé dni po vydaní Top Spin trápili obrovské problémy so servermi, keď ste si niekol'ko hodín nemohli zahrať nič iné, iba obyčajnú off-line exhibíciu. Veru tak, kúpili ste si hru za 60 eur, tešili ste sa, že si ju cez víkend vyskúšate... a mali ste smolu. Našťastie, po pár dňoch



sa tieto patálie vytrhali, aj tak to však zanechalo istú pachuť. Čo keď sa to v budúcnosti stane opäť? Nemôžete si vtedy spustiť ani kariéru, čo mi príde ako absurdné – jednoducho je naviazaná na online. Naopak, 2K pochválím za implementáciu mikrotransakcií. Áno, sú tu, ale až na jeden prípad nie sú otravné a slúžia predovšetkým na nákup rôzneho ošatenia, resp. vylepšení v kariére. Hernú menu, ktorú na to potrebujete, získavate bez problémov hraním a na vyšších obtiažnostiach aj celkom slušné množstvo.

No a potom tu máme grafiku. Áno, k výbornému hernému zážitku nepotrebujem našliapaný vizuál, ale myslím, že istý štandard by sme mali udržiavať. Žiaľ, v tomto prípade ho vývojári celkom slušne podliezli. Animácie hráčov aj kurty sú v pohode, na to sa divá dobré, problém nastáva v prípade samotných modelov tenistov. Tí totiž vyzerajú ako vystrihnutí z roku 2011, v niektorých prípadoch pôsobia ako voskové figuríny z Múzea Madame Tussaud a občas sa na svoje reálne predlohy ani nepodobajú (myslím tým

teba, Andy Murray). Hra podľa mňa dopláca na to, že vyšla aj na konzole minulej generácie, čo sú mašinky staré aj jedenášt' rokov a niekde sa to prejavíť muselo. Keď si to potom porovnáte, ako skvele vyzerajú série NBA 2K a WWE 2K od rovnakého vydavateľa na Xbox Series X a PS5, srdiečko trochu zaplače.

Čo dodať na záver? Návrat tenisovej klasiky v podobe Top Spin 2K25 sa vydaril slušne, ale v ústach zostáva pachuť toho, že to mohlo dopadnúť ešte lepšie. Tú najdôležitejšiu časť, samotný tenis, vývojári zvládli vynikajúco a konkurencia by sa mohla inšpirovať. Žiaľ, omáčka okolo, ktorá dochucuje základy a dodáva im potrebnú trvanlivosť, je tak trochu odfláknutá. A pritom stačilo tak málo... Pridať nejaké ďalšie off-line módy, zapracovať na kariére, povenovať sa aj tej grafike, zabezpečiť viac licencovaných hráčov a mohlo to byť aj na päť hviezdíček. Škoda, ale aj tak ide o najlepší tenis za posledné roky.

Verdikt

Top Spin 2K25 je tak trochu chudobným kráľom tenisových hier. Zabaviť dokáže mimoriadne, ale zároveň si budete hovoriť, čo všetko sa dalo urobiť lepšie

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Športový sim.
Výrobca: Hangar 13
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výborný tenis	- Veľmi málo obsahu
+ Slušný multiplayer	- Podpriemerný režim kariéry
+ Možnosti úpravy hráčov	- Chýbajúce licencie
+ Dobre spracované grandslamsy	- Technické problémy a slabá grafika

HODNOTENIE:



Manor Lords

POSTAV DOM, ZASAĎ STROM... A VYBUDUJ SI KRÁĽOVSTVO



Herný priemysel sa, pochopiteľne, vyvíja a už pred nejakou dobou nám menšie nezávislé štúdiá ukázali, že za kvalitnou a dobre vyzerajúcou hrou nemusí vždy stáť nejaký gigant. Súčasná technologická možnosť ale tento fakt posúvajú ešte o úroveň vyššie a my sme sa teraz dočkali zaujímavej, pekne vyzerajúcej a dobre fungujúcej hry Manor Lords, za ktorou stojí jediný človek.

Grzegorz Styczeń je poľský vývojár, ktorý si založil vlastné štúdio Slavic Magic a (zatiaľ) v ňom pôsobí sám. Najskôr to skúšal s podporou Patreonu, v roku 2020 predstavil svoj projekt a hneď získal pozornosť komunity, pričom titul si do wishlistu pridalo približne 14 tisíc ľudí. Neskôr sa mu podarilo získať grant od Epic z jeho programu „Epic MegaGrants“. Tu sa už začali výraznejšie hýbať ľady a hra dostávala reálnejšie kontúry.

Čo je ale vlastne Manor Lords za titul? Ide o stratégiu zo stredoveku s dôkladným budovaním mesta, taktickými bitkami a komplexnou ekonomickou a sociálnou

simuláciou danej doby. Do hry vstupujete ako panovník s malým kočovným kmeňom a v ideálnom prípade končíte ako vládca všetkého (čo vám ten daný scenár poskytnú). Titul je stále iba vo verzii predbežného prístupu, no už teraz ponúka veľké množstvo obsahu a hlavne funguje. Dnešným

problémom, často aj zvučných a veľkých stratégií, je to, že ekonomika ako taká v hre proste nefunguje. To ale zďaleka nie je príklad Manor Lords a od začiatku máte pocit, že je tu všetko tak, ako má byť. Začínate s už vyššie spomínanými kočovníkmi, pár stanmi a základnou zásobou jedla a materiálov.





Následne je už len na vás, ako budete svoje kráľovstvo budovať a obhospodarovať.

Každý scenár na základe vašich nastavení vygeneruje náhodnú mapu a prideliť vám z nej určitú časť. Na nej nájdete niektoré zo surovín, ako sú napríklad železo, hlina, kameň, divá zver či lesné ovocie, pričom od nich sa bude odvíjať váš ďalší postup. Niektoré z nich využijete sami, iné zas môžete predat obchodníkom prechádzajúcim cez vaše územie. Popritom, samozrejme, budujete domy, získavate nových osadníkov a dávate im všetko, čo potrebujú – trhovisko, kostol, krčmu a ďalšie budovy.

Manor Lords miestami zachádza do veľmi zaujímavých detailov. Tým, čím nás hra najviac zaujala, je pestovanie a veci s tým spojené. Musíte dávať pozor na typ pôdy podľa plodín, ktoré chcete pestovať, zároveň sa o svoje polia musíte náležite starať, nechať ich nejaký ten rok aj oddychnúť a podobne. V hre teda nielenže funguje ekonomika, ale celý prírodný ekosystém pôsobí reálne. Stromy treba aj vysádzať, nielen ich rúbať, zásoby lesných plodov sa po zime musia znovu obnoviť a lesná zver sa takisto nedá loviť donekonečna. Striedanie ročných období vám už tak pripadá ako samozrejmosť k vyššej



spotrebe jedla a materiálov počas zimy sa hádam ani netreba bližšie vyjadrovať. Jediným menším nedostatkom sú bitky. Tie totiž zatiaľ pôsobia trochu neohrabane a ťažkopádne a sú menej zábavnou časťou. Po určitom čase sme mali až pocit, že nás tieto vojenské ťaženia obtiažujú. Autor ale neustále pracuje na opravách a vylepšeniach a veríme, že do budúcnosti dolaď aj tieto aspekty. Tu sa dostávame k ďalšiemu zaujímavému detailu, ktorým je nutnosť mať cintorín, resp. jamu – podľa toho, či ide

o vašich, alebo o nepriateľských vojakov. Obyvatelia totiž nechcú vidieť v meste haldy mŕtvol, čo vám dajú rúzne najavo.

Technický stav vyzerá byť v poriadku. Odporúčané požiadavky nie sú nejak extra vysoké a aj keď na testovanej zostave výrazne prevyšujeme požadovaný výkon, nestretli sme sa so žiadnymi problémami ani výraznejšími poklesmi FPS a stále sme sa držali nad 180 FPS na ultra nastaveniach. Tvorca navyše sám upozorňuje na možné nedostatky a chyby, ale zrejme sme mali šťastie a nič závažné ani často sa opakujúce sme si nevšimli. Jedine

možno chýbajúce popisy pri niektorých veciach, resp. že sú stále v nejakom koncepčnom, nedokončenom stave.

Verdikt

Manor Lords je dokonalý príklad toho, čo sa dá pri tvorbe hry dosiahnuť, ak ju niekto robí naozaj srdcom. Skvelá idea jediného autora, ktorá je pretavená do fantastického a stále sa rozvíjajúceho produktu. Od základnej premisy až po vyšperkované detaily, hra od štúdia Slavic Magic predstavuje výbornú a stále perspektívnu stredovekú budovateľskú stratégiu, ktorú by si nemal nechať ujsť žiadny fanúšik žánru..

Ondrej Ondo



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Stratégia	Slavic Magic	Hooded Horse

PLUSY A MÍNUSY:

+ Fungujúca ekonomika stredovekého mesta	- Boje časom omrzia
+ Prepracovaný prírodný ekosystém	
+ Technický stav	

HODNOTENIE:

★★★★★

ASUS Vivobook S 15



ASUS Vivobook S 15 (S5507QA) bude dostupný od 18. júna. Tento nový notebook je priekopníkom v kategórii Copilot+ PC, čo znamená, že je navrhnutý s ohľadom na umelú inteligenciu. Vivobook S 15 prináša množstvo AI funkcií od Microsoftu, ako sú Live Captions, Recall a Cocreator.

Z hľadiska hardvéru sa ASUS Vivobook S 15 môže pochváliť výdržou batérie viac ako 18 hodín a 3K OLED displejom, ktorý je navrhnutý na ochranu očí a vyžaruje o 70 % menej modrého svetla než tradičné LCD displeje. Notebook má tiež komplexnú portovú výbavu so štyrmi USB portmi, HDMI

portom, čítačkou microSD kariet a audiojackom, čo zaručuje pohodlné pripojenie k rôznym zariadeniam. Spustenie ChatGPT sprístupnilo veľké jazykové modely širokému okruhu používateľov, čo podnietilo generačnú zmenu v technologickom odvetví a zvýšilo výpočtový výkon dátových centier. Viac ako 60 % úkonov sa teraz vykonáva v cloude, čo zvyšuje náklady na predplatné AI služieb. Poplatky za cloudové služby sú pre priemerného tvorca obsahu o 200 % vyššie než za hudbu a streamovacie služby. Presun niektorých úloh do lokálnych zariadení by mohol byť nákladovo efektívnejším a bezpečnejším riešením.

Debut procesora Qualcomm Snapdragon X Elite v rámci Copilot+ PC prináša vyšší výkon pri nižšej spotrebe energie a dlhšiu výdrž batérie. ARM procesory sú energeticky účinnejšie a poskytujú špičkový výkon s tretinovou spotrebou energie, čo znamená dlhšiu výdrž batérie. ASUS Vivobook S 15 je prvým modelom svojho druhu, ktorý možno predobjednať už dnes.

CANNON EOS R1



Canon Inc. oznámila vývoj full-frame bez-zrkadlovky EOS R1, ktorá sa stane vlajkovou lod'ou systému EOS R s bajonetom RF. Prístroj bude uvedený na trh tento rok a je určený profesionálnym fotografom.

EOS R1 kombinuje špičkové technológie Canon, vysoký výkon, odolnosť a spoľahlivosť, čím splní nároky profesionálov v rôznych oblastiach, ako sú šport, spravodajstvo a

videoprodukcia. Nový obrazový procesor DIGIC Accelerator dopĺňa súčasný DIGIC X. Spoločne s novým snímačom CMOS umožňujú rýchle spracovanie veľkého objemu dát a vylepšujú automatické zaostrovanie a ďalšie funkcie. Canon dosiahol rýchle a presné rozpoznávanie objektov vďaka pokročilému spracovaniu obrazu a technológii hlbokého učenia. Sledovanie objektov je teraz ešte presnejšie, čo je užitočné napríklad pri tímových športoch. Funkcia AF „Priorita akcie“ automaticky rozpozná a sleduje hlavný objekt, čo umožňuje zachytiť kľúčové momenty hry. Nový systém spracovania obrazu a technológia hlbokého učenia zlepšujú kvalitu obrazu, vrátane redukcie obrazového šumu, ktorá bola integrovaná priamo do fotoaparátu. Canon testuje EOS R1 na medzinárodných športových podujatiach, aby overil jeho schopnosti v praxi. Canon bude pokračovať v rozširovaní radu fotoaparátov a objektívov RF systému EOS R, aby uspokojil rôzne požiadavky používateľov a podporil rozvoj fotografickej a video kultúry.

SteelSeries Nova 5



SteelSeries rozširuje rad headsetov o model Arctis Nova 5 a sprievodnú mobilnú aplikáciu Nova 5 App.

Tento nový headset, navrhnutý pre hráčov na Xbox a PlayStation, ponúka prémiový bezdrôtový zážitok za dostupnú cenu 129,99 dolárov. Headset poskytuje viac ako 100 prednastavených audio profilov, rýchle prepínanie medzi 2,4 GHz a Bluetooth 5.3 pripojením a výdrž batérie viac ako 60 hodín. Arctis Nova 5 obsahuje neodymové magnetické meniče pre čistý zvuk, mikrofón ClearCast 2.X s vysokou šírkou pásma pre jasnú komunikáciu a USB-C adaptér pre hranie na viacerých platformách. Aplikácia Sonar Audio poskytuje pokročilé nastavenia zvuku.

Headsety sú k dispozícii za 139,99 EUR.

D-Link DWP-1010/KT



Set DWP-1010/KT kombinuje výhody 5G a Wi-Fi 6 Mesh tam, kde je ponuka pevného pripojenia k internetu nevyhovujúca alebo neexistuje.

Do vonkajšej ODU jednotky stačí vložiť 5G SIM kartu a vďaka vnútornej mesh jednotke získajú všetky vaše zariadenia prístup na internet. So vstavaným modulom Qualcomm SDX62 pre optimálny príjem 5G môže nadviazať prakticky ihneď rýchle a spoľahlivé 5G pripojenie so šírkou pásma až 1 Gb/s. Záložná funkcia 5G na LTE navyše zabezpečí, že zostanete v spojení aj keď zlyhá 5G signál. Modem môže byť montovaný na stĺp, stenu, na strechu, balkón a tiež na vonkajšiu stenu, aby bol dosiahnutý čo najlepší príjem. Zariadenie možno napájať cez PoE, pričom v balení nechýba ani PoE Injector a montážne úchyty pre všetky typy montáže.

Set DWP-1010/KT je k dispozícii za odporúčanú cenu 434,90 EUR.

Xiaomi 14



Xiaomi uvádza svoju vlajkovú loď za približne 900 EUR (12 GB RAM/256 GB), ktorá obsahuje silikónové puzdro, USB-A/USB-C kábel a 90 W adaptér.

Xiaomi 14 s 6,36-palcovým displejom je kompaktný a hrubý len niečo cez 8 mm, váži 193, a ponúka výbornú manipuláciu

jednou rukou. Vyznačuje sa elegantným dizajnom s Corning Gorilla Glass Victus, odolnosťou voči prachu aj vode (IP68) a slotom pre dve nanoSIM karty. AMOLED displej s rozlíšením 2670 × 1200 px, obnovovacou frekvenciou 120 Hz a podporou 12-bit farebnej hĺbky, HDR10+ a Dolby Vision dosahuje jas až 3000 nitov.

Batéria s kapacitou 4610 mAh vydrží takmer dva dni bežného používania a podporuje rýchle nabíjanie na 100 % za pol hodiny, bezdrôtové nabíjanie 50 W a spätné dobíjanie 10 W.

Zvukový systém s hybridným stereo zabezpečuje kvalitný audio zážitok. Xiaomi 14 beží na Android 14 s nadstavbou HyperOS, ktorá prináša štyri roky hlavných aktualizácií a päť rokov bezpečnostných záplat, optimalizuje výkon a ponúka plynulé interakcie. Procesor Snapdragon 8 Gen 3 a grafika Adreno 750 zabezpečujú vysoký výkon, hoci pri dlhodobom zaťažení môže dôjsť k prehrievaniu.

Fotografické vybavenie zahŕňa hlavný snímač OmniVision OVX9000 s 50 Mpx, teleobjektív s 50 Mpx a 3,2x optickým zoomom, ultraširokouhlý snímač s 50 Mpx a selfie kameru s 32 Mpx. Výsledné fotografie sú detailné, ostré a verné farbám, s podporou AI a makro zábermi už od 10 cm. Leica licencia prispieva k vysokokvalitným videám a fotografiám.

Xiaomi 14 ponúka výborný pomer ceny a kvality v prémiovej kategórii.

Xiaomi Redmi Buds 5 Pro

CENOVU DOSTUPNÉ, NO ROVNAKO KVALITNÉ?



Aj napriek skutočnosti, že som v čase písania recenzie na lacné bezdrôtové slúchadlá Redmi Buds 5 Pro od Xíaoimi bol v rámci aktuálnych technologických správ skôr zaujatý novooznačeným elektromobilom od rovnakého výrobcu, musel som si takzvané nechať zújsť chuť a vrátiť sa k tomu podstatnému. Uvedený čínsky gigant bude totiž evidentne svoje portfólio produktov nafukovať, až pokým sa jeho logo nezjaví na vesmírnom raketopláne ovládanom cez aplikáciu Home, či už sa nám to páči, alebo nie. V nasledujúcom texte vás aj ja zoberiem na krátky výlet, síce nie do vesmíru, ale do sveta lacných štupľov do uší, aby som vám stručne parafrázoval nemennú filozofiu spomínanej značky.

Popri testovaní slúchadiel Redmi Buds 5 Pro (70 eur) som si cielene od distribútora ako pomôcku vyžiadal aj staršie a oveľa drahšie Buds 4 Pro (160 eur), aby som porovnal kvalitu jednotlivých funkcií, špeciálne ANC a celý ten generačný skok. Iste, onen prívlastok Redmi vo vás má

automaticky evokovať označenie nižšej triedy, ale špeciálne segment štupľových slúchadiel v tomto smere môže byť trochu zradný, a preto som vopred nerobil žiadne závery. Ešte než sa dostanem ku konkrétnym atribútom samotnej piatej generácie, rád by som vás dopredu informoval, že oba uvedené produkty si v zmysle kvality nemajú navzájom čo vyčítať. Nechcem však povedať, že by testované modely slúchadiel boli bezchybné, to ani náhodou. Týmto, trochu kostrbatým, ale cez to všetko oslím mostíkom, som sa dostal rovno k opisu dizajnu ako zásadného problému testovanej vzorky.

Nie, toto nie je dobre vymyslené

Pri konštruovaní Redmi Buds 5 Pro boli zjavne na stole čoby predloha slúchadlá AirPods Pro. Samotné puzdro či kolíska (nazvite to ako chcete) preto v tomto smere čiastočne imituje nahryznuté jablko. Medzi hlavné odlišnosti patrí LED

pásik umiestnený v prednej časti, ako aj nezmyselne riešený spôsob vyberania samotných štupľov. Keďže sú púčiky v zmysle svojho objemu mohutné a ich ponor do kolísky je zbytočne hlboký, nie je možné slúchadlá vyberať inak než cieľovým vykrúcaním – doslova tlakom prsta musíte pritisnúť na hornú hranu púčiku, inak ho z kolísky nedostanete von. V tomto ohľade by sa inžiniersky ansámbl z Xíaoimi mal pozrieť skôr cez rameno firme Huawei, ktorá v súčasnosti a v rámci bezdrôtových slúchadiel doslova zintenzívňuje muziku a v zmysle originality a jedinečnosti dominuje celému trhu. Už viete, že vybrať Redmi Buds 5 Pro z puzdra je ako ťahať si kliešťá z intímnych partií, ale ako je na tom dizajn a spracovanie samotného púčiku? Xíaoimi sa vybralo cestou takmer štandardného modelu (ak si odmyslím už spomínaný väčší objem), preto vsádza na dobre tesniace silikónové nadstavce. Ich schopnosť pasívneho odhlučnenia je nesporná a v spojitosti s výborným ANC vás odtiahne od zvukov bežného života, avšak komfort pri



dlhom nosení je na tom oveľa horšie. Z tých všetkých štupľov s filozofiou uzatvorenej konštrukcie, ktoré som za posledné roky testoval, by som si na konci dňa Redmi Buds 5 Pro rozhodne nevybral. Zároveň treba dodať, že tvar môjho ucha nemožno používať ako univerzálnu šablónu, ktorá sa dá aplikovať na všetky sluchovody sveta. V balení sa nachádza viacero verzií týchto silikónových koncoviek, v každom prípade, vyskúšal som všetky a môj pocit sa pri niekol'kohodinovom nosení nijako nezlepšil.

Na povrchu stonky, čiže konca oboch štupľov, sa nachádzajú dotykové plochy

určené pre interakciu. Tu si Xiaomi ide tak trochu svojou cestou, keďže základné nastavenie príkazov je úplne iné než býva bežne u iných značiek – používateľ si však cez aplikáciu Xiaomi Earbuds môže gestá prispôbiť podľa seba, takže konkrétne toto nie je žiadnym problémom.

Slúchadlá majú d'alej klasifikovanú ochranu proti vode a prachu na úrovni IP54, čo znamená, že sa s nimi môžete pokojne vrhnúť aj do cvičenia alebo vybehnúť von počas jemného dažďa. Vnútri pevnej konštrukcie sa skrývajú meniče s veľkosťou 11 mm, ktoré zo seba

v rámci kvality audia súkajú akýsi plochý priemer s minimálnou snahou o hĺbku. Úprimne, výrobca si evidentne nedával za cieľ nečakane potešiť audiofilov, čo mu aj v rámci cenovej relácie, v ktorej sa Redmi Buds 5 Pro pohybujú, nemôžeme mať vyložene za zlé. Snažil som sa kvalitu audia vyladiť pomocou vyššie spomínanej aplikácie, ale jedinú, čo som dosiahol, bolo čiastočné zlepšenie basovej linky. Musím však vďaka zdvihnúť celkovú úroveň kvality ANC, čiže aktívneho potlačania okolitých ruchov, ktorá je zrovnateľná s dvojnásobne drahším modelom Buds 4 Pro. V tejto súvislosti dávam rovnako tak palec hore za možnosť telefonovania pomocou trojice mikrofónov, softvérovo regulovaných algoritmom umelej inteligencie, ktoré sa starajú o realizáciu hovoru aj pri náročných externých podmienkach (komunikácia prebiehala bez straty zrozumiteľnosti aj počas silného vetra).

Dlhá výdrž batérie

Osobne by som (aj na základe celkovej komplexnosti audio prezentácie) tento konkrétne typ bluetooth slúchadiel odporúčal skôr užívateľom preferujúcim hovorené slovo, ktorým stačí nechať si do ucha denne napustiť pár podcastov a následne slúchadlá zase odložiť späť do krabičky. Je to však trochu paradoxné, keďže dĺžka výdrže púčikov je vyššia než desať hodín, a to ich dokážete vložením do doku dobiť na ďalších takmer tridsať hodín. Mohli by ste mi teraz pochopiteľne oponovať toľko opakovanou novou reláciou, kde sa testovaná vzorka pohybuje, a mali by ste sčasti pravdu, avšak ja osobne nevidím dôvod nenašetriť si raz toľko, čo Redmi Buds 5 Pro stoja, a neinvestovať do niečoho oveľa kvalitnejšieho, špeciálne v zmysle audia. Inak váš uvedený produkt môže očariť výborným ANC, odolnosťou voči vonkajším vplyvom, ako aj čistením nechceného hluku počas telefonovania.

Verdikt

V cenovej relácii, kde sa Redmi Buds 5 Pro pohybujú, ide o priemer.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi Cena s DPH: 75€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|----------------------|--------------------|
| + Batéria | - Kvalita audia |
| + Obsah balenia | - Dizajn púčikov |
| + Vhodné na podcasty | - Vyberanie z doku |
| + IP ochrana | |
| + ANC | |

HODNOTENIE:



Endorfy Fera 5 Black

KEĎ DOBRÉ CHLADENIE NEMUSÍ STÁŤ STOVKY EUR



Tí najväčší počítačovní fajnšmekri pri výbere komponentov často nehľadajú cenu a tak si okrem tých najvýkonnejších súčiastok zadovávajú aj poriadne chladienie pre grafickú kartu a procesor, čo často predstavuje zákazkové vodné chladienie v hodnote stoviek eur. Tí náročnejší majitelia výkonných procesorov ešte stále mnohokrát siahajú po vodnom chladiení, no častejšie už vo forme AIO uzavretého okruhu, ktorý však stále môže stáť aj viac ako dvesto eur. Prečo ale po vodnom chladiení túžia aj hráči či profesionáli, ktorým by úplne vystačilo aj chladienie vzduchom? Odpoveď na túto otázku sa budem snažiť nájsť popri testovaní schopného a už aj časom overeného kúska od spoločnosti Endorfy, ktorý dostal nové, tmavé šaty a meno Endorfy Fera 5 Black.

Kúpiť k procesoru v hodnote 150 - 300 eur vodné chladienie za ďalších 150 eur pre mňa

predstavuje do vzduchu vyhodенú investíciu, ktorá mohla znamenať vyšší rad procesora a chladienie vzduchom za maximálne 40 - 80 eur. Je mi jasné, že niektorí hráči proste prahnú po estetike vodného chladienia, ktoré často vyzerá lepšie a efektnejšie ako obyčajný chladič s jedným či dvoma ventilátormi. Pre bežných ľudí je však vodné chladienie nonsens. Aj výkonnejšie procesory, ktoré nebudú nikdy pretaktované mimo továrenských boost taktov, z vodného chladienia jednoducho nič nezískajú, práve naopak. Ako sa mi už potvrdilo za dlhé roky, čo som na ňom fungoval, vodné chladienie prináša viacero možností katastrofy.

Na bežnom vzdušnom chladiči je jediná možnosť zlyhania vo ventilátoroch. Pokiaľ máte chladič s dvoma ventilátormi, stále je možné ďalej fungovať, pokiaľ len s jedným, chladiaca konštrukcia stále pasívne odvádza teplo a procesor by tak nemal

príliš utrpieť. Čo však vodné chladienie, či už zákazkové, alebo AIO? Pri AIO sa po rokoch odparí určité množstvo chladiacej kvapaliny a v obehu sa tak môžu vytvoriť bubliny, ktoré prinajlepšom iba škodia pumpe, prinajhoršom úplne zablokujú tok vody. Takisto je nutné myslieť na možnosť, že prestane fungovať pumpa a chladič sediaci na procesore už nepredstavuje takú masu kovu, aby bezpečne odvádzal dostatok tepla. A v neposlednom rade je vodné chladienie plné vody, ktorá je, samozrejme, elektricky vodivá, čo znamená, že akýkoľvek jej únik z uzavretého okruhu môže spôsobiť stratu drahých komponentov.

Samozrejme, nechcem nikoho strašiť ani príliš odhovárať od kúpy vodného chladienia, aj toto riešenie má svoje miesto v herných či profesionálnych počítačoch. No občas stojí za to pripomenúť, že kvalitné chladienie vzduchom nemusí byť až tak

drahé a v 90% situácií úplne postačí. Po takto dlhom predslove sa teda pod' me pozrieť na novú verziu chladiča Endorfy Fera 5 Black, ktorý je po novom celý čierny a podľa slov výrobcu stále rovnako výkonný ako jeho strieborný predchodca.

Obal a jeho obsah

Spoločnosť Endorfy stále stavia na jednoduché kartónové obaly s čiernym písmom a vyobrazením produktu a jeho parametrov na povrchu. Vnútri obalu sa najprv nachádzajú ďalšie dve krabičky, jedna s príslušenstvom na inštaláciu a druhá so 120mm Endorfy Fluctus PWM ventilátorom s PDB ložiskom. Musím poznamenať, že ma pobavil preklep v mene ventilátora na krabičke – namiesto Fluctus je na nej napísané Flutcus, na výkone mu to však uberať nebude. Medzi týmito krabičkami je nakoniec bezpečne uložený čierny chladič s leštenou kontaktnou plochou a priamym kontaktom s teplo odvádzajúcimi trubicami. Čo sa príslušenstva týka, v malej krabičke je ho vcelku dost'. Od úchytovej na všetky možné platformy cez držiaky pre ďalší ventilátor (skvelá možnosť do budúcnosti) až po malú tubu s teplovodivou pastou Endorfy Pactum PT-3. Čo sa pasty týka, nejde síce o úplnú špičku, no na bežné aj menej náročné používanie postačí. Ja som však pre potreby štandardizovaného testovania na tento chladič aplikoval termálnu pastu Arctic Cooling MX-6, ktorá bude používaná aj v budúcnosti.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení Endorfy Fera 5 Black prekvapí síce nie prehnanou, no stále citel'nou váhou, čo pri lacnejších vzdušných chladičoch nie je také bežné. Chladič ponúka (rovnako ako jeho predchodca) štvoricu medených heatpipes s priamym



kontaktom na procesor, vďaka čomu by malo byť odvádzanie tepla hračkou. Po stránke rozmerov a váhy sa môže pochváliť výškou len 155 mm, šírkou 127 mm a hrúbkou 77 mm pri použití jedného ventilátora a váhou 590 gramov. Uchytenie ventilátorov stále rieši systém tenkých a na inštaláciu občas komplikovaných drôtikov, no keďže nejde o príliš veľký chladič, inštalácia ventilátora(ov) je po osadení chladiča na dosku stále zvládnuteľná.

Testovanie

Len nedávno prešiel testovací počítač, ktorý sa u mňa nachádza, markantným vylepšením, preto bol chladič Endorfy Fera 5 Black osadený na dosku Gigabyte X670E AORUS PRO X spolu s procesorom AMD

Ryzen 7 7800X3D. Posledná špecialita, ktorá sa dotkne všetkých nasledovných testov chladičov na tejto AM5 platforme, je zakomponovanie špeciálneho kúska hardvéru s menom Thermal Grizzly AM5 Contact & Sealing Frame. Ten nahradil bežný systém uchytenia procesora a mal by zabezpečiť lepšie dosadenie chladičov a tiež nehybnosť procesora medzi testami. Graf sa momentálne týka iba tohto chladiča, keďže nebol čas a možnosť otestovať ďalšie konkurenčné kúsky, no do budúcnosti sa snáď bude pekne rozrastať.

Zhrnutie

Niekomu sa žiadajú svetielka a wow faktor, ďalší si potrpia na občasné zabublanie vody v radiátoroch, iní si vystačia aj s chladičmi dodávanými spolu s procesorom. Ak však hľadáte cenovo dostupný chladič, ktorý vyzerá moderne, dokáže pri hraní uchladiť aj výkonnejšie herné procesory a do budúcnosti je možné ho aj vylepšiť pridaním ďalšieho ventilátora, potom je Endorfy Fera 5 Black veľmi dobrá možnosť.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Endorfy
Cena s DPH: 32€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalitné prevedenie
- + Dobrá kompatibilita so skrinkami a RAM
- + Nízka hlučnosť
- Zastaraný štýl inštalácie ventilátorov

HODNOTENIE:



Iiyama G-Master GB2745HSU-B1 Black Hawk

VEĽA MUZYKY ZA MÁLO PEŇAZÍ



Značka Iiyama ponúka naozaj pôsobivú paletu (nielen) herných monitorov. Od lacnejších produktov pre ľudí s obmedzeným rozpočtom až po high-end riešenia pre hráčov, ale aj profesionálov z iných IT odvetví. Model GB2745HSU-B1 patrí do prvej spomínanej kategórie, ale aj napriek slabším technickým parametrom, má na trhu svoje opodstatnené miesto. My sme mali možnosť sa naň bližšie pozrieť a na nasledujúcich riadkoch prinášame naše dojmy.

Jedným z prvých dojmov, ktoré monitor Iiyama G-Master GB2745HSU-B1 ponúka, je jeho elegantný a moderný dizajn. S úzkymi rámami okolo obrazovky a zakriveným stojanom pôsobí tento monitor štýlovo a zároveň decentne. Jeho čierny matný povrch prispieva k elegancii, minimalizmu a celkovo je tak monitor vhodný do každého prostredia,

či už sa bavíme o hernom brlohu alebo o domácej kancelárii. Ovládacie tlačidlá nájdeme už štandardne v pravej časti zo spodku monitora a vzadu okrem HDMI a DisplayPort aj dva USB porty a slúchadlový výstup.

Samozrejme, ale dizajn nie je všetko. Jeho technické špecifikácie vás práve na zadok neposadia. Monitor disponuje 27 palcovým IPS LED displejom s rozlíšením 1920 x 1080 pixelov, obnovovacou frekvenciou 100 Hz a dobou odozvy len 1 ms.

Všeobecne tak nejde práve o produkt, po ktorom by ste v tejto dobe pravdepodobne siahli sami od seba. Obzvlášť, ak ho firma prezentuje ako herný monitor. V konečnom dôsledku to by zas nemusel byť taký veľký problém, pretože monitor má pár kariet v rukáve, kvôli ktorým, ako

už bolo v úvode spomínané, má svoje miesto na trhu. Prvou z nich je ergonómia. Monitor ponúka bohaté možnosti nastavenia výšky, náklonu a otočenia, čo umožňuje prispôsobiť si monitor presne podľa svojich potrieb a možností.

Výrazne to zvyšuje možnosti využitia a robí to z neho taký hybrid medzi herným a kancelárskym monitorom. Navyše máme pocit, že má monitor veľmi šikovne vyriešený stojan. Doteraz sme to nejako neriešili, ale naozaj tieto „U-čkové“ tvary sú vhodnejšie než tie klasické „V-čka“ a na stole nechávajú na pohľad viac miesta a lepšie využitie priestoru.

Druhou kartou v rukáve sú zabudované reproduktory. Samozrejme, nebudeme sa o žiadnej top audio kvalite, ale aj napriek tomu to nie je v tejto cenovej kategórii úplne bežné, aby mali monitory



zabudované reproduktory. Nie každý má priestor a hlavne rozpočet na nejakú top audio výbavu, a preto je aj tento aspekt veľmi príjemným spestrením.

Pomaly sa teda dostávame k tomu, prečo si myslíme, že tento monitor má svoje miesto na trhu, a prečo by ste po ňom možno aj vy mali siahnúť. Podľa nás ide o absolútne skvelé zariadenie do detskej izby alebo ako druhý pracovný monitor. Dnes je napríklad veľmi populárny Xbox Series S, ktorý rodičia často kupujú deťom ako prvú konzolu a ktorý by aj

tak silnejší monitor nedokázal využiť, tak prečo neušetriť? Kvalita obrazu a farieb je vzhľadom na cenu viac než postačujúca a reproduktory z neho robia plnohodnotné multimediálne zariadenie.

Ďalšou možnosťou je použiť ho ako druhý monitor. Keď sme ho prvýkrát napojili k nášmu PC a museli sme sledovať to FullHD rozlíšenie, celkom nás to šokovalo. Bol to skok, a to sme išli „len“ z 2K rozlíšenia. Je to síce len vec zvyku, ale v tejto dobe si už úplne nevieme predstaviť používať FullHD monitor ako ten primárny.

To ale nemení nič na tom, že z pozície sekundárneho monitora si viedol skvelo a hlavne jeho ergonomické vlastnosti z neho robia skvelého partáka k vášmu hlavnému monitoru. Komu by sa tej ergonómie mánilo, môže využiť prítomnosť VESA štandardu a zavesiť si monitor na stenu. Dnes je

už úplným štandardom, že firmy do svojich monitorov implementujú rôzne technológie na ochranu očí a ani Iiyama nie je výnimkou. Či už sa bavíme o redukcii škodlivého modrého svetla s funkciou „Blue Light Reducer“, alebo blikania s technológiou „Flicker-free“.

Verdikt

Monitor Iiyama G-Master GB2745HSU-B1 je skvelou voľbou pre každého, kto hľadá veľa muziky za málo peňazí. Náročnejším používateľom by už, samozrejme, FullHD rozlíšenie nestačilo, ale to nemení nič na tom, že monitor vo svojej cenovej kategórii v porovnaní s konkurenciou vyčnieva.

Či už potrebujete niečo do detskej izby, alebo sekundárny monitor do vašej kancelárie, s týmto produktom neprestrelíte.

Ondrej Ondo



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Iiyama
Cena s DPH: 150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ pomer cena/výkon
+ zabudované repro
- slabšie technické parametre

HODNOTENIE:



Samsung Galaxy A35 5G

HŪŽEVNATÁ VČELIČKA



Je síce pekné dvakrát do roka, kalendár za kalendárom, ukazovať svetu svoje najprémiovejšie mobilné telefóny plné nových pokrokových technológií, avšak tie najväčšie čísla v rámci ziskov aj tak zbierajú cenovo dostupné zariadenia z nižších modelových radov. V prípade Samsungu sú tými, metaforicky povedané, húževnatými včeličkami nosiacimi zlaté mince priamo do juhokórejského úľu, telefóny série Galaxy A, ktoré sa pred časom dočkali príjemného omladenia. Ak čítate našu sekciu noviniek svedomito a pravidelne, tak vám určite neunikla informácia, že okrem modelu A35 predstavil Samsung aj výkonnejší telefón A55. Nasledujúci text sa však bude primárne zaoberať kvalitou úplného základu v rámci označenia A35, ktorý si viete kúpiť za sumu podliezajúcu hranicu štyroch stoviek.

Verte alebo neverte, fialovú farbu som si na test vybral zámerne, a kto ma pozná už trochu dlhšie tak vie, čo som týmto výberom

sledoval. Každopádne, kto by chcel siahnuť po niečom konvenčnejšom, v ponuke sú ešte farebné varianty ako čierna, modrá a žltá. V balení sa, okrem samotného telefónu a dostatočne dlhého káblu s USB-C koncovkou na oboch stranách, už nenachádza nič dôležité. Nezdržujme sa preto opisom kovovej spinky a skromného manuálu a podme priamo riešiť samotný dizajn, ktorý je možné, špeciálne voči minulému modelu, rozpoznať pomerne jednoducho.

Zásadnou novinkou sú rovné hrany okolo väčšej časti šasi - výnimkou je len horná pravá strana, kde sa nachádzajú klasické spínače, jeden pre zámok a zvyšné duo určené na ovládanie hlasitosti. Samsung si uvedenú hranu dokonca špecificky pomenoval a ide o takzvaný Key Island. Zadná časť je vyrobená z jednoliatej sklenenej tabuľky, čo v kombinácii s mnou adorovanou farbou prináša pod náporom lúčov svetla krásne trblietavý

efekt. Keďže sa však jedná o lesklý povrch, pravidelným používaním zariadenia bez puzdra si naň zákonite budete nanášať nechcené odtlačky a iné nečistoty.

Napriek tomu, že rám A35 je plne plastový (na rozdiel od drahšieho bračeka A55 s hliníkovým rámom), tak na dotyk nepôsobí nijako lacno a vďaka ostrejšim kontúram padne perfektne aj do mokrej dlane. Mobil váži len 209 gramov a disponuje zvýšenou odolnosťou IP67.

Radost' sa naň pozerat'

Nerozumiem úplne dôvodu, prečo Samsung o niečo viac nestenčil rámičky okolo 6,6 palcov veľkého AMOLED Infinity-O panelu (strany sú lemované čiernym pásikom s hrúbkou dvoch milimetrov s tým, že vrch a spodok je ešte o milimeter a pól hrubší), každopádne, na displej sa pozerá priam s radosťou. Jasný a ostrý obraz s



rozlíšením 2340 × 1080 pxi zvláda počas pohybu pendlovať medzi 60 a 120 Hz v rámci obnovovacej frekvencie, čo výrazne napomáha plynulosti počas frenetického prepínania obsahu a jeho celková svietivosť je maximálne 1000 nitov. Samsung pri Galaxy A35 5G siahol po nadstavbe One UI 6.1 (Android 14), čo je fakticky kopírovanie softvéru použitého z minulého roku.

Neberte to ako nejaký zásadný problém, keďže počas mesiac trvajúceho testovania som práve s týmto konkrétnym OS nemal žiadny problém, ale tak trochu som očakával, že v duchu súčasných trendov na ktoré ostatne sám Samsung veľkolepo naskočil, bude mať A35 aspoň nejakú zaujímavú AI funkciu. Výrobca danú skutočnosť obhajuje nedostatočným výkonom, a kto chce umelú inteligenciu vo svojom Samsung mobile, musí si priplatiť za posledné skladačky



alebo klasické vlajkové lode. Evidentne ešte ani AI nedokáže naplno preniknúť do telefónov strednej triedy, aj keď si osobne myslím, že to je len otázkou času.

Nadviažem na vyššie spomínanú obhajobu absencie AI funkcií zo strany výrobcu a prevediem vás stručne strojovňou poháňajúcou predmetný telefón. V prvom rade ide o procesor Samsung Exynos 1380 (5nm architektúra) doplnený o grafický čip Mali G68 a 8GB RAM / 256 GB úložisko. Počas bežných úkonov v rámci celodenného chodu nebudete mať problém s A35 fungovať bez akýchkoľvek spomalení.

Dokonca som mobil podrobil aj náročnejšej skúške a nainštaloval naň niekoľko vyložene problematických videohier, z čoho zariadenie vyšlo s nadpriemerným výsledkom - bez výrazného dropu snímok a citel'ného

prehrievania. Hneď vedľa strojovne sa nachádza obrovská batéria s kapacitou 5 000 mAh, vďaka ktorej je telefón pri bežných úkonoch schopný dvojdnového chodu.

Čo je však stále pre mnohých problémom, je absencia rýchleho spôsobu dotankovania energie, keďže Samsung opäť ponúka maximálne 25W prútok, a to si ešte musíte zaobstarať originálny adaptér (v balení ho samozrejme nenájdete).

Juhokórejský konglomerát tento krok obhajuje ochranou spotrebiteľa, ktorý sa po viac než dvoch rokoch aktívneho používania svojho mobilu nemusí obávať degradácie batérie natoľko, že by bolo nutné ju priamo vymeniť. Na jednej strane to osobne chápem, ale na tej druhej je to voči konkurencii, kde sa zvyšok pelotónu predbieha v tom, kto ponúkne rýchlejší spôsob nabíjania, trochu úsmevné.



Schopná čítačka odtlačkov prstov priamo v displeji

Na margo fotoaparátov umiestnených v peknom vláčiku za sebou nemám príliš čo hovoriť. Jedná sa totižto o takmer identickú partičku ako pri minuloročnej obmene len s tým rozdielom, že Samsung prepracoval softvérovú podporu, a teda proces postprodukcie.

Hlavný snímač má 50 Mpx (f/1,8), a je nasledovaný 8 Mpx širokouhlým + 5 Mpx makrom - túto svätú trojicu dopĺňa predná a kvalitou priemerná selfie kamera s 13 Mpx. Pri zachytávaní momentiek počas ideálneho svetla budete zbierať obstojný snímky kladúce dôraz na ostrosť

a vierohodné podanie farieb - skutočne, farby netrpia prehnanou saturáciou a majú punc prirodzenosti. Príjemne ma prekvapila dokonca aj postprodukcija pri nočnom režime, kde klasické pouličné fotky plné lámp zvláda softvér A35 prežúvať a vypl'ut' v nadpriemernej podobe. S čím už tak trochu mobil bojuje, je tradične makro a širokouhlé zábery, ale to je dnes, až na pár svetlých výnimiek, všeobecne problém strednej triedy. A ako je na tom zber videí?

Nakrúcať sa dá v 4K pri 30 FPS a vo Full HD pri 60 FPS - pri Full HD je po novom dostupné HDR s 12bit. Videá sú z kategórie jemného nadpriemeru, ale jedným dychom treba opäť dodať, že v uvedenej cenovej kategórii by ste len

márne pátrali po inom zariadení schopnom kvalitnejšieho výtlačku v zmysle médií.

Samsung Galaxy A35 5G nemôžem vnímať inak, a je to presne to o čom som hovoril už v úvode recenzie, než ako toho drsného robotníka pracujúceho od rána do večera, len aby boli všetci naokolo spokojní. Nemôžete od neho očakávať prémiový výkon mimo jeho zamerania, čo však neznamená, že nedostanete adekvátne a spol'ahlivé výsledky v tom čo mu ide najlepšie. Mne osobne sa nová A35 voči minuloročnému modelu skutočne zapáčila, a aj keď tých zmien nie je markantne veľa, všetko to, čo sa zmenilo, dáva vo finále zmysel a prináša užívateľovi niečo navyše.

Verdikt

Vizuálne prít'azlivý zástupca strednej triedy.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung Cena s DPH: 390€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Displej
- + Spracovanie
- + Podpora
- + Fotoaparát
- Rámik okolo panelu
- Len 25W nabíjanie
- Bez AI funkcií

HODNOTENIE:



Huawei Watch 4 Pro Space Exploration Edition

VESMÍRNY LUXUS



Pred necelým rokom som mal možnosť začať dlhodobo testovať prémiové hodinky Watch 4 Pro od spoločnosti Huawei, a bez toho aby som teraz musel nejakú hĺbkovo loviť vo svojich atrofovaných mozgových neurónoch, tak dobre viem, ako výrazne sa mi tento produkt vtedy zapáčil. Oni sa mi totižto tieto hodiny páčia dodnes, keďže mám svoje vlastné a aktívne ich stále nosím. Milujem to mohutné kovové šasi s elegantným vzhľadom, ktoré je natoľko odolné, že moju tradičnú nešikovnosť dokáže s pokojom džentlmena vstrebať a cez to všetko stále ostať vo výbornej vizuálnej kondícii - nehovorte, že som jediný na svete, čo nosí hodinky hlavne na to, aby s nimi oškieral všetko okolo seba?! Práve kvalita spracovania pôvodných Watch 4 Pro, sa aj po roku neustáleho používania dokáže natoľko presadiť, že najviac vlasových škrabancov by ste v prípade

mojich hodínok našli na zapínacej spone a končekoch ostrých hrán v oblasti remienka. A ako je na tom sklíčko? Ostáva stále priam panensky čisté. Huawei prednedávnom ohlásil upgrade modelu Watch 4 Pro a to s prívlastkom Space Exploration Edition. Na prvú dobrú by ste si mohli myslieť, že z ich strany ide len o klasické oprášenie skladových zásob, čiže vizuálnu obmenu krabičky a nastriekanie rámu hodínok, len aby vyzerali aspoň trochu odlišne, než tak bolo pred dvanástimi mesiacmi. Pravdou však je, že tento konkrétny a možno trochu aj nečakaný výlet do vesmíru prináša potenciálnym zákazníkom oveľa viac než len pár vizuálnych zmien.

Začnime tým, čo je zrejmé. Okrem novej verzie spomínanej krabičky, ktorá sa mimochodom nebojí naznačiť nekonečnú temnotu chladného a nemilosrdného

vesmíru (je prostě len čierna), došlo v rámci vizuálnych zmien k obmene lemu rámu. Ide o dvojfarebný čierno-červený mikrokryštalický keramický rám s vizualizáciou podobnou fúznej reakcii v motore vesmírnej lode USS Enterprise NCC-1701. Musím povedať, že ešte pred testovaním som sa v rámci zistenia, o aký materiál ide, najprv trochu zľakol. Predsa len, ako píšem už v úvode, môj štýl nosenia hodínok je dosť špecifický a pre produkt samotný potenciálne nebezpečný, každopádne, zrejme nejde o klasickú formu keramiky ako takej. Aj s Watch 4 Pro v edícii Space Exploration som totižto počas mesačného testovania, ako inak, niekoľkokrát silne zavadiť o zábradlie, ale testovaná vzorka to prežila bez jedinej známky poškodenia a keramika ostala ako nová - vrátane nápisu Huawei Watch, ktorý je umiestnený v pravej hornej časti. Čo sa



týka porovnania s pôvodným Watch 4 Pro, tak tie, rovnako tak ako ich vesmírna edícia, sú vyrobené z leteckého titánu. Rozdiel medzi Space Exploration a rok starým predchodcom je však v aplikácii diamantovej vrstvy, vďaka ktorej sú nové hodinky oproti tým starším výrazne odolnejšie voči poškrabaniu. Keď som si neskôr k sebe prirovnal oba modely a prezrel si jednotlivé

škrabance na zapínacej sponke, upgrade v zmysle spomínanej vrstvy DLC (Diamond Like Carbon), s úspechom odbúral moje kolízie so schodmi, dvermi osobných áut, hranami stolov v kancelárii a podobne. Toto považujem za zásadnú a relevantnú novinku voči Watch 4 Pro, ktorá by už sama o sebe dokázala ospravedlniť existenciu Space edície. Ako už asi tušíte, je tu toho však ešte viac, čo vám musím povedať.

ste niekedy videli v televízii štartovať rôzne raketoplány do vesmíru, určite vás zaujal v prvom rade ten šialený oheň vychádzajúci zo spodnej časti rakiet. Práve takéto vyústenie tryskového motora pripomínajúce obrátený kvetináč, sa nazýva Lavalova tryska alebo inak dýza, a práve jej tvar nahradil pôvodnú korunku v smart hodinkách Watch 4 Pro. Po funkčnej stránke sa nič nemení a ide vyložené len o cieľené dotvorenie vizuálneho aspektu.



Letecký titán a keramika

Odolnosť voči škrabancom, ako prvý jasný benefit, ak nerátam výnimočnosť dizajnu, teraz vystriedame zmenou otočnej korunky. Klasický guľatý hrúbik s vrúbkovaním po stranách Huawei vymenil za tematicky atraktívnejší tvar pripomínajúci Lavalovu trysku. Čo je to ta Lavalova tryska? Ak

Musím povedať, že dizajn Space Exploration Edition, špeciálne vďaka onomu diamantovému povlaku, pôsobí po dizajnovej stránke ešte o chlp prémiovejším dojmom než pôvodný model a ak by som si práve teraz vyberal svoje nové hodinky a mal na výber medzi strieborným originálom a vesmírnym cestovateľom, neváhal by



som ani sekundu. Proporčne sa tu totižto nič nemení. Obe verzie majú plnú odolnosť voči vode a prachu (IP68), čo znamená, že sa s nimi môžete pokojne vrhnúť do bazénu, a rovnako tak do piesočnej duny za dedinou. Veľkosť ide o 46 milimetrový ciferník s titánovou konštrukciou o hrúbke 1,3 centimetra a hodinky zatážia vaše zápästie o viac ako sto gramov. Aj cez uvedené proporcie je radosť s niečím takýmto fungovať celý deň, špeciálne ak si uvedomíte, aké nové funkcie predmetné hodinky prinášajú. Dajme bokom exkluzívne pozadia ciferníkov, ktoré pochopiteľne odkazujú na tému vesmíru a podme sa sústrediť na monitorovacie prednosti úzko spojené so zdravotnými údajmi.

Všetky informácie sa zobrazujú cez 1,5-palcový AMOLED (LTPO) displej disponujúci rozlíšením 466 x 466 px a vysokou svietivosťou. Hodinky sú vybavené identickými snímačmi ako pôvodná verzia, čo im umožňuje neustále sledovať váš zdravotný stav, či už práve vykonávate náročnú športovú aktivitu alebo sa škrabete na zadku.

Monitoruje sa srdcová frekvencia, oxylšenie krvi, EKG, teplota pokožky, jednoducho všetko to, čo vám dnes už ponúkajú aj oveľa lacnejšie nositeľné smart zariadenia. Huawei však v rámci novej verzie softvéru sprístupnil zásadný update aplikácie zdravia a pôvodných desiat sledovacích procesov tak rozšíril o tri ďalšie. Mimo vyššie uvedeného základu tu máme novinku v podobe analýzy srdcovej arytmie, hlásení rizika hyperglykémie a detekciu spánkového apnoe. Asi vám teraz nemusím zase pripomínať, že hodinky Huawei Watch 4 Pro Space Exploration Edition, akokoľvek majú cenovku cca 650 eur, nie sú oficiálne atestovaným medicínskym zariadením, a preto všetky medicínske rady a upozornenia, ktoré vám aplikácia zdravie predhodí pred oči, berte ako prípadné



varovanie a nie holý fakt. Každopádne, vo svete už nositeľná elektronika dokázala týmto spôsobom zachrániť státisíce ľudí pred vážnym zhoršením ich zdravotného stavu, a je to práve vďaka firmám ako Huawei, ktoré tvrdohlavo pokračujú vo vývoji tohto, pre život prínosného, hardvéru.

Apropo, budúcnosť je pre segment smart watch ružová a osobne tomu dávam už len pár rokov, než sa začnú v komerčne predávaných hodinkách objavovať prvé medicínsky atestované snímače a garantujem vám, že Huawei bude medzi prvými, kto sa bude môcť vo svojich zariadeniach niečím takýmto pochváliť.

Monitorovanie viac než stovky športových aktivít, vrátane elektronického športu

Nové vesmírne Watch 4 Pro používajú vlastný operačný systém Harmony OS, s ktorým osobne nemám vyložene zlú skúsenosť a je jasne vidieť, že Huawei kaskádovou formou postupne vylepšuje

používateľskú skúsenosť a rozširuje jeho možnosti. Tak trochu som však očakával, že výrobca bude chcieť do hodínok vložiť silnejšiu batériu, avšak rovnako ako predchádzajúci model, tak aj tento vás pri štandardnom spôsobe používania podrží v rámci energie niečo málo cez štyri dni (stále platí, že pri orezaní zásadných funkcií a zobrazovaní len času samotného, viete z hodínok dostať dvadsať jeden dní). Voči konkurencii a s ohľadom na výkon je to však stále nadštandard.

Akokoľvek som pôvodne cítil istú skepsu, už krátko po zistení existencie Huawei Watch 4 Pro Space Exploration Edition, moje mesačné nažívanie s testovanou vzorkou bolo nakoniec maximálne príjemným zážitkom a celé ma to len a len utvrdilo v jednej zásadnej veci. V súčasnosti je to práve táto čínska spoločnosť, ktorá vo vývoji nositeľného hardvéru neustále napreduje a pre svojich verných zákazníkov opakovane prináša elektroniku s puncem luxusu a dokonalosti.

Verdikt

Luxusnejšia verzia pôvodných Watch 4 Pro, ktorá nemá problém si svoju existenciu jasne obhájiť.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Huawei Cena s DPH: 650€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Ešte odolnejšie titánové šasi - Nič
+ Harmony OS
+ eSIM
+ Dizajn

HODNOTENIE:



Genesis Nitro 550 G2

ŠTÝLOVÉ HERNÉ KRESLO



Spoločnosť Genesis je gigantom v poli počítačových periférií a celkovo aj doplnkov k počítačom. V ponuke majú širokú škálu rôznych produktov, medzi ktorými sa nachádzajú aj herné kreslá. Výber takéhoto kresla je naozaj dôležitý, najmä ak máte radi svoj chrbát a pri počítači sedíte denne dlhé hodiny. Pri výbere je potrebné sa pozerat' na tvarovanie, kvalitu použitých materiálov, no taktiež aj na komfort, o ktorom sa ťažko niečo dočítate, nakoľko výrobcovia vám, samozrejme, povedia, že kreslo je pohodlné, pričom pravda môže byť iná. Presne od toho som tu dnes ja s kreslom Nitro 550 G2 od už spomínanej spoločnosti a mojou úlohou vám bude tento produkt priblížiť a porozprávať vám čosi aj o tom, čo sa len tak niekde nedočítate.

Dizajn a tvarovanie

To, ako produkt vyzerá a ako pôsobí na zákazníka, je subjektívna vec, no ak by som ho mal opísať ja, na prvý pohľad som bol milo prekvapený. Kreslo na mňa v momente, kedy som ho rozbalil, zapôsobilo kvalitne a prémiovo. Ved' predsa výrobca stavil na rokmi overenú a obľúbenú farebnú kombináciu čiernej s trochou červenej, hlavne na prešívaní zadného operadla alebo loga na jeho vrchu. Nemusíte sa teda obávať, že by vám produkt k vášmu setupu nepasoval.

Okrem toho, ako produkt vyzerá, je potrebné povedať niečo aj o tom, ako je tvarované a čo konkrétne sa na ňom líši

od konkurenčných kresiel v danej cene. V prvom rade je tu dvojica odnímateľných vankúšov, z ktorých sú oba výškovo nastaviteľné, teda sa dajú prispôbiť výške zákazníka. Zadné operadlo je na svojich bočných stranách zaoblené dovnútra, no nie príliš, teda širšiemu používateľovi určite prekážať nebudú. Plusom je aj umiestnenie sedacej časti na pieste mierne vzadu pre väčšiu stabilitu. Ako celok teda dizajn prekonal moje očakávania.

Spracovanie

Okrem dizajnu je podstatné povedať si niečo aj o spracovaní produktu. Nitro 550 G2 je kreslo, ktoré sa svojou cenou oproti ostatným herným kreslám dá zaradiť



do (nižšej) strednej triedy, a teda moje očakávania neboli práve nízke. Každopádne, už pri skladaní produktu boli moje očakávania prekonané. Produkt pôsobil už od momentu, kedy som ho prvýkrát chytil do ruky nadmieru kvalitne. Pochváliť sa môže kovovým základom, ktorý vydrží naozaj asi všetko a robustnou drevenou konštrukciou sedacej časti spolu so zadným operadlom, ktoré sú vyplnené molitanom a pokryté prevažne textilom a syntetickou kožou. Syntetická koža slúži prevažne ako dizajnový

doplnok, odvádza naozaj dobrú prácu a na dotyk nepôsobí vôbec zle. To naozaj zaujímavé je zvyšok povrchu kresla, textil.

Možno si hovoríte, čo je špeciálne na obyčajnom textile? No asi to, že to nie je tak úplne obyčajný textil. Ide o špeciálny materiál odolný voči poškrabaniu a taktiež je nadmieru priedušný, čo ocenia hráči najmä v horúcich letných dňoch. Ďalšou vecou je samozrejme komfort, no k nemu sa dostaneme o chvíľu. Snád'



jediná vec, ktorá ma mierne na danom produkte sklamala, sú kolieska, ktoré sú k nemu dodané. Nechcem, aby ste to vnímali ako negatívum, nakoľko kolieska vyzerajú byť v poriadku, no očakával by som možno trochu vyššiu kvalitatívnu úroveň ako obyčajný tvrdý plast, pretože pôsobia lacno, ako z iného kresla patriaceho do nižšej cenovej kategórie.

Spomenúť ešte musím lakt'ové opierky, ktoré sú tvorené kovom, tvrdým plastom a na vrchnej časti pokryté nylonom s CareGlide pot'ahom. Tie sú síce oproti starším modelom kresiel od výrobcu širšie, no 3D nastavitel'ne nie sú.

Komfort

Voči materiálu, z ktorého je Nitro 550 G2 prevažne tvorený (textil), som bol celkom skeptický, najmä z hľadiska komfortu, nakoľko som vždy bol na strane koženého pokrytia kresiel. Už po prvých hodinách používania som ale začal dôrazne prehodnocovať svoj názor, nakoľko je tento produkt jedným z najkomfortnejších kresiel, ktoré mi prešli rukami. Výrobca jednoducho dokonale odhadol tú správnu tvrdosť a materiál je až prekvapivo príjemný. Odpor pri opieraní je samozrejme nastavitel'ný, nezávisí na váhe zákazníka, teda ak neprekročí 150 kg (udávaná maximálna nosnosť). Nakloniť sa dá aj zadné operadlo, no to je už ale pri kreslách aj nižšej ceny takmer samozrejmosť. Čo sa týka možnosti posúvania pridanej bedrovej opierky a opierky hlavy, tak výrobca myslel aj na to a obe sa dajú nastaviť tak, aby sedeli na zákazníka akejkoľvek výšky.

Záverečné hodnotenie

Produkt Nitro 550 G2 od spoločnosti Genesis je naozaj vydareným kúskom tejto firmy, ktorý za cenou začínajúcu na 179 eurách ponúkne naozaj veľa. Hlavným pútačom pozornosti môže byť štýlová kombinácia kože a textilu, celkový vzhľad, no takisto aj kvalitná konštrukcia a komfort, o ktorom kreslá v danej cenovej kategórii môžu iba snívajú.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	179€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Spracovanie koliesok
+ Cena	

HODNOTENIE:



Honor Magic V2

DÁ SA TO AJ TENŠIE A KRAJŠIE



Trend skladačích telefónov s ohybným displejom, ktorý začal svoje nenápadné turné len pred pár rokmi, stále nedokázal presvedčiť tých najväčších skeptikov. Otázkou však je, kto príteltný očakával, že modernizované skladačky dokážu nahradiť klasický, povedzme pokojne mainstreamový, formát mobilných telefónov? Na uvedený formát treba z môjho pohľadu stále nazerat' ako na jednu z mnohých volieb, ktoré koncový zákazník v rámci výberu svojho nového a predovšetkým pracovného pomocníka, môže urobiť. Osobne si myslím, že tou najzásadnejšou prekážkou ostáva cena, čo nás ale oblúkom zase vracia k rannej fáze vývoja a vetvenia rôznych technológií onoho skladania - už to nie sú len ohybné obrazovky, ale dnes vidíme na svetových výstavách čoraz častejšie napríklad aj rolujúce panely. Monopol tradične

skladačky síce v rámci predajnosti ostáva nad'alej v rukách Samsungu, ktorý na vývoji daného konceptu minul nateraz najviac úsilia a peňazí, avšak v nemalej miere sa mu snažia priblížiť aj ďalšie konkurenčné značky, kam dozaista spadá čínsky Honor. Dnes vás zoznámim s ich variáciou na Fold od spomínaného Samsungu, ktorý sa svojím spracovaním ani náhodou nechce utopiť vo vodách nejakého kopírovania.

Magic V2 je pre Honor jasnou vlajkovou loďou, s ktorou sa nemusia hanbiť zaparkovať v akomkoľvek doku a v ktoromkoľvek prístave sa im zachce - ak tú metaforu o lodiach potiahnem lodným lanom do ešte väčšej absurdity. Telefón samotný je priamou konkurenciou pre Samsung Galaxy Z Fold 5 a cieľ tak primárne na zákazníka schopného relevantne využiť rozkladací koncept pre svoju prácu

a súčasne s ním koexistovať pri bežných každodenných úkonoch. Manažéri, fotografi, grafici, novinári, IT oddelenie vrátane Mossa, jednoducho kreatívni ľudia telom aj dušou. Píšem to hlavne z dôvodu jasného ospravedlnenia si finálnej ceny, ktorá sa v prípade Honoru dnes pohybuje na hranici 1 600 Eur. Prvým zásadným rozdielom voči Foldu, kde model V2 doslova dominuje, je dizajn a konštrukčná tenkosť. V tomto mi testovaná vzorka vyrazila dych. Žiadny iný skladačí mobil a to si tam pokojne zahrňme aj lokálne irelevantný Google Pixel Fold alebo OnePlus Open, nedisponuje takto výrazne tenkým šasi. Honor Magic V2 je skutočne svojím spracovaním unikátnou skladačkou, keďže hrúbkou v zatvorenom stave neprekonal ani desať milimetrov a pri rozložení je jeho hrúbka sotva päť milimetrov (Fold alebo Flip 5 má len v rozložení stave takmer trojnásobnú



hrúbku). A nie je to len tenkosť. Honor dokázal dostať váhu na 231 gramov, čo je o viac ako 20 gramov menej než konkurencia. Je to obrovský rozdiel v rámci každodennej rutiny, kedy si mobil vkladáte do vreciek, alebo s ním manipulujete pomocou jednej ruky. Aj cez nízke cifry je však konštrukčná pevnosť zrovnateľná s konkurenciou a to hlavne z dôvodu, že Honor využíva nový typ mechanizmu pántov, ktorý mu umožnil vyrobiť šasi z 91 % zliatiny titánu. Akonáhle telefón zložíte nenájdete v strede priestor na zasunutie čo i len vlasu. Dokonalá a oku lahodiaca symetria,

vd'aka ktorej sa dovnútra nedostáva toľko prachu a nečistôt. Hrany výrobcu zaoblil, čím dosiahol dobrý pocit počas držania, a aj keď by som si ja osobne na zadnej strane predstavoval krajšie spracovanie ostrovčeka s foto snímačmi, konečný dizajn mobilu to vo finále až tak zásadne nenarúša. Je otázne, do akej miery musel Honor pri dosiahnutí takto unikátneho výzoru odsunúť bokom komplexnejšiu ochranu voči vode, každopádne, Magic V2 nemá žiadny IP certifikát a preto v tomto atribúte konkurenčný Samsung s ich IPX8 jasne vyhráva. Jedným

dychom ale treba dodať, že Honor dosiahol dostatočnú ochranu aspoň voči striekajúcej vode, čiže nejaká prechádzka počas dažďa ho rozhodne nepoškodí.

Dve obrovské obrazovky

Unikátnosť v rámci dizajnu ide ruka v ruku aj s kvalitou oboch obrazoviek. Predný, 6,43 palcov veľký, LTPO OLED panel je po otvorení vystriedaný 7,92 palcovou obrazovkou rovnakej technológie. Obe obrazovky disponujú 120 Hz obnovovacou frekvenciou, a ak je niečím predná strana vyložene zaujímavá, tak je to pomerom strán 20:9. Celkový jas sa podarilo dostať na hranicu 2 500 nitov, a tak s telefónom môžete vybehnúť na priame slnko bez toho, aby ste sa dočkali zlej čitateľnosti. Musím ešte spomenúť podporu Dolby Vision a HDR10+, čo sa však v prémiovej triede tak nejako dnes už automaticky očakáva. Dilema ohľadom relevantnosti využívania tohto veľkého formátu skladacích mobilov nekončí, ba naopak sa len a len prehľbuje. Skutočne nevidím dôvod v tom kupovať si rozkladací mobil v takejto mierke len preto, že je to cool a trendy, keď vo finále drvivú väčšinu užívateľského času vlastne trávite s predným panelom. Ten je totižto v rámci funkčnosti zrovnateľný s tým vnútorným a logicky aj oveľa väčším. Na rozdiel napríklad od Samsungu a ich Flipu piatej generácie, kde je predný panel v rámci podpory aplikácií skôr silne priškrteným doplnkom,



sa Magic V2 nemá problém dostať úplne inde. Všetko to, čo môžete vykonávať s otvoreným mobilom dokážete robiť aj pri jeho zatvorení. V oboch užívateľských scenároch dostanete plnohodnotný prémiový zážitok bez kompromisov, či už je reč o multitaskingu alebo špecificky zameraných skúsenostiach - sledovanie filmov na otvorenej obrazovke je vďaka veľkosti príjemnejším zážitkom, avšak z praktickejšieho hľadiska si jedno rýchle video pozriete skôr v zatvorenom stave, keďže ho pustíte bez použitia oboch rúk.

Spol'ahlivý snímač odtlačkov pod displejom

Honor má tak trochu a v rámci načasovania nových mobilov konštantne problémy s dosiahnutím takzvaného výkonnostného stropu. Časové okno premiéry Magic V2 z tohto dôvodu prinieslo do strojovne v úvodzovkách len čipset Qualcomm Snapdragon 8 druhej generácie, čím sa v očiach súčasného vývoja pripravil o integráciu zapamätania hodných AI funkcií. Cez to všetko sa ale, samozrejme aj vďaka 16 GB RAM, testovaná vzorka ukázala byť v zmysle funkčnosti bezproblémovým kúskom hardvéru a bolo jedno ako zásadne som sa ju pomocou zátlačových postupov snažil poslať, takzvané do kolien.

Dokonca ma prekvapilo, ako telo zariadenia ostáva konštantne chladné aj pri náraste požiadaviek, čo je voči vyššie menovanej konkurencii ďalšou výhodou. Po softvérovej stránke je prítomný MagicOS 7.2 čoby nadstavba nad Androidom 13. Výrobca v tomto roku avizuje plánovaný update na Android 14, avšak ja osobne nevidím dôvod sa v tomto smere na nich nejako oboriť, keďže v rámci chodu a spol'ahlivosti odvádza MagicOS to, čo sa od neho očakáva. Jednoduchá obsluha pomocou gest je striedaná komplexným herným režimom (môžete si spustiť súčasne až dve hry a ukojiť tak svoju vášeň pre zábavnú interakciu). Ak by



som však na uvedenú nadstavbu mal vytiahnuť aspoň nejakú kritiku, tak by bola založená na dost' skôrnatom prístupe v rámci upravovania a užívateľského zasahovania do zostávajúcich nastavení jednotlivých aplikácií.

50 Mpx

V tom výraznom a sklom chránenom ostrovčeku s trojicou snímačov sa skrýva nasledovné. Hlavný 50 Mpx (f/1.9) snímač s funkciou laserového ostrenia nasledovaný 20 Mpx (f/2.4) teleobjektívom s PDAF ostrením a celé to uzatvára 50 Mpx (f/2.0) ultraširokouhlý snímač s funkciou automatického ostrenia. Výsledkom je nadpriemerne kvalitná koláž fotografií silne regulovaných softvérovou postprodukciovou, ktorá si aj v rámci konkurencie nemusí nijako zúfať. Fotografie majú vysoký zmysel pre detail a akokoľvek to na prvú dobrú pri náhľade vyzerá katastrofálne, konkrétne v zmysle farieb, spomenutý algoritmus to pri vypl'utí finálnej fotky dokáže zachrániť. Dualita obrazoviek je samozrejme schopná vám ponúknuť užívateľsky jednoduchšie fotenie a nakrúcanie videí priamo hlavným snímačom, ale kto by cez to všetko potreboval selfie

kameru, tak v priestrele oboch horných hrán obrazovky sa nachádza slušne fotografujúca 16 Mpx (f/2.2) šošovka. Videá môžete nakrúcať v 4K pri 60 FPS, avšak asi vás zrovna nepoteší limit štvrt' hodinky na jeden záber. A to najlepšie vôbec? Nočný režim je schopný uspokojiť aj vyložene náročných zberačov kvalitných snímok zostrojených pod clonou tmy. Na záver som si už nechal len zopár čriepkov tiahnucich sa popri hodnotení výdrže batérie.

V tak tenkom tele sa nachádza batéria s kapacitou 5 000 mAh, ktorá má podporu rýchleho (66 W) nabíjania - fakticky sú to dve 2,72 milimetrové a na sebe závislé články. Odmerať výdrž u takto špecifického mobilu môže byť problémom, každopádne, pri náročnom procese využívania oboch obrazoviek sa Magic V2 dokázal dostať na jednoduchú úroveň, čo je veľké plus. Pri bežnom využívaní je možné dosiahnuť dvojdňovej kapacity. Výhodou je samozrejme expresné dotankovanie takmer do plna už behom 3/4 hodinky. Naopak nevýhodou je absencia bezdrôtového nabíjania, čo je v tejto cenovej relácii trochu divné, aj keď nás to môže zase vrátiť späť k unikátnosti proporcií mobilu samotného.

Verdikt

Podarená a dizajnom jedinečná skladačka.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Honor Cena s DPH: 1 600€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Najtenšia a stále konzistentná skladačka	- Chýba bezdrôtové nabíjanie
+ Dizajn	- Menšie limity softvérovej nadstavby
+ Výkon	

HODNOTENIE:



MILUJE MA, NEMILUJE MA

DOKONALÝ PÁR?



Pozerajte tu



© 2023 Columbia Pictures Industries, Inc., Kimmel Distribution, LLC and TSG Entertainment II LLC. All Rights Reserved.

 SLEDUJTE
ONLINE

 STARMAX

TP-Link Tapo D230S1

CENOVĽO DOSTUPNÝ VIDEO ZVONČEK



Budúcnosť elektroniky, tá skutočná a poctivá budúcnosť, tkvie v absolútnom odrezaní sa od akejkoľvek kabeláže. Samozrejme, v súčasnosti je takzvaná „káblková sloboda“ naviazaná na batérie, avšak v rámci prototypov sa už na scéne objavujú prvé zaujímavé vynálezy, pre ktoré je bežné fungovať v tomto ohľade absolútne bez obmedzení. Než si však budeme môcť kúpiť napríklad televízor bezdrôtovo napájaný elektrickou, podme sa pozrieť na segment baterkových zvončekov, ktorý aktuálne zažíva veľký rozmach. Ďalším výrobcom kamerového systému previazaného s domovým bezdrôtovým zvončekom je značka TP-Link. Ich model Tapo D230S1 sa nám do redakcie dostal na test pred dvoma mesiacmi a v nasledujúcich riadkoch vám ja sám zreferujem jeho výsledné kvality.

Video zvonček od TP-Link stojí prijateľných sto eur, čo je v rámci kvalitatívneho zrovnania s funkčne podobnou konkurenciou rozhodne výhodná cena. Jeho kúpou získate kompletne príslušenstvo pre inštaláciu do exteriérov, a to vrátane smerovača s reproduktorom. Hub sa musí zapojiť do siete v blízkosti vášho routeru, s ktorým sa súčasne prepája pomocou LAN káblu. Akonáhle si užívateľ stiahne príslušnú aplikáciu Tapo, ktorá združuje všetok hardvér pre inteligentnú domácnosť od identického výrobcu, dostane k dispozícii jednoduchý video návod na inštaláciu. V tomto smere sa aj menej skúsení jedinci nemusia obávať toho, že by s nastavením mali nejaké zásadné problémy, keďže jednak ide o prosté párovanie a zároveň vás uvedený softvér inštruuje krok po kroku. Spomínaný

Hub je súčasne zvončekom vydávajúcim zvuky vždy, keď niekto interaguje s jednotkou umiestnenou pred domom - preferované zvonenie si môžete meniť podľa potrieb a nastavovať jeho intenzitu, čo je však len malé percento možností v nastaveniach. Po dizajnovej stránke je zvonček skôr neutrálnej povahy, avšak proporciami je výrazne väčší než napríklad celosvetovo populárna značka Eufy.

Obojstranná komunikácia a slušná výdrž batérie

Na prednej strane jednotky sa nachádza snímač Starlight s rozlíšením 2K (5 Mpx), mikrofón určený na obojstrannú komunikáciu, LED svetlo na farebné nočné záznamy a samotný spínač zvonenia. Telo jednotky je opatrené certifikátom odolnosti

voči vode a prachu (IP64), a tak sa nemusíte báť ju umiestniť aj na odkryté miesta. Pomocou pribalenej spinky sa jednotka dá kedykoľvek odpojiť od nosnej konzoly a keďže ide o bezdrôtový modul, na jeho napájanie je využívaná odnímateľná batéria. Ide o akumulátor, ktorý výrobca používa aj pri iných svojich zariadeniach v rámci domáчих kamier a rozhodne je výhodou, že po prípadnej degradácii výdrže je batériu možné jednoducho nahradiť za inú. Papierových 180 dní výdrže, ktoré výrobca hrdo udáva, berte s veľkou rezervou. Ide o údaj vypočítaný na základe desiatich spustení denne s nahrávkou tridsiatich sekúnd video záznamu. Takéto podmienky sa reálne dajú navodiť len v tom prípade, že kamera nie je namierená priamo do ulice, kde môže byť, pochopiteľne, veľký ruch a súčasne len v momente, keď ku vám nechodí denne veľký počet návštev. Mne osobne sa pri podmienkach kancelárie podarilo udržať nabíjací cyklus na hranici troch týždňov, čo je stále pomerne slušné, keďže nabitie batérie trvá len zopár hodín. Hub zapojený v interiéri má slot pre microSD karty (do maximálnej kapacity 512 GB), ktorý je určený na ukladanie záznamov z kamery a súčasne na odbúranie nutnosti platenia mesačných poplatkov za správu dát od TP-Linku. Platenie poplatkov za cloudové úložisko je v segmente video zvončekov už bežnou praxou, aj keď mnou spomínaná konkurencia Eufy je v tomto ohľade stále akýmsi jednorozčom.

Možnosti nastavení sme si už čiastočne povedali v predchádzajúcom odseku, ale toho priestoru na prispôsobovanie je tu logicky oveľa viac. Užívateľ môže aktívne zasahovať do rozlíšenia, avšak nevidím dôvod, prečo chcieť horšiu než 2K kvalitu. Oveľa zaujímavejšie znie využívanie AI funkcií pri rozpoznávaní objektov (človek, auto a zvierat). Na základe dvoch mesiacov testovania sa TP-Link Tapo D230S1 v zmysle identifikácie objektov približujúcich

sa k jeho zornému poľu (160° pri pomere strán 4 : 3) dokázal osvedčiť. Za mňa je však zorné pole aj cez svoj uhol stále nedostatočné, pretože ak sa snímaná osoba nepostaví do správnej vzdialenosti, čo je v tomto prípade d'aleko od zvončeka samotného, nemáte možnosť ju vidieť od hlavy po päty. Prečo spomínam práve hlavu a päty? Sám výrobca v rámci PR propagácie svojho produktu túto frázu jasne deklaruje, a preto by som očakával, že tomu bude výsledok aj zodpovedať. Každopádne, akonáhle som si nastavil takzvané diskkrétne zóny a určil tak zvončeku miesta, ktoré má neustále monitorovať a robiť z nich záznamy, jeho chybovosť v zmysle AI identifikácie klesla na úplné minimum. Veľkou výhodou je možnosť nahratia vlastnej zvukovej správy v prípade, ak práve nie ste doma a potrebujete kuriérovi napríklad odkázať, aby namiesto šialeného vyzváňania použil ten „nenápadný balíkobox“ na bráne. Hádajte čo? Aj tak sa na to vykašle.

Užitočné notifikácie

V momente, kedy už prebehne proces zvonenia, na váš mobilný telefón alebo tablet (čiže zariadenia pripojené na internet a spárované s aplikáciou TP-Link Tapo) dorazí notifikácia o tom, že sa vás odhodlal niekto konečne navštíviť. Vašou reakciou, v prípade ak nie ste doma, môže byť rýchla komunikácia cez vstavaný reproduktor (kvalita zvuku je obstojná a na vybavenie povrchného rozhovoru dostačujúca). Záznam z kamery sa následne automaticky uloží na cloud (platená služba) alebo vloženú microSD kartu (zadarmo). Ten si neskôr môžete kedykoľvek prehrať - svojho času som si vďaka takémuto uloženému videu vedel overiť, či mi kuriér počas platby balíčka skutočne vrátil sumu, ktorú mal. Počas ideálnych svetelných podmienok dokáže kamera v jednotke zachytiť pôsobivo čisté zábery bez šumu, lenže ako to už



býva, s príchodom šera až tmy sa kvalita automaticky zhoršuje – to podstatné predsa len stále zachytí. Nočné zábery sú potom v klasickej kvalite, aj keď im výrazne pomáha aktivácia vstavaného LED svetielka. Suma sumárum, dvojmesačné okno využívania smart video zvončeka TP-Link Tapo D230S1 vo mne zanechalo všeobecne pozitívne pocity. Ak by som mal ísť vyložené do detailov a hľadať nie práve pádne chyby, tak by som vytiahol prehnanú veľkosť hlavnej jednotky či nedodržanie reklamného sľubu ohľadom permanentnej identifikácie celého tela objektu stojaceho pred kamerou. Zvyšok však už lemujú jasne dané pozitíva, ktoré začínajú cenou, pokračujú spoľahlivosťou a končia u širokej škály funkčnosti i kvality pozbieraných záznamov.

Verdikt

Schopný bezdrôtový video zvonček s jednoduchou obsluhou, ktorý vám neurobí diery do peňaženky.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link Cena s DPH: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Spoľahlivosť
+ 2K rozlíšenie
+ Jednoduchá inštalácia a obsluha
+ Reproduktor
- Proporcie

HODNOTENIE:



Zhiyun LED MOLUS G60

ROZMERMÍ KOMPAKTNÉ A FUNKCIAMI NADŠTANDARDNÉ SVETLO



Zhiyun, čoby technologickú značku z Číny, som osobne začal naplno registrovať pred viac než rokom, keď som cieľene pátral po kvalitnom stabilizátore pre svoj pracovný fotoaparát, ktorý by sa cenou nesnažil vyrážať dych a poistky súčasne. Išlo mi konkrétne o kompaktný gímbal schopný uniesť aj väčšie sklá, s ktorým by som dokázal nakrúcať reportážne b-roll zábery z rôznorodého terénu. Konečný výber nakoniec padol na produkt nesúci práve nápis firmy z Čínskeho Silicon Valley, čiže mesta Shenzhen. Takto a s odstupom času, zatiaľ čo sa predmetný stabilizátor z môjho pohľadu kvalitatívne jednoznačne osvedčil, ostatne pomohol mi zachytiť pestré scenérie naprieč celou Európou a to v rôznych podnebiach, dnes nemám problém uvedenú firmu odporučiť aj iným. V rámci rozšírenia svojho vybavenia určeného do terénu som však začal pátrať po rovnako dobre prenosnom a svietivosťou

výkonnom reflektore, ktorý by bolo možné zbaliť do batohu a vytiahnuť kdekoli'vek si to situácia pri zbere video materiálov vyžiada - špeciálne počas realizácie rozhovorov ďaleko od redakcie. Osud to tentokrát zariadil predsa len trochu inak a miesto priameho nákupu som dostal cenenú príležitosť dlhodobého testu jedného konkrétneho modelu vreckového svetla od Zhiyun. Jedná sa o verziu LED MOLUS G60, o ktorej vám teraz, po mesiaci recenzovania, môžem patrične poreferovať a možno vás tak naviesť doteraz nepoznaným produkčným smerom.

Na trhu dnes môžete nájsť desiatky až stovky svetiel podobného razenia a aj keď ich na prvý pohľad od seba často oddeľuje vlastne len výkon, sú to tie menšie detaily, ktoré z toho či onoho výrobku robia vo finále niečo jedinečné. V rámci vybavenia štúdia bežne používam obrovský softbox

s extrémne výkonnou jednotkou a akokoľ'vek je možné si toto všetko zbaliť do viacerých tašiek a hodiť do auta, s cieľom použitia v exteriéry, bolo by to logisticky komplikované a vo finále svietivosťou aj zbytočne predimenzované. Niekedy je jednoducho lepšie mať malé, ale v rámci osvetlenia dostačujúce svetlo, o to viac, ak sa dizajnovo dá hovoriť o jedinečnom kuse elektroniky. Tieto parametre naplno splňuje práve MOLUS G60, ktorý svojím tvarom pripomína malú kocku s LED diódou v prednej časti a ktorý s výkonom 60W, to všetko pri teplotnom rozsahu 2700-6500K, zvláda doslova divy - môžete ho položiť do dlane a nebude cez ňu prečnievať. Čaruje sa tu hlavne vďaka pripojeniu širokej škály príslušenstva, ktoré je základom combo balíčku v hodnote okolo dvesto euro. Okrem samotnej jednotky získate malý difúzor, Bowens adaptér, stojan, skladač mini softbox aj s mriežkou, AC adaptér a

hlavne praktické prenosné puzdro na všetko uvedené príslušenstvo. Už na začiatku testovania tohto bohatého balíčku som na dva dni vycestoval za hranice v rámci reportáže pre nemenovanú automobilku a počas nahrávania v hotelovej izbe, kde som potreboval dostať zo seba čerstvé dojmy z akcie, mi Molus G60 pomohol krásne potlačiť nepríjemné šero a zabezpečiť tak slušnú kvalitu výstupu.

Váhy si ani nevšimnete

Svetlo je skutočne ľahké (len 300 gramov) a ak som ho práve nenosil priamo v originálnom puzdre, našlo si svoje miesto v jednom z mojich pracovných a na prepravu technicky určených batohov (za mňa stále platí, že pre milovníkov štýlu a funkčnosti nie je v tomto smere lepšej značky než Solid Gray). Na zadnej strane sa nachádza jednoduchá schéma ovládania v podobe dvoch koliesok určených na reguláciu intenzity osvetlenia a teploty farby - komu by skôr vyhovovalo ovládanie cez aplikáciu, stačí si stiahnuť príslušný softvér (ZY Vega) a svetlo, vrátane jeho širokej škály rôznych efektov, dokážete nastavovať priamo cez Bluetooth.

Informácie o stave nastavenia sú zobrazované na malom a prehľadnom LCD displeji a ak mám osobne v zmysle ovládania vybrať jednu, nie zrovna podarenú vec, tak by to bolo tlačidlo zapnutia a vypnutia. Ide o absurdne malý spínač umiestnený na hornej hrane svetla, ktorý navyše po zopnutí nezanecháva žiadnu, čo i len zvukovú, odozvu a človek tak počas jeho stlačenia presne nevie, či už čaká na zapnutie, alebo ho bude musieť stlačiť ešte raz.

Na ľavej strane sa ďalej nachádza pôsobivá, akože, mramorová doštička s jasne identifikovateľným označeným modelom svetla a naopak na opačnej strane je umiestnená mriežka ventilátora - proces chladenia je tichučký aj pri plnom výkone



svietivosti, takže na pozadí videa nebudete počuť žiadne nechcené echo, nech už je v miestnosti alebo vonku akákoľvek teplota. Na margo chladenia je určite dobré uviesť, že sám výrobca sa ním pýši a označuje ho konkrétne ako systém "DynaVort". Ide o inteligentne regulované procesy ventilátora FOC ktoré v kombinácii s chladičom riadeným gyroskopom dokáže na základe dynamiky tekutín potlačiť akúkoľvek formu prerhania. V čase prípravy tohto článku nám na Záhorí nad hlavami udrelo poriadne teplo a preto som mal možnosť DynaVort chladenie patrične otestovať. MOLUS G60 sa dokázal nie len efektne schladit' aj pri maximálnom výkone, ale súčasne zaručil bezproblémový proces svietenia - nedochádzalo k žiadnemu blikaniu a iným nechceným výpadkom, ktoré by som musel prácne zachraňovať v postprodukcii.

Nastavovanie polohy

Štúdiové svetlo Zhiyun LED MOLUS G60 má priamo na svojom tele chytré vyriešené mini rameno s štandardným závitom pre uchytenie do externých stojanov, vďaka čomu sa jeho variabilita používania ešte viac znásobuje. Mimo napájania formou adaptéra, je možné ho dávkovať energiou

aj v rámci externých batérií - odporúčam ideálne 100W, inak vás interný systém obmedzí na celkovej úrovni svietivosti. Prečo externá batéria? Spomínaný AC adaptér je totižto prehnane veľký a aj keď sa stane do originálnej brašne, pri fotení alebo nakrúcaní v exteriéry, je vždy lepšie mať zálohu v prípade, ak sa v okolí nenachádza elektrická zásuvka alebo ak je práve obsadená. Pri plnom výkone vie LED dióda dostať zo seba konzistentnú svietivosť nad dve tisícky luxov a užívateľ ju môže regulovať v plnej škále rozhrania, čiže od jedného percenta až po stovku.

Je jednoduché predmetný reflektor podceňovať, či už na základe jeho proporcií alebo suchých dát, avšak garantujem vám, že akonáhle sa s ním v rámci vašej práce začnete zoznamovať, výkonom si vás získa skôr než by ste si mysleli. Moje požiadavky na externé alebo rýchle „Bi-Color“ osvetlenie scény kdekoli je to nutné, boli zo strany značky Zhiyun maximálnou mierou splnené a dnes akonáhle viem, že idem nakrúcať reportáž mimo pohodlia štúdia a redakcie, prvé čo si so sebou balím už v myšlienkach je práve LED MOLUS G60.

Verdikt

Praktický a cenovo dostupný pomocník pre začínajúcich, ale aj skúsených tvorcov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Focus Nordic
Cena s DPH: 240€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Kompaktnosť
+ Výkon
+ Tiché chladenie
+ Príslušenstvo
- Spínač zapnutia

HODNOTENIE:



Niceboy ION SmartSonic

MLADOSTĚ - POCHABOSTĚ



Ked' som bol decko, k starostlivosti o zuby som pristupoval takým istým spôsobom ako k dôležitosti navštevovania kostola – preto namiesto omšii som chodil do cukrárne s neumytými zubami. A tieto dve zdanlivo nesúvisiace veci si na mňa počkali v temnej uličke páchnucej po dezinfekcii a plnej zubárskych nástrojov. Dnes už viem, že starať sa o zuby je alfou a omegou, ktorú z pozície otca vštepujem aj svojej dcérke, a vždy keď je možnosť spraviť nejakú tú hygienickú osvetu formou testovania a následnej recenzie na zubnú kefku, neodmietnem žiadny relevantný produkt. Aj preto som kývol na test cenovo dostupnej sonickej kefky od spoločnosti Niceboy, o ktorej vám teraz poviem niečo bližšie.

Z pozície technologického redaktora som mal možnosť už za tie roky strčiť

do ústnej dutiny rôzne zubné kefky a hlavne v pestrých cenových reláciách. Od tých najdrahších až po najlacnejšie, a aj keď medzi nimi bolo možné nájsť výrazné a pádne rozdiely, nemožno im uprieť snahu o čistenie ako také.

Určite dobre viete, že na trhu sa nachádzajú primárne dva druhy technológií v rámci zubných kefiek a na jednej strane stojí rotačný patent spoločnosti Braun verzus sonicke vibrovanie zvyšku pelotónu, ak použijem cyklistickú terminológiu. Dva svety s jedným cieľom, ktoré neraz PR oddelenia tej či onej firmy očierňujú na základe rôznych dezinformácií, snažiac sa predat' viac výrobkov, a samozrejme, vo svoj prospech. Český Niceboy v tomto večnom konflikte zastupuje tú menej hlučnú časť firiem, keďže sa snaží

zákazníka upútať extrémne nízkou cenou, ale cez to všetko bohatou výbavou, vrátane funkcií kefky samotnej.

40 eur

Kedy ste naposledy išli do supermarketu a minuli tam menej než 40 eur? V dnešnej dobe tlačenej parným valcom menom „Inflácia“ je to predstava viac či menej ojedinelá, a o to viac ma zaujímalo, či kefka Niceboy ION môže za takto banálnu sumu poskytovať dlhodobú kvalitu a relevanciu v rámci čistenia chrupu. V celku príjemne spracovanom papierovom obale predmetnej elektroniky sa okrem kefky samotnej nachádza aj trojica vymeniteľných hlavíc odstupňovaných v rámci tvrdosti – nenájdete ju úplne najjemnejší vlas, ale ponuka je to úctyhodná. K tomu tu máme vodoodolný nabíjací stojan

a USB-C kabeľ. Čerešničkou na torte by mohol predstavovať pribalený adaptér, ale keďže kefka samotná sa dobíja pod 5 W výkonom, nevidím to v tomto prípade úplne tragicky. Pri sonických kefkách je vždy nesmierne dôležité, aby si užívateľ našiel pre svoje zuby a d'asna tú ideálnu tvrdosť nástavca, a preto oceňujem možnosť už po prvom rozbalení začať tzv. pátrať.

Druhým zásadným aspektom kvality elektrickej zubnej kefky je miera a intenzita vibrovania, keďže asi nikto si nechce do úst strkať niečo ako zbíjačku na betón. Samotné posúdenie intenzity vibrácií je však veľmi subjektívne a z toho čo som mal možnosť zatiaľ v tomto segmente spotrebnej elektroniky vyskúšať, sa kefka od Niceboy radí niekde do stredu onoho otestovaného pelotónu. Užívateľ má pochopiteľne možnosť vol'by z piatich čistiacich programov – ten výber sa stále opakuje naprieč celým spektrom, a preto je zbytočné vypisovať názvy samotných modusov. Avšak ak by vám táto kefka aj na najjemnejší program pripomínala dieselový motor z tridsaťročného vyklepaného BMW, odporúčam vám produkt vrátiť a skúsiť to niekde inde. Osobne sa mi páči dizajn kefky s hranatou rúčkou a rovnako tak cením výkon 43 tisíc kmitov za minútu, vďaka ktorému si už behom krátkej doby čistenia viete odstrániť povlak zo skloviny a jazyka. Tu by sme mohli začať už naznačenú debatu výhod a nevýhod vibračných kefiiek, kde rotujúca hlavica zvládne viac než statická, ale nebudeme liat' vodu na mlyn niektorým reklamným oddeleniam.

Kefka ponúka dvojinútové meranie základného procesu čistenia, počas čoho by si človek mal stihnúť prebehnúť všetky strany hornej a dolnej časti chrupu, vrátane



d'asna – je to rozdelené do štyroch sekcií a po každých 30 sekundách vám kefka dá znamenie, že treba ísť ďalej. Môžete ho, samozrejme, ignorovať a ísť svojím tempom, ale všeobecne platí norma, že zuby by ste mali elektrickou kefkou trápiť ideálne dve až maximálne tri minúty. V uzatvorenom tele kefky s krytím IPX7 (neponárat' dlhodobo pod vodu, ale umývať je dovolené) sa skrýva akumulátor s kapacitou 800 mAh, vďaka ktorému mi pri každodennom čistení produkt vydržal na jedno nabitie viac než mesiac. Čo tu cítiť nechýba? Rozhodne tlakový senzor, ktorý by menej skúseným indikoval, aby si extrémne netlačili na d'asna a sklovinu a neublížovali si – iste, niečo takéto čakať v kefke za 40 eur by bolo šialené. Tým však chcem povedať, že ak sa bojíte, alebo ak nemáte skúsenosti s elektrickou kefkou, a chcete prejsť z tradičného čistenia práve na túto formu, odporúčam vám si

radšej priplatiť, aby sa potom nestalo, že začnete z ničoho nič vypl'úvať krv.

Zbytočná aplikácia?

Niceboy pre svojich zákazníkov už dlhodobo spravuje súhrnnú aplikáciu ION, vďaka ktorej sa môžete dostať nielen k nastaveniu kefky, ale aj k jej aktualizácii. Pochopiteľne sú všetky základné funkcie ovládateľné aj bez softvéru, avšak ak sa rozhodnete čistenie svojich perličiek pojať čo najkomplexnejšie, určite doceníte informatívne správy ohľadom vášho pravidelného čistenia.

Aplikácia má význam aj pri meraní opotrebenia hlavice, ak už nič iné. Viac než mesiac som si pravidelne strkal do úst zubnú kefku Niceboy ION SmartSonic a musím povedať, že pôvodné obavy z kvality sa vo finále ukázali byť zbytočné. V súčasnosti preto asi neexistuje lacnejšia sonická kefka s takou dobrou výbavou a schopnosťou likvidovať znečistenie v ústnej dutine než práve tá od Niceboy.

Verdikt

Cenovo dostupná a prekvapivo kvalitná zubná kefka.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Niceboy
Cena s DPH: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Absencia adaptéru v balení
+ IPX7	- Absencia snímania tlaku
+ Výbava	
+ Hlavice DuPont	
+ Aplikácia	

HODNOTENIE:



ZOOM M4 MicTrack

PRESNE TO, ČO POTREBUJEM



V polovici aktuálneho roka som vám ponúkol recenziu na cenovo dostupný mikrofón značky Zoom, ktorý sa pod kódovým označením H1N dá rozhodne definovať ako ideálna vstupná brána pre mladých audio a video tvorcov, ktorí to s kvalitou svojho zvuku myslia už od začiatku serióznejšie. Avšak, ono to už tak býva, že s jedlom rastie chuť a čím hlbšie sa akýkoľvek kreatívne zmýšľajúci autor ponára do svojej vášne, o to väčšie nároky na používanú techniku má. Dnes vám preto poviem viac o ďalšom mikrofóne menovaného japonského výrobcu, ktorého cena však už jasne naznačuje, že sa rozprávame o skutočnom profesionálnom náradí so širokou škálou využiteľnosti.

Prvenstvo

V čase písania tohto textu sa cena testovanej vzorky pohybovala na hranici

400 eur, čo je dozaista rázny skok od už vyššie uvádzaného H1N. Spoločnosť Zoom si tu však nechce nechať platiť za nejaké zbytočnosti, keďže M4 MicTrack je vôbec prvý prenosný rekordér s 32-bitovým záznamom a vstavaným generátorom časového kódu – práve vďaka generátoru časovej linky si napríklad viete výrazne zjednodušiť postprodukcii svojich videí, nech už používate akúkoľvek aplikáciu na to určenú.

Mikrofón prichádza v (pre Zoom) tradične ekologickom balení a trochu ma sklamalo, že v jeho vnútri som nenašiel potrebné batérie pre nahrávanie mimo káblového napájania – ide o štyri AA články, ktoré sa do tela mikrofónu zasúvajú pomocou špeciálnej kazety, zaistenej proti vypadnutiu veľkou kovovou skrutkou. Tak či onak, konštrukcia tohto robustného mikrofónu je prispôbená na používanie

aj v náročných exteriéroch a viem si ho preto predstaviť v rukách novinárov pracujúcich v teréne, ako aj hudobníkov zbierajúcich svoje skúsenosti kade-tade po zafajčených pajzloch veľkomiest.

Dajme teraz trápny humor bokom a podme si stručne osviežiť technické znalosti. Audio formát v 32-bitovej podobe zachytený pomocou takto kompaktného kusu hardvéru dokáže aj banálnu zvukovú nahrávku podtrhnúť dostatočne širokým dynamickým rozsahom.

V čom som, počas viac než dva mesiace trvajúceho záťažového testu M4, zbadal najväčšie plus? Ako novinár a súčasne človek, čo si musí väčšinu audiovizuálneho obsahu zabezpečiť sám, či už v exteriéroch alebo interiéroch, potrebujem nosiť vo výbave maximálne spoľahlivú techniku, ktorá je pripravená už pár sekúnd po



vybalení. Mikrofón M4 sa mi v tomto scenári osvedčil ako vôbec najväčší pomocník, keďže som sa naň mohol obrátiť napríklad aj v nečakanom momente vybitia batérií v kamerovom porte - bolo nutné zachytiť krátke interview a, nemajúc u seba M4, musel by som si zvuk do videa nahrávať mobilným telefónom. Viete si asi predstaviť, akým spôsobom by utrpela celková kvalita audio linky. Našťastie, stačilo vytiahnuť testovaciu vzorku, pohybom palca zapnúť prístroj a sekundu na to už červená čiara písala hovorené slovo do dvoch samostatných kanálov.

Duo XLR vstupov

Čistota nahrávok, akokoľvek som sa neskôr samozrejme pri previazaní audia s videom snažil o jemnú korekciu okolitých ruchov, ma skutočne šokovala. Tento mikrofón je presne tým, čo som si želal do svojej pracovnej výbavy a i keď sa jeho využiteľnosť nedá definovať nejakou bezvýhradne, v mojej tvorbe si s prehľadom našiel svoje miesto. V balení sa nachádza aj malá „pančucha“, čoby ochrana snímačej časti, a kto by sa obával rušivých elementov vytvorených drsnejšou manipuláciou s

telom zariadenia, môže využiť vstupy pre ďalšie snímače zvuku - po oboch stranách mikrofónu sú XLR samice. M4 tak dokážete využiť na nahrávanie dvoch samostatných audio stôp, napríklad pre video rozhovor a vďaka generátoru časového kódu nebudete mať žiadny problém pri skladaní jednotlivých fragmentov dohromady.

Samotné ovládanie a orientácia v internom systéme M4 si vyžaduje aspoň trochu praxe, no musím oceniť možnosť základnej editácie nahrávok už priamo v zariadení. Kto si však potrebuje jednotlivé audio linky patrične prehnať cez sofistikovaný softvér v PC, prenos údajov je možný buď priamo cez kábel, alebo jednoduchým prehodnením microSD karty do počítača - apropos, zo srandy som do tela zasunul kartu s kapacitou 1 TB a mikrofón s ňou nemal žiadne problémy.

Je to skutočne tak. Strojcovia v tomto prípade mysleli aj na tie najmenšie detaily a ich cieľom bolo vytvoriť dokonalý vreckový diktafón s funkčným presahom do rôznych sfér. Hladký povrch šasi eliminuje nechcené ruchy z blúdenia prstov po ovládacích prvkoch a flexibilné uchytenie



dvoch hlavných mikrofónov, skrytých za bezpečnostnou mriežkou, zabraňuje nežiaducim otrasom pri pohybe rúk. Aspoň čiastočne skontrolovať už nahrané veci je možné cez vstavaný reproduktor, alebo prostredníctvom prepojenia so slúchadlami. Z toho dvojmesačného využívania Zoom M4 MicTrak, vychádza vzorka v maximálne pozitívnom svetle a ak by som vám, ambicióznym audio a video tvorcom tam vonku, mal odporučiť ideálny a cenovo rozumne zadaný ručný audio rekordér, sotva by som dokázal ukázať na iný produkt.

Verdikt

Spoločný vreckový diktafón s presahom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ZOOM
Cena s DPH: 400€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Robustné a hladké telo
+ Displej
+ 32-bitový záznam
+ Ovládanie
- Nič

HODNOTENIE:



PowerA Advantage

ODOLNÝ A NIE NUTNE LEN ZÁLOŽNÝ OVLÁDAČ



Za posledné dva roky som aj pre vás pripravil hneď niekoľko testov herných ovládačov od americkej spoločnosti PowerA, ktorá má vo svojom portfóliu obrovské množstvo gamepadov vhodných pre pestrú paletu herných zariadení, z ktorých si musí vybrať aj ten náročnejší z vás. V ponuke majú, po dizajnovej stránke špeciálne, cenovo dostupné Xbox ovládače doslova za pár desiatok eur, ktoré sa napriek tomu nemusia svojou kvalitou za nič hanbiť. Jedným z nich je aj káblový gamepad PowerA Advantage, ktorý som intenzívne testoval viac než mesiac a teraz sa s vami môžem podeliť o výsledky mojich pozorovaní.

Jednu vec musím spomenúť už na úvod. PowerA si aj napriek spomínaným nízkym cenovkám dáva dostatočný pozor na to, aby tuhosť šasi ich ovládačov bola minimálne rovnako tak silná, s akou sa stretnete

u klasických, pokojne aj originálnych, gamepadov. Preto som už pri rozbalení testovacej vzorky Advantage, v krásnom perleťovom prevedení, jasne cítil, že tento kus elektroniky od tretej strany môžem

s pokojným svedomím hodiť o zem a, okrem prípadných škrabancov, nebude z toho nakoniec nič vážnejšie. Spomínanú perleť nájdete na oficiálnych stránkach výrobcu pod označením „Sparkle“ a ide o





povrchovú úpravu s výraznejšie trblietavým efektom, ktorá pôsobivo reaguje na dotyk slnečných lúčov - ovládač preto okamžite zaujal nielen mňa, ale aj moju dcérku. Prečo ju spomínam? Ona je totižto presne ten koncový zákazník, ktorý by uvedenú tuhosť šasi určite ocenil, keďže počas hrania jej oblúbeného Minecraftu, jej už neraz z rúk vypadol niekoľkonásobne drahší Elite Series 2, čo mi, mimochodom, zakaždým spôsobilo akútny infarkt. Teraz, keď nad tým rozmýšľam, tak by som to vlastne viac ocenil ja a nie Nelka, avšak to je zase na inú diskusiu.

Lahký a dobre reagujúci

Dizajn a konštrukčné spracovanie, to sú prvé dva piliere, o ktoré sa v hodnotiacom procese predmetného herného ovládača môžem spoľahlivo oprieť. Ako je však na tom samotné hranie s PowerA Advantage? Na prvom mieste, gamepad je drôtový a teda oslobodený od vyššej váhy, ktorú by prinášala integrovaná batéria. No napriek tomu nemáte pri jeho držaní pocit, že by v zmysle konštrukčného spracovania malo ísť o nejakú lacnú hračku. Rozloženie jednotlivých spínačov

v rámci klasickej Xbox Series X/S schémy je chirurgicky presné a rovnako tak by som mohol charakterizovať ich reakcie počas interakcie. Na zadnej hrane sa nachádza neštandardne hlboko zapustený USB-C vstup, do ktorého odporúčam strkať len originálny kábel (nájdete ho samozrejme v balení a má úctyhodné tri metre).

Výrobca do schémy spínačov nezabudol integrovať tlačidlo pre robenie snímok a nahrávania video záznamov, ako to má aj originálne Xbox náradie, ale čo je ešte dôležitejšie, na zadnú stranu umiestnil plne programovateľné duo tlačidiel AGR a AGL, ktorého správa sa dá realizovať cez PowerA aplikáciu v PC, ale rovnako tak aj pokojne priamo počas hrania pomocou špeciálneho tlačidla, umiestneného na pogumovanej a dobre sa držiacej zadnej strane. Gamepad má trojcestné zámky určené pre hlavné triggery, čo zase docenia predovšetkým milovníci akčných multiplayer diel, pri ktorých potrebujú skrátiť reakčnú dobu strelby a mierenia na minimum.

I napriek skromnej váhe celého ovládača, sa v jeho vnútri nachádza dvojica dostatočne silných vibračných modulov, vďaka ktorým



je zážitok z hrania, v prípade, že holdujete predmetnému doplnku, ešte intenzívnejší. Protitlak analógových páčok je na výbornej úrovni a počas merania ich presnosti som v rámci segmentu lacného herného hardvéru nenašiel zásadné nedostatky, na základe ktorých by som vám kúpu ktorejkoľvek verzie PowerA Advantage nemohol odporučiť, skôr naopak.

Za tridsaťpäť eur, s tým, že daný gamepad nemáte problém využiť s akýmkoľvek herným zariadením vybaveným USB-A vstupom, je to presne tento ovládač, ktorý by vo vašej bohatej zbierke nemal chýbať.

Verdikt

Spoločnosť PowerA, ktorá môžete využívať nielen ako zálohu, ale pokojne aj ako hlavný ovládač.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: PowerA
Cena s DPH: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

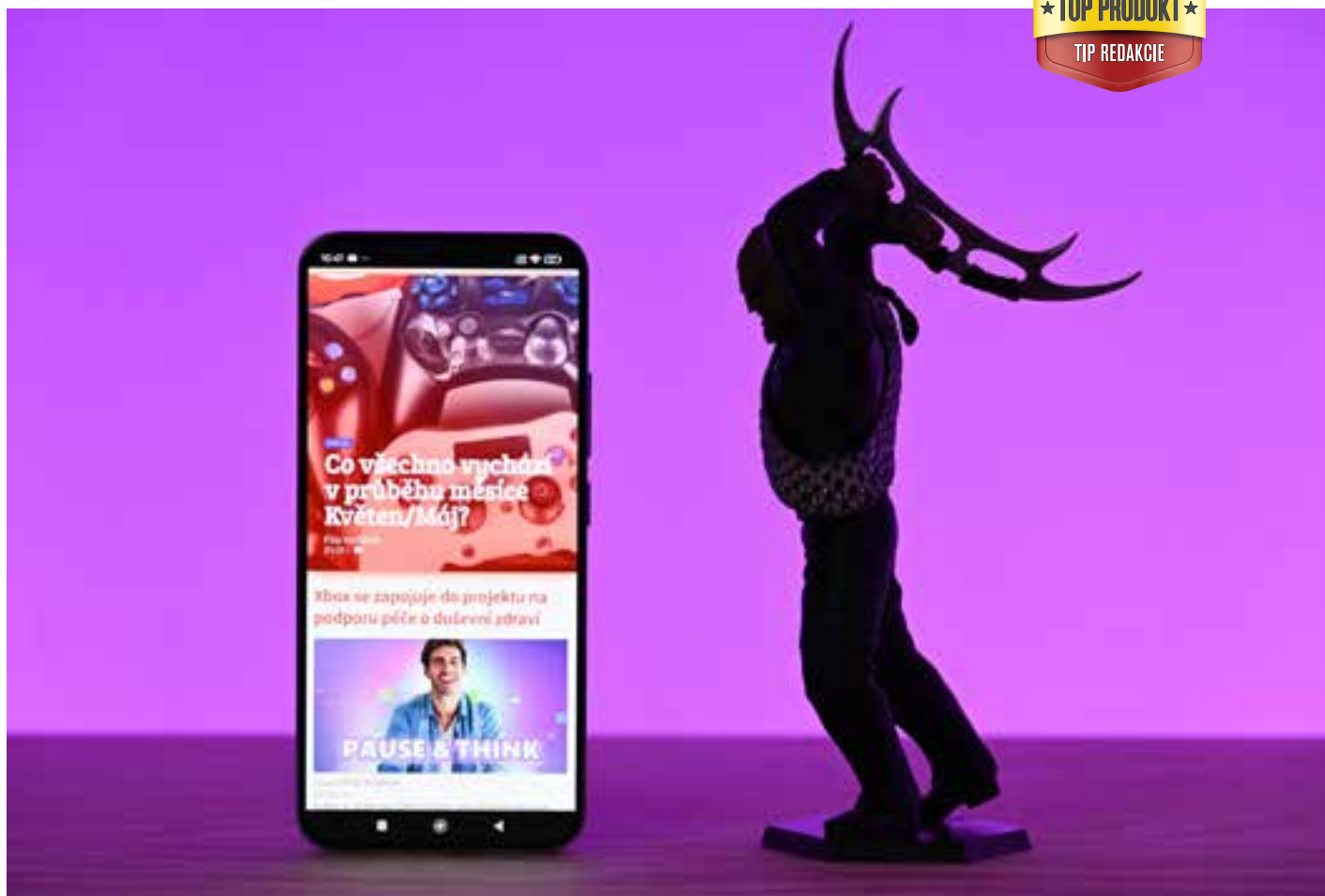
+ Tuhosť šasi
+ Spoločnosť PowerA
+ Bez latencie
+ Dlhá kabeláž
+ Mapovanie tlačidiel
- Nič

HODNOTENIE:



Xiaomi 14

VYPLÁVALA S VEĽKOU SLÁVOU



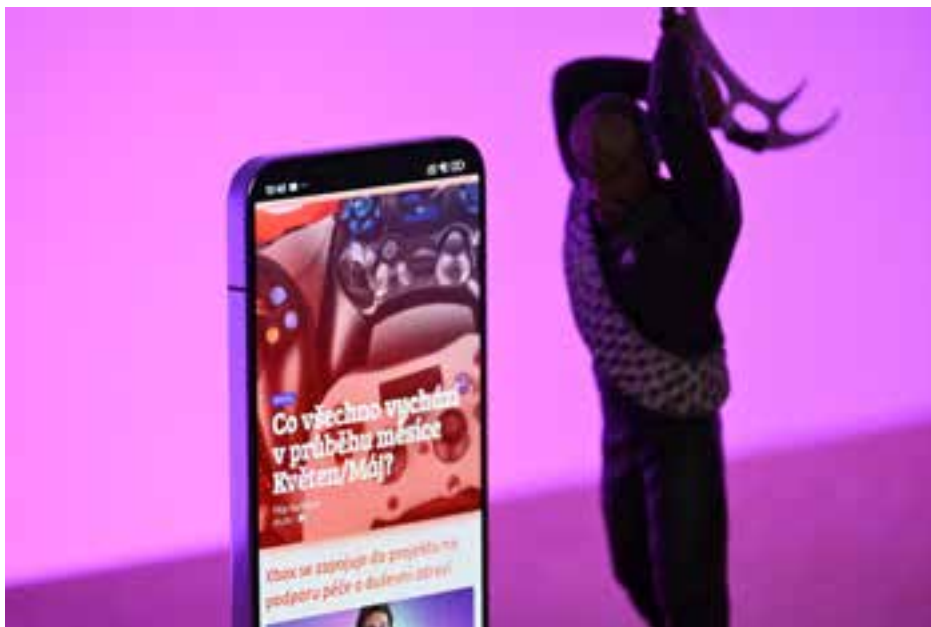
Nemôžem si pomôcť, musím to jednoducho celé začať komentárom na margo názvu. Pre nezasvätenú sortu našich čitateľov, ktorá nie úplne vidí za oponu práce technologického redaktora so širokým záberom, bude nasledujúca veta znieť asi trochu bizarne, každopádne, mne sa pri pohľade na tak krátky nadpis doslova uvoľňuje endorfín po miligramoch. Vzbudzuje to vo mne pocit šťastia, ktorého gro kvie v desiatkach a stovkách iných mobilov, ktoré som za tie roky musel otestovať a ktorých názvy pripomínali skôr slohové práce na strednej škole niekde vo Vietname. Tak či onak, čínsky gigant Xiaomi pred časom vysypal aj na náš trh svoju vlajkovú mobilnú loď s prostým označením 14, ktorú neskôr doplnil o model 14 Ultra. Nasledujúce riadky sa budú venovať základnej štrnástke, ale slubujem

vám, že po nej sa dočkáte aj testu údajne najprémiovejšieho fotomobilu roku 2024.

Xiaomi sa toho stále nebojí a do balenia svojej naleštenej vlajkovej lode v hodnote cca 900 Eur (12 GB RAM/256 GB) pridalo okrem mobilu samotného aj silikónové puzdro, ďalej USB-A/USB-C kábel a adaptér s výkonom 90 W. Za niečo takéto musíte predmetnému výrobcovi, špeciálne v týchto časoch, jednoducho zatlieskať. Zámerné spomínam vizuál v zmysle naleštenia, keďže štrnástka je zo všetkých svojich strán v rámci 6,36 palcov ekvivalentom zrkadla. Navonok je jedno, akú z troch farebných prevedení si vyberiete, ide o primárnu zbernicu odtlačkov a súčasne odleskov slnka – mimo lokálneho trhu je v predaji ešte verzia s umelou kožou, ale o tej môže tunajší zákazník tak maximálne snívať.

Jeho „údelom“ je totižto leštiť chrbát z Corning Gorilla Glass Victus zakaždým, keď ho chytí spotenou rukou, aj keď musím jedným dychom dodať, že minimálne zelený variant, ktorý mi Xiaomi poslalo na test, tou svojou tmavšou farbou dokázal časť nazbieranej špiny úspešne skrývať. Rovnako tak je potrebné uviesť, že práve takto spracované sklenené mobily majú navodiť ešte o kus vyšší stupeň luxusu a existuje početné percento platiacich zákazníkov, ktoré si za takéto niečo s radosťou priplatí (čo však nie je konkrétne prípad Xiaomi 14, keďže jeho cena je voči inej lesklej konkurencii plávajúcej v prémiových vodách oveľa nižšia).

Na margo celkových rozmerov ide čínsky výrobca skôr cestou kompaktnosti. Mobil je hrubý, niečo málo cez osem milimetrov,



certifikovanú odolnosť voči prachu a vode, konkrétne IP68. A ako to vlastne Xiaomi zrealizovalo v rámci fotomodulu? Dávno som nevidel tak originálne a vkusne spracovaný ostrovček, ktorý z diaľky pripomína delo vesmírnej lode pozvol'na sa vynárajúce z hustej hmloviny. Účelový minimalizmus plný čistých línií je korunovaný pásikom voľ'ným okom nerozpoznateľ'ných kryštálov, ktoré lemujú ostrovček s foto snímačmi. Je to ako keď sa postavíte pred vzácny obraz a dáte si poriadne na čas, aby ste v ňom odhalili všetky poskrývané symboly. V prípade Xiaomi 14 je to napríklad skrytý infraport, ktorý si po novom našiel miesto práve pod čiernym sklom ostrovčeka.

LTPO OLED

Prednú stranu, až na tenký čierny rámik na okrajoch, si pozornosť zakaždým uzurpuje

široký sotva sedem centimetrov a na dĺžku nemá ani šesťnásť centimetrov. S váhou 193 gramov sa tak radí medzi tie telefóny, s ktorými je radosť manipulovať jednou rukou, keďže máte neustále k dispozícii dokonale vyvážené kovové šasi vyžarujúce už vyššie spomínaný punc jedinečnosti. Všetky interakčné body, nech už je reč o čítačke odtlačkov prstov pod displejom alebo trojici fyzických spínačov na pravej strane hliníkového tela, máte vždy na dosah. Spodná strana skrýva slot pre dve nanoSIM karty a kto by potreboval využiť virtuálnu SIM, aj tú mu výrobca umožní do svojho mobilu natiahnúť. Telo Xiaomi 14 na mňa po konštrukčnej stránke zapôsobilo natoľko, že som si nemohol odpustiť skúsiť naň vyvinúť protichodný tlak dlaní, aby som videl, či sa v strede nemá tendenciu začať lámať - nič také sa však nestalo. Okrem celistvosti je na mieste pripomenúť aj



6,36 palcov veľký AMOLED displej. Ponúka rozlíšenie 2670 x 1200 px pri obnovovacej frekvencii 120 Hz, čo by samo o sebe dnes už nebolo ničím ohromujúcim, a to ani vo vyššej strednej triede. Xiaomi 14 avšak pridáva podporu 12-bit farebnej hĺbky a LTPO technológiu - LTPO má súvislosť s obnovovacou frekvenciou a zariadenie s ním môže prepínať frekvenciu od čísla jedna až po spomínaný strop.

Medzi ďalšie prednosti panelu patrí HDR10+, Dolby Vision a špeciálne priam šialených 3 000 nitov v HDR. Svietivosť je tak vysoká, že sa s mobilom môžete postaviť pod nápor práve vybuchujúceho slnka a bez problémov napísať do práce, že už od zajtra s vami nemusia počítať. Apropos, len pre vašu informáciu, v automatickom moduse systém uškrtní maximálny jas tesne pod hranicou 1 200 nitov. Asi nemusím extra vypisovať, že na tento konkrétny panel je jednoducho



radost' sa pozerat', a preto pod'me rovno d'alej - oslím mostíkom od obnovovacej frekvencie i maximálneho jasú sa môžeme presunúť do sekcie batérie. Štrnásťka je v tomto bode vybavená batériou s celkovou kapacitou 4 610 mAh, čo z nej pri bežnom užívaní robí mobil schopný vydržat' v chode takmer dva dni. Počas náročných operácií zvláda Xiaomi 14 jeden celý deň s tým, že vďaka funkcii rýchleho nabíjania zvládnete telefón dobit', s originálnym príslušenstvom (90 W), z nuly na sto už behom pol hodiny. Potešila aj podpora bezdrôtového nabíjania s rýchlosťou 50 W či spätného dobíjania iných zariadení pri výkone 10 W.

Málokedy pri recenzovaní mobilného telefónu nejako hlbšie riešim kvalitu zvuku, keďže dnes už to pre výrobcov zase nie

je až taká veda. Každopádne Xiaomi 14 v tomto smere stojí za zmienku, keďže je v ňom použitý hybridný systém sterea, kde jeden reproduktor smeruje klasicky dole a druhý je súčasťou slúchadla. Takýto spôsob môže neraz produkovať nevyváženú audio kulisu a utlmené alebo naopak predimenzované echo, čo však rozhodne nie je prípad tohto testovaného zariadenia.

Zvuk je tak ďalšou z radu predností, ktorými sa predmetná vlajková loď môže pochváliť. Za rytmu epických bubnov sme sa spoločne pretancovali do podpalubia aktuálnej vlajkovej lode čínskeho giganta a po novom už aj výrobcu automobilov, čo znamená, že nastal čas hodit' očkom po softvérovej a hardvérovej výbave. Začneme operačným systémom Android

14, nad ktorým si spomínaný výrobca ušil nadstavbu HyperOS a potvrdil štyri roky hlavných update balíčkov i päť rokov bezpečnostných záplat. Ide o novú verziu 1.0, ktorá však nejako výrazne nenarúša dojem, aký navodilo pôvodné MIUI. Užívateľ má dostatok slobody pre vizualizáciu, tešiť sa môže z oveľa prirodzenejších animácií informačného charakteru a podobne.

Oveľa zásadnejšie veci prináša HyperOS špeciálne v zmysle optimalizácie výkonu. Aby nedochádzalo ku znižovaniu zážitku z plynulosti interakcie, nech už s mobilom práve robíte akékoľvek náročné úlohy, vrátane komunikácie s AI, nová nadstavba od Xiaomi má ciele zasahovať do procesov a na pozadí všetko korigovať. Koriguje sa tu primárne





výkon od už dostatočne prevereného čipsetu Snapdragon 8 (Gen 3), ktorý sa vďaka svojej 4 nm architektúre výrazne presadzuje logicky aj v iných vlajkových lodiach v rámci segmentu telefónov.

Spomínaný procesor v kombinácii s grafikou Adreno 750 dokáže uspokojiť aj náročných hráčov, či prípadne ľudí vyznávajúcich postprodukciami mimo pohodlia svojho notebooku, avšak treba sa pripraviť na mierne prehrievanie a rovnako tak miernu stratu "otáčok" pri dlhodobom výkone. Pre vyšší štandard v zmysle nárokov zákazníka ako takého ide však o viac než dostačujúco vybavenú stroju.

S vypätím posledných síl som sa vyškriabal na vyhladkovú kupolu našej metaforickej

vlajkovej lode, aby som zhodnotil kvalitu jej fotoaparátov. Moje mozol'ovité končeky prstov vyžrané od morskej soli siahli po ďalekohľade s mosadzným lemom, keď sa za mnou znenazdajky ozval výstrel z dela.

Prudkým pohybom som sa obrátil, bojujúc so silným vetrom, aby som si uvedomil, že nám je v päťach niečo monštruózne. Vystrašene som zamieril ďalekohľad na trepotajúcu sa vlajku cudzej lode a zmeravel. Bola to Xiaomi 14 Ultra.

Svojím kostrbatým poviedkovým úvodom do poslednej kapitoly recenzie na Xiaomi 14 sa snažím o dve veci. Jednak vás chcem pobaviť, to je prvoradé, ale hlavne vás chcem upozorniť na to, že akokoľvek má základná štrnásťka v sebe viac ako schopnú

štvoricu snímačov, nikdy nebude schopná prežiť priame porovnanie s drahšou kamarátkou z flotily, tou s prívlastkom Ultra. Prím tu hrá hlavný snímač OmniVision OVX9000 s 50 Mpx (f/1,6) nasledovaný teleobjektívom s 50 Mpx (f/2,0) a 3,2x optickým zoomom, ultraširokouhlým snímačom s 50 Mpx (f/2,2) a selfie kamerou s 32 Mpx (f/2,0). Je to práve hlavný snímač, o ktorý výrobca opiera jadro kvality výsledných fotiek a ja s ním v rámci svojho mesačného pozorovania musím súhlasiť.

Fotografie majú v sebe dostatok detailov (či už za svetla alebo v noci), korešpondujú s reálnymi farbami a sú dostatočne ostré. O chlíp lepšie na tom však je ešte uvádzaný teleobjektív, ktorý vďaka svojej ohniskovej vzdialenosti nenúti užívateľa zbytočne manévrovať pred snímaným objektom a okrem toho všetkého z neho vypadávajú konzistentné obrázky bez šumu a s dostatočnou úrovňou detailnosti.

Nad oboma snímačmi, pochopiteľne, drží ochrannú ruku postprodukciami a umelá inteligencia, ktorá však výsledné obrázky nekazí, ba naopak im ešte pridáva na kvalite. Čerešničkou na torte je schopnosť mobilu zaostriť už od vzdialenosti desať centimetrov, čím je možné zaznamenať krásne makro snímky, a to aj za zhoršených svetelných podmienok. V rámci režimu portrétov a nakrúcaní videí (4K/60FPS) stojí určite za zmienku Leica licencia, ktorá aj z bežných záberov, zatiaľ čo vám v kuchyni opravár chladničiek predvádza svoje zarezané trenírky, dokáže vyčarovať intro vhodné do filmov od Davida Lyncha.

Xiaomi štrnásťka si ma získala. Začalo to už tým minimalisticky umelecky pojatým dizajnom, pokračovalo to kvalitou spracovania a solídny výkonom, avšak definitívne nadšenie prepuklo pri skúmaní HyperOS a kvality fotosnímačov. Uvidíme, ako na tom bude tá výkonnostne ešte lepšia lodička nesúca podobné insígnie.

Verdikt

Prémiový mobil s pridanou hodnotou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi Cena s DPH: 900€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Prémiový dizajn
- + Batéria a rýchle nabíjanie
- + Obsah balenia
- + Výkon
- Jemné prehrievanie

HODNOTENIE:



Creative Zen Air Pro a Plus

LE AUDIO PRICHÁDZA AJ DO SEGMENTU ŠTUPLOV



Nové Creative Zen Air Pro a Plus sú novou posilou v segmente špuntov v ponuke Creative. Táto dvojica slúchadiel nabitá modernými technológiami je ďalším dôkazom toho, že Creative to s technológiou LE audio myslí vážne, a svoj plán ponúknuť čím viac produktov podporujúcich túto technológiu naplňajú ukážkovo.

Obal a jeho obsah

Už na prvý pohľad balenia je ľahko rozpoznať, že ide o produkty značky Creative – Zen Air Pro aj Plus prichádzajú v kompaktnej papierovej krabičke, a oba páry sú sprevádzané produktovou dokumentáciou, nabíjacím káblikom USB-C a silikónovými nástavcami do uší.

Prvé dojmy a spracovanie

Creative sa pri dizajne rozhodol jasne zadefinovať hierarchiu slúchadiel – dizajn slúchadiel, aj dockovacích staníc sa už na

prvý pohľad líši, dokonca aj zvolené plastové materiály sú rozdielne. Puzdro Pro je o čosi tučnejšie, ale mierne nižšie, ako puzdro Plus. Obe disponujú nabíjacím rozhraním USB-C s možnosťou bezdrôtového nabíjania Qi, avšak kým puzdro Plus obsahuje iba jednu viacfarebnú LED diódu na spodnej strane, puzdro Pro je vybavené štyrmi diódami, ktoré signalizujú stav batérie samotnej dockovacej stanice, aj to, ktoré slúchadlo sa nabíja. Dock verzie Pro ponúka v tomto prípade o čosi robustnejšie odklápacie veko, avšak ani na verzii Plus nie je veko vyslovene labilné, a používateľ nemá pocit, že by sa mohlo ľahko odlomiť.

Na tele slúchadiel taktiež badáme niekoľko dizajnových odlišností – verzia Plus má dlhšie nožičky ako Pro, a má aj evidentne rozdielne telo, v ktorom je uložená membrána, čo má za následok aj iný komfort. Paradoxne, nie je to tak, že drahšia verzia Pro je pohodlnejšia...v tomto prípade platí, že Plusy sa tvarom viac podobajú

na Airpody Pro, a Pro majú špecifický tvar pripomínajúci Galaxy Buds 3 bez nožičiek, viac vypĺňajú ucho, silikónové štuplíky sú však viac ponorené v uchu, a tento celok môže niekto považovať za nekomfortný. V redakcii sme sa zhodli, že komfortnejšie sú v tomto prípade lacnejšie Plusy, ale treba brať do úvahy, že komfort je subjektívna vec.

Používanie

Creative Zen Air Pro a Plus sú po spárovaní s telefónom a pridaní do appky Creative pripravené na používanie. V appke môžeme ovládať ekvalizér, nastavenie úrovni transparentného režimu a tlmenia okolitých hlukov, a funkcionality dotykových plôch na tele slúchadiel. Aplikácia Creative sa ovláda veľmi jednoducho a intuitívne.

Spoločné črty Zen Airov Pro a Plus sú Bluetooth 5.3, takmer identická výdrž batérie (o 1 hodinu navyše v prospech Pro), rovnaká váha okolo 50 gramov, dotykové

ovládanie poklepaním s nastavitelnými gestami, a kodeky LC3, AAC a SBC. Výrobca pri oboch produktoch deklaruje použitie 10mm dynamických meničov, avšak na svojej webovej stránke uvádza, že Plusy sú špeciálne ladené a ponúkajú hlboké basy, pričom Pro sú profesionálne vyladené tak, aby poskytovali skvelý zvuk s posilnenými stredmi a výškami. Musíme konštatovať, že pri priamom porovnaní je zvuk naozaj citelne rozdielny – Plusy sú naozaj prirodzene basovejšie, avšak ich zvuk je pekný, a aj stredy a výšky majú dobrú definíciu, obzvlášť pri jemnom doladení ekvalizéru. Zen Airy Pro majú nadefinovaný iný soundstage, a znejú, ako keby bola hudba „o trochu ďalej od poslucháča“ a nie je to spôsobené hlasitosťou, ani ekvalizérom. Napriek tomu nemôžeme povedať, že by Pro nehrali pekne... Komu chýbajú basy, pokojne si ich môže pridať cez ekvalizér, stredy a výšky sú tu miestami také výrazné, že je potrebné si o jeden stupeň znížiť hlasitosť. Obe verzie hrajú pekne, o niečo viac sme však priklonení ku zvukovému prejavu lacnejších Plusov – ich soundstage sa nám v redakcii páči viac, a čo im v rámci zvuku v verzii Pro chýba, to sa ekvalizérom hravo doplní. Spomenieme ešte, že hlasitosť slúchadiel je naozaj výborná, a nikdy nevznikla potreba dávať hlasitosť cez 75 %...napriek tomu, že na maximálnej hlasitosti sme šum nezaznamenali, počúvanie sa už stalo nepríjemným.

Vyššie sme vymenovali to, čo majú slúchadlá spoločné, niekoľko rozdielov tu predsa len je – verzia Pro má navyše funkciu DNN (Deep Neural Network – pokročilá funkcia potlačania šumu pomocou umelej inteligencie), kým Plusy sa spoliehajú na



obyčajné ANCčko, Pro sú certifikované ako IPX5, pričom Plus len ako IPX4, Pro navyše disponujú pokročilým kodekom LC3+, kdežto Plusy iba obyčajným LC3. Výhrady máme k ovládaniu dotykovými plochami, mnohokrát sme pri pokuse ovládať slúchadlá poklepaním po nich neboli úspešní ani v ideálnych podmienkach, nie to ešte niekde vonku počas športovej aktivity.

Telefonovanie zvláda dvojica slúchadiel výborne, problém môže nastať vo veternom prostredí, avšak pri telefonovaní v pokojných podmienkach druhá strana ani nespoznala, že telefonát sme prevádzkovali cez handsfree. Používanie transparentného módu, či aktívneho potlačania okolitých hlukov je pri oboch modeloch veľmi dobre funkčný, pri verzii Pro však používateľ musí

nejaký čas čakať, kým sa umelá inteligencia naučí odfiltrovať konkrétne zvuky v jeho okolí, funkcia ANC na Plusoch je však taká dobrá, že nám v redakcii úplne stačila.

K režimu Broadcast a Unicast zatiaľ máme výhrady, pretože ako sme už v recenzii na Creative Zen Hybrid Pro písali, kvalita prijímaného zvuku je komprimovaná a dosť nízka, to však môžu v budúcnosti vyriešiť nové software updaty, prípadne nové dongle.

Zhrnutie

Creative Zen Air Plus a Pro je dvojica slúchadiel, ktorej môžeme vyčítať jedinou vec – v redakcii by sme siahli po lacnejšom modeli Plus z dôvodu, že má úplne iný tvar, aj úplne inú charakteristiku zvuku, a celkovo nám vyhovovali viac.

Verzia Pro si určite nájde množstvo spokojných majiteľov, pred kúpou by sme však odporučili vyskúšať slúchadlá vo vlastných ušiach, pretože majú trochu netypický tvar. V oboch prípadoch však stále ide o dobre spracované slúchadlá s pekným zvukom, ktoré sú praktické a dobre sa používajú (až na to ovládanie poklepaním).

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Cena s DPH: Pro 70€, Plus 60€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Pomer cena/výkon
+ Zvukový prejav
+ ANC a transparentný mód na dobrej úrovni
- ovládanie gestami nefungovalo dobre

HODNOTENIE:



Oppo Reno 11F 5G

NIŽŠIA STREDNÁ TRIEDA, KTORÁ SA CHCE OD KONKURENCIE ODLIŠOVAŤ



Séria Reno od spoločnosti Oppo si ubuje nadštandardné špecifikácie za pomerne dostupné ceny a najnovší model Reno 11 F v tejto tradícii chce aj naďalej pokračovať. Dokonca sa ponúka za výhodnejšiu cenu ako jeho predchodca, model 10.

Balenie

Mobil prišiel v kompaktnej škatul'ke, kde nájdeme USB-C kábel a používateľ'ský manuál. Nabíjačku sme v balení nenašli. Poteší, že telefón mal na displeji nalepenú ochrannú fóliu.

Dizajn a ergonómia

Reno 11 F je veľký telefón a hranatý dizajn jeho veľkosť ešte umocňuje. Napriek tomu je extrémne ľahký, váži len 177 gramov. Dôvod veľmi nízkej hmotnosti je ten, že okrem displeja je telefón vyrobený výlučne

z plastu a je to vidieť na prvý pohľad. Na dotyk pôsobí lacným dojomom, najmä zadná strana a plastové boky. Na druhú stranu, je vyrobený kvalitne a všetko pekne lícuje. Ďalším plusom je pomerne vysoká odolnosť zariadenia, čo deklaruje aj výrobca. Napriek plastovému vyhotoveniu Oppo ponúka odolnosť s certifikáciou IP65, čo znamená prachotesnosť a odolnosť voči tečúcej vode, čo rozhodne v tejto cenovej kategórii poteší. Telefón sa vyrába vo viacerých farebných vyhotoveniach, my sme testovali modrý variant, konkrétne Ocean Blue. Na zadnej strane zaujmú výrazné moduly fotoaparátu a trblietavý vlnovitý dizajn, pre niekoho to môže pôsobiť možno gýčovým dojomom, avšak vyzerá to originálne.

Výbava a hardvér

Displej je rozhodne hlavnou doménou tohto telefónu. Ponúka uhlopriečku 6,7 palca,

spadá pod technológiu AMOLED a ponúka obnovovaciu frekvenciu 120Hz pri rozlíšení FullHD+. Maximálny jas je 1100 nitov, čo je dostatočná hodnota. Kvalita displeja je na dobrej úrovni, ale na danú uhlopriečku by to možno chcelo aj vyššie rozlíšenie. Nejedná sa o najjemnejší displej na trhu a je viditeľný jemný raster. Na druhú stranu, 120Hz je veľké plus, taktiež podpora HDR10+. Sledovanie napr. Youtube je teda celkom zážitok. Farebné podanie je vďaka AMOLED technológii taktiež výborné.

Podme na hardvér. Reno 11F je vybavený procesorom od spoločnosti MediaTek – konkrétne modelom Dimensity 7050. Asistuje mu 8 GB pamäte RAM a veľkosť úložiska je slušných 256GB. Nejedná sa o najnovší čipset a ani jeho výkon nie je nijako oslnivý. Tu musím ale Oppo pochváliť – optimalizácia prostredia je na veľmi dobrej úrovni, telefón reaguje svižne a



funguje dobre, sem-tam sa spomalí nejaká animácia, ale deje sa to naozaj výnimočne. Telefón sa skrátka len tak nezasekne alebo nezadýchča. Otázne je ale, ako sa bude správať pri vyššom zaplnení pamäte a roku používania. Taktiež na najnovšie náročné hry to asi nebude úplne to pravé. Ešte spomeniem jeden fakt – telefón sa takmer vôbec nezahrieva, pri dlhšom natáčaní videí, videohovoroch alebo pozeraní 4K videa bol stále pocitovo na izbovej teplote. Telefón je vybavený len jedným mono reproduktorom, zvuk ale nepatrí k najhorším, naopak,

bol pomerne slušný (teda až na úplnú absenciu basovej zložky, to sa ale v tejto cenovej kategórii očakáva). Hlasitosť je pomerne vysoká a zvuk v tomto prípade nijak výrazne kvalitatívne nedegraduje, čo je fajn. Dokonca ponúka hlasitosť až 300%, ktorá je ale nepoužiteľná.

Fotoaparát a video

Čím viac modulov fotoaparátu, tým viac Adidas. Je pomerne zábavné vidieť aj v nižšej strednej triede na zadnej strane toľko fotoaparátov, no podľa môjho názoru by stačil iba jeden a poriadny. Našťastie aspoň ten hlavný poriadny sa tu nachádza, ostatné sú v podstate len do počtu.

Hlavný fotoaparát ponúka 64 megapixelov a slušnú svetelnosť f/1,7. Najmä v dobrom svetle zachytáva detailné snímky s pekným farebným podaním a ostrosť fotiek je taktiež na slušnej úrovni, niekedy som mal pocit, že ide o vyššiu triedu telefónu. Dokonca aj dvojnásobný digitálny zoom je z tohto snímača v dobrom svetle stále veľmi dobre použiteľný. Horšie sú na tom nočné fotky, prípadne fotenie za sťažených svetelných podmienok. Dôvodom je absencia optickej stabilizácie a

taktiež použitie pomerne malého snímača. Software, teda nočný režim síce niečo vylepší, no nedostatky sú viditeľné.

Širokouhlý snímač má rozlíšenie 8 megapixelov a fotky vyzerajú dobre len na displeji samotného telefónu. Keď som fotky otvoril na PC, nedostatky už boli zjavné, najmä rozmazané rohy a zlievanie farieb. 2 megapixelový makro snímač ani nejdem hodnotiť, ide o úplne zbytočný snímač s katastrofálnou kvalitou obrazu. Pozitívne prekvapila predná kamera, ktorá disponuje rozlíšením 32 megapixelov. Poskytuje slušnú ostrosť, detaily a pekné farby, na selfie a videohovory je viac ako dostatočná.

Telefón poskytuje 4k video pri 30 fps, avšak jednoznačne chýba stabilizácia obrazu. Pokiaľ rozlíšenie znížite na 1080p, urobíte dobrý kompromis a elektronická stabilizácia odvedie svoju prácu. Máme rok 2024 a natáčať 1080p videá už nie je úplne dostačujúce, keďže takmer každý má doma 4k televízory.

Výdrž na batériu a softvér

V čom Reno 11F jednoznačne exceluje, je výdrž na batériu. Kapacita 5000 mAh a slabší procesor je v tomto prípade vzhľadom na výdrž super kombinácia. Dva dni na jedno nabitie boli absolútne bezproblémové, niekedy som vydržal pri strednejšom používaní aj dva a pol dňa.

Reno 11 F beží na systéme ColorOS 14, ktorý je postavený na operačnom systéme Android 14. V podstate ide o minimálnym spôsobom upravený systém. Najviac pravdepodobne zaujmú živé tapety, ktoré sú prepracované. Oppo sa tiež chváli funkciou Smart Image Matting, čo je funkcia odkopírovaná od Apple,

kedy pri stlačení nejakého objektu na fotke sa tento objekt vystrihne a môžete s ním následne ďalej pracovať. Čo mi liezlo značne na nervy, bola prítomnosť obrovského množstva predinštalovaných aplikácií, teda bloatware. Toto je ale štandard takmer všetkých čínskych telefónov týchto cenových kategórií.

Podľa me k podpore výrobcu. Oppo pri tomto modeli sľubuje 2 roky aktualizácií operačného systému a rok bezpečnostných záplat. V tejto cenovej kategórii ide asi o štandard.

Záverčné hodnotenie

Reno 11 F je až na množstvo bloatware užívateľsky príjemný smartfón. K plusom radím výbornú výdrž batérie, veľmi pekný displej, kvalitný hlavný fotoaparát a dobrú optimalizáciu prostredia. Mínusy sú plastové telo, ktoré pôsobí lacným dojmom, v podstate nepoužiteľné ďalšie zadné fotoaparáty a slabší čipset. Otázna je aj cena, ktorá začína na sume 370 eur a konkurencia, ktorá je v tomto segmente naozaj veľmi silná. Reno 11 F považujem za solídnu voľbu a pomerne vyvážené zariadenie a jeho kúpu tak môžeme odporučiť.

William Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: OPPO
Cena s DPH: 370€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Výborná výdrž na batériu
- + Kvalitný displej
- + Slušný hlavný fotoaparát
- Plastové telo pôsobí lacným dojmom
- Nepoužiteľné zvyšné fotoaparáty
- Slabší čipset

HODNOTENIE:



Keychron Q6 Pro

ŤAŽKÁ AKO SVEDOMIE MAJITEĽA DISKOTÉKY V 90. ROKOCH



Milujem každú jednu príležitosť preskočiť hradby hardvérového mainstreamu a ochutnať menej známe, ale často oveľa sladšie ovocie než rastie bežne okolo nás. Roky rokúce mám to šťastie, že môžem recenzovať najnovšie počítačové periférie od renomovaných značiek, za čo som, samozrejme, vd'ačný, ale aby zber skúseností neskĺzol do prílišného stereotypu, snažím sa priebežne získavať recenzentské vzorky aj od lokálne menej známych výrobcov a rozširovať neustále si tak obzor.

Keď už som začal recenziu na ďalší zaujímavý hardvér akousi obrátenou biblickou metaforou, prečo v tom nepokračovať a firmu Keychron rovno neprirorovať k samotnému mesiášovi mechanických klávesníc. Ako to už ale aj v reálnom živote býva, to, čo jeden vníma

ako spasenie, iný nemusí vidieť rovnako, a preto vás bez ďalšieho zdržovania pozývam na test tej najpochvejšej mechanickej klávesnice, ktorú som kedy mal česť držať v rukách a ktorá vo mne na prvú dobrú vyvolala nikdy nepoznané pocity.

Spoločnosť Keychron bola založená v roku 2017 skupinou rôzne profilovaných odborníkov. Ich spoločným cieľom sa stala produkcia sofistikovaných mechanických klávesníc, ktoré nebudú mať problém postaviť sa akejkoľvek konkurencii. Už v priebehu krátkého času sa ich portfólio výrazne rozrástlo a dnes si preto prostredníctvom ich oficiálneho obchodu môžete zakúpiť veľkú škálu rôznorodých klávesníc a to aj so širokou škálou doplnkov. Mňa osobne v rámci testovania zaujímal konkrétne model Q6 Pro v plnom prevedení, čiže kompletne

kovové šasi a rovnako tak úplná ponuka klávesov. Cenovo sa tu pohybujeme na hranici dvestopäťdesiat eur s tým, že v čase písania recenzie prebiehala výrazná akcia v rámci ktorej ste predmetný model vedeli kúpiť ešte o tridsať eur lacnejšie.

Za predpokladu, že dám nejaké výročné zľavy bokom, to, čo táto herná/kancelárska klávesnica vlastne ponúka, je voči akejkoľvek konkurencii stále zrovnateľné. Dokonca sa nebojím povedať, že v mnohých atribútoch funkčnosti ešte výhodnejšie.

Plne kovové telo som si vybral zámerne, keďže full-size klávesnice málokedy naplňajú linku ideálnej nositeľnosti, ostatne, na kompaktné prenášanie máme TKL alebo čisto 60-65 percentné torzá. Preto som túžil zobrať do rúk túto absurdne ťažkú klávesnicu, ktorá by pokojne mohla, mimo

svojho bežného využitia, zafungovať aj ako náhrada kladiva. Keychron Q6 Pro je prvá QMK/VIA celokovová mechanická klávesnica s vymeniteľnými spínačmi na svete, ktorá váži viac než dva kilogramy. O open-source rozhraní si, samozrejme, budeme ešte hovoriť nižšie, teraz by som sa rád vrátil k pocitom, aké ma po rozbalení škatule doslova ovalili.

Oxymoron

Existuje niečo ako moderné retro? Presne tento oxymoron mi totižto napadol v momente, keď som zobral Keychron Q6 Pro do rúk. Ide o kus umeleckého diela z kovu, ktorý v mnohom pripomína éru klasických klávesníc z čias, kedy sa prvé počítače rozprestierali na ploche niekoľkých podlaží. Súčasne je možné z dizajnu nasáť atmosféru istej moderny – spájajú sa tu dva svety. Šasi je vyrobené z pevného hliníka 6063 a celoplošne má na sebe vytvorenú pieskovanú štruktúru. Ako keby ste odtrhli kus panciera z vojenského automobilu.

Keychron používa pri výrobe jedného kusu klávesnice viac ako dvadsať fáz zameraných vyložene len na obrábanie hrubého tela, čím sa výsledný produkt stáva tak jedinečným. Keby sme si testovanú vzorku rozobrali na jednotlivé časti, zistili by sme, že kovová škrupina v sebe skrýva hneď štyri ďalšie vrstvy. Tie sa, okrem držania vymeniteľných spínačov, starajú vďaka pene aj o absorpciu a tlmenie nárazov. Výrobca používa unikátny systém dvojitého tesnenia, vďaka ktorému je počas interakcie s klávesmi umožnený flexibilný pohyb základnej dosky – potlačanie hluku je už len sprievodným bonusom.

Ja osobne som si navolil farebné prevedenie v kombinácii sivej a bielej, avšak, zákazník



má možnosť ísť do ešte tmavších variantov. Keď už spomínam možnosti výberu, mimo už vyššie uvedeného open-source softvéru je vám k dispozícii priestor na modulárnosť – jednoducho si zvolíte šasi, nakúpite mechanické spínače (priamo od Keychronu alebo inej firmy) a svoju novú krásku si zložíte v pohodlí domova. Kto by nebol stavaný na podobné experimenty, môže si pomocou prehľadného webu výrobcu navoliť už zostavený produkt a počkať niekoľko dní až mu ho kuriér dopraví s veľkou pompou predo dvere.

MCU Arm Cortex – M4 32-bit

Už na základe priložených fotiek, ste určite poznali jedno – testovaná vzorka bola a je extrémne fotogenická. Rozprávame sa tu o viac než len klasickej full-size ponuke kláves. Keychron do svojej Q6 Pro pridá celý zástup multimediálnych

klávesov, ktoré si viete prispôbovať podľa svojich potrieb a nechýba ani obrovské otočné koliesko umiestnené hneď vedľa rady F. Programovateľnosť a podpora QMK/VIA, čiže softvéru tretích strán, vám umožňuje zdefinovať funkciu každého jedného spínaču, ktorý si do šasi klávesnice zasuniete.

Teraz vám stručne vysvetlím, čo vlastne tie skratky znamenajú. QMK je v základe systém vytvorený pre klávesnice, vďaka ktorému si dokážete svojvoľne realizovať update zariadenia (128 KB Flash), priradiť makrá a robiť sériu iných užívateľských regulácií. Naproti tomu systém VIA, fungujúci priamo na vašom webovom prehliadači, sa stará o to, aby všetky QMK zásahy boli realizované expresne rýchlo a bez komplikácií. Naučiť sa s týmto softvérom narábať si nevyžaduje extrémne znalosti a zvládne



to aj úplný začiatok (stačí aplikovať moju vždy overenú tézu pokusu a omylu). V momente, keď si uvedomíte, že každá jedna vami bežne nevyužívaná klávesa je potencionálnou skratkou k akémukoľvek príkazu, dokážete si svoju každodennú interaktívnu rutinu posunúť na nový level.

Pripojenie k počítaču sa realizuje dvoma spôsobmi. Máte k dispozícii máte bezdrôtovú formu v podobe Bluetooth 5.1 (tri samostatné kanály pre tri zariadenia) alebo kábovú formu prostredníctvom USB-C. V balení nájdete dostatočne dlhý a plne pletený kábel aj s redukciami z USB-C na USB-A. Horná hrana klávesnice, okrem spínaču pre zapnutie a vypnutie, obsahuje dokonca aj prepínanie podpory medzi Windows a Mac rozhraním. Súčasťou balenia sú aj náhradné šraubice, prechodky, gumové nožičky, kliešte na vyberanie PBT krytičiek, samotné krytky a rovnako tak kliešte na vyt'ahovanie spínačov. Jednoducho všetko to, čo potrebujete na kompletnú správu zariadenia.

Široká ponuka Keychron spínačov

Spomínané mechanické spínače Gateron G pro si viete zakúpiť vo všetkých verziách alebo ich priamo kombinovať naprieč celou schémou klaviatúry. Chcete mať WASD sekciu vybavenú červenými lineárnymi spínačmi a zvyšok modrými, žltými alebo hnedými?

Nie je problém. Spínače od Keychronu sú už továrensky premazané a majú krásny vláčný t'ah. Je jasné, že nie každý chce mať automaticky dnes klávesnicu s vysokým profilom, špeciálne ak už si zvykol na tie nízko profilové. Každopádne, pocit z písania a hrania na testovanej vzorke bol z môjho pohľadu dokonalý. Akokoľvek som mal celú sadu vybavenú hnedými hmatovými spínačmi, interakcia prebiehala



bez problémov a vďaka už v úvode spomínanej tlmiacej pene sa výraznosť hluku zásadne minimalizovala. Keychron vám vďaka Hot-swap zásuvkám umožňuje jednoducho meniť spínače za akokoľvek iné s podporou troch alebo piatich MX pinov.

Čo sa týka RGB podsvietenia, mimo očakávanej podpory celej škály farieb a ich plnej regulovateľnosti sa výrobca rozhodol LED diódu umiestniť pod spodnú hranu spínaču. Urobil tak s cieľom, aby svetlo čiastočne prenikalo do zorného poľa užívateľa, ale aby ho súčasne počas práce nijako nevyrušovalo. Užívateľ si v prípade aktivovaného osvetlenia dokáže softvérovou regulovať jas, odtieň, kadenciu a efekty. Celkovo je k dispozícii viac než dvadsať špeciálnych efektov, ktoré by mali uspokojiť aj tých náročnejších z vás.

Apropo, keď je už reč o energii zožierajúcich svetielkach, dozaista sa vám bude hodiť informácia o celkovej výdrži batérie v rámci Bluetooth párovania. Akumulátor má kapacitu udržať klávesnicu v chode tristo hodín, no to len v prípade deaktivovaného

podsvietenia. V prípade nutnosti plnej diskotéky sa uvedený údaj skrúti o viac než polovicu, čo je s ohľadom na veľkosť svietiacej plochy stále prijateľné.

Rýchlosť 1 000 Hz

Keychron Q6 Pro je svojím spracovaním istou anomáliou medzi mechanickými full-size klávesnicami. Z tejto pozície sa logicky nemôže dostať do srdiečka každému z vás. Každopádne, ak dáme bokom tú absurdnú váhu vychádzajúcu z povahy celokovového šasi a nutnosť nákupu zo zahraničia, na stole nám ostane skutočne jedinečný kus hardvéru a ja sa nebojím to zopakovať – umelecky pojatej elektroniky.

Pre mňa osobne, pre moje potreby práce v kancelárii a súčasne hrania videohier, sa práve táto testovacia vzorka stala jasným synonymom dokonalosti. Ak ste prečítali celý text a vstrebali všetky prednosti tohto modulárneho hardvéru s otvoreným softvérovým rozhraním, určite máte už v hlave jasne rozdane karty. Môžem vám sľúbiť, že do budúcnosti ešte pripravím ďalší článok o iných produktoch značky Keychron.

Verdikt

Dokonalosť nie je pre každého.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Keychron Cena s DPH: 250€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dokonalé šasi
+ Konektivita
+ Slobodná programovateľnosť
+ Modulárnosť

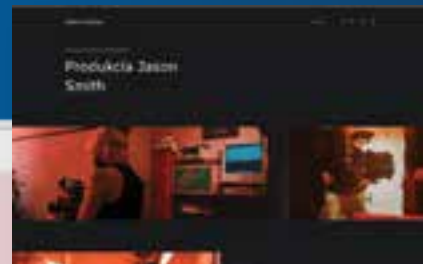
- Nič

HODNOTENIE:



Web na pár kliknutí, a k tomu **ZADARMO**

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



webglobe.sk/web

 **Webglobe**

Váš úspech online

MSI MPG Gungnir 300R Airflow White

PREPLNENÁ FUNKCIONALITOU A V BIELOM ŠATE



Či už počítač využívate na prácu, hry a zábavu, alebo len na konzumovanie obsahu, dal by som ruku do ohňa, že väčšina z vás, drahí čitatelia, si potrpia nielen na čo najlepšie komponenty vo vami dostupnom rozpočte, ale aj na obal, teda počítačovú skrinku, v ktorej sú všetky komponenty bezpečne uložené. Samozrejme, na „bežné“ fungovanie postačí aj krabica od matičnej dosky či starý kancelársky case, ktorý sa v rodine dedí už tretiu generáciu. Moderné skrinky ponúkajú veľkú radu výhod, od lepšieho prietoku vzduchu, efektívnych ventilátorov s podsvietením a radou technologických alebo ergonomických vychytávok. Nie každý si bude môcť dovoliť zainvestovať 100 a viac eur za počítačovú skrinku, no pri správnom výbere môže dobrá a kvalitná skrinka poslúžiť aj do budúcnosti. Jednou z nových možností, ktoré sa minimálne na papieri zdajú ako dobrá investícia, je ATX skrinka MPG GUNGNIR

300R AIRFLOW White od spoločnosti MSI. Či sa naozaj oplatí, alebo treba ďalej hľadať sa samozrejme dočítate nižšie.

Inteligentne rozvrhnutých počítačových skriniek je momentálne na trhu naozaj nespočetné množstvo, a preto môže byť výber ťažší ako pred pár rokmi. Pokiaľ ste fanúšikom špecifickej značky, budete mať rozhodovanie jednoduchšie, no pokiaľ vás nezaujímajú nálepky a logá výrobcu a pozeráte po čo najlepšom pomere cena/výkon, možno ešte s nejakou pridanou hodnotou, je jednoduché stráviť prezeraním ponuky hodiny, ak nie rovno dni. Spoločnosť MSI ponúka novú skrinku MPG Gungnir 300R Airflow v dvoch prevedeniach, v tradičnom čiernom, no aj nami testovanej v bielej farbe, ktorá možno osloví dizajnovu ladenejších používateľov. Základom sú samozrejme vlastnosti ako bočnica z temperovaného skla a RGB

ventilátory, no oproti konkurenčným kúskom ponúka pár ďalších vychytávok.

Obal a jeho obsah

Kartónové balenie skrinky je už tradičné a v dnešnej dobe by som sa skôr divil, kebyže sa v niečom odlišuje od priemeru. Krabicu stále neodporúčam hádzať o zem, ale náhodný pád v rukách kuriérskych spoločností by určite prežila. Skrinka samotná je chránená penovými nárazníkmi, ktoré sú oveľa lepšie ako polystyrén, ktorý je používaný pri lacnejších kúskoch a tiež plastovým vrecom a plastovou fóliou na sklenenej bočnici. Vnútri balenia sa okrem fešnej bielej skrinky nachádza krabička s príslušenstvom, ktoré nepozostáva len z tradičných skrutiek a manuálu, ale vymeniteľnému krytu zadných slotov, vďaka ktorému je možné jednoducho osadiť aj tie najrozmernejšie grafické karty vertikálne. Ako čerešnička

na torte sa v balení nachádza ešte držiak grafických kariet, ktorý pomôže bojovať proti jednostrannému klesaniu ťažších kariet a to ako pri vertikálnom, tak aj horizontálnom osadení.

Prvé dojmy a spracovanie

Gungnir 300R Airflow už na prvý pohľad pôsobí moderne a vcelku kvalitne. Tento sentiment sa mi len potvrdil po rozbalení všetkých súčastí. Plechy skrinky sú dostatočne hrubé, všetky hrany pekne líčujú a aj pri detailnejšom prieskume som neodhalil žiadne skryté, či očividné ostré hrany. Povrch je na dotyk príjemný, plasty aj kov majú mierne nadpriemerný finiš a matnejšie prevedenie zaručí menej odtlačkov prstov a nečistôt. Počítačových nadšencov určite poteší dôraz na ochranu systému pred prachom, pretože takmer každý otvor je v určitej forme chránený proti vstupu prachu a napriek tomu skrinka slúbuje dostatočný prísun chladného vzduchu, najmä vďaka perforovanému čelu skrinky. Na vrchnej časti skrinky sa nachádzajú všetky moderné vymoženosti, od dvojice USB 3.2 Gen 1 Typ A portov, cez jedno USB-C, dedikované porty pre slúchadlá a mikrofón, tlačidlo zapnutia/vypnutia a reset, či na záver aj tlačidlo na ovládanie podsvietenia, ktoré indikuje zabudovaný HUB pre ventilátory a iné RGB zariadenia.

Vnútorne rozloženie a možnosti chladenia

MSI MPG Gungnir 300R Airflow White sa vzrastom radí medzi mid-tower skrinky, no je schopná pojsť až E-ATX matičné dosky. Vnútorne rozloženie sa drží vcelku tradičných a zaužívaných kolají, no poteší, že v MSI myslia na milovníkov vodného chladenia a vpredu aj hore je dostatok

miesta na inštaláciu nielen 360 mm radiátorov, ale aj ventilátorov v push-pull konfigurácii. Celkovo sa do skrinky zmestí v teórii až 12 ventilátorov rozličných rozmerov, no z výroby je dodávaná so štvoricou ARGB 120 mm kúskov, čo bežným používateľom absolútne postačí. Celková kompatibilita s ventilátormi je - 120/140 mm vzadu, 3 x 120/140 mm vo vrchnej časti, 3 x 120/140 mm vpredu, 2 x 120 mm na tuneli ukrývajúcom zdroj, 2 x 60 mm (s hrúbkou max 15 mm) pri použití vertikálneho držiaku GPU a 1 x 80/120 mm na kryte káblov. Podpora diskov tiež nie je zlá, s priestorom na uchytenie štvorice 2.5" diskov v zadnej časti skrinky a dvoch 3.5 palcových HDD v spodnej časti, v držiaku ktorý je veľmi jednoducho používateľný pre väčšiu kompatibilitu s rozmernejšími zdrojmi.

Vychytávky

Spoločnosť MSI ukazuje, že sa o svojich prémiovejších zákazníkov plánuje starať a bojovať o ich priazeň nielen samotným dizajnom a výkonom produktov, ale aj zakomponovaním zaujímavých vychytávok. Preto je v MPG Gungnir 300R Airflow zakomponovaný HUB pre ventilátory a RGB zariadenia, vďaka čomu je ich možné ovládať aj priamo hardvérovo či cez program Mystic Light.

Ďalšou už spomínanou vychytávkou je možnosť vertikálneho osadenia GPU, ktoré je riešené vymeniteľným panelom, vďaka čomu nie je karta nalepená na bočnicu a nedusí sa tak vo svojom vlastnom teplom vzduchu. A nemôžem zabudnúť ani na držiak GPU. Len nedávno som mal možnosť otestovať samostatne predávaný kúsok od inej spoločnosti, ktorý podobne ako držiak v tejto skrinke splnil svoju jednoduchú úlohu a tiež ponúkal RGB svetielka. Avšak v tomto



prípade boli skrinka a držiak dizajnované spolu a jeden produkt pre druhý, je možné ho napevno prichytiť ku skrinke a využívať ho nielen pri horizontálnom uchytení karty, ale aj s vertikálnou GPU. Musím uznať, že ide o veľmi dobré riešenie a niečo, čo by som v budúcnosti rád videl aj v iných skrinkách aj od ďalších výrobcov. Na záver spomeniem ešte kryt káblov, ktorý je bez nástrojov možné odmontovať a jednoducho vrátiť na svoje miesto po nainštalovaní všetkých komponentov, čo definitívne spríjemnilo celý manažment káblov.

Zhrnutie

MSI sa skrinka MPG Gungnir 300R Airflow nadmieru vydarila. Má kvalitné prevedenie, moderný dizajn a je prešpikovaná vychytávkami, ktoré používateľom uľahčia život alebo im dokonca pomôžu ochrániť drahé komponenty. Nezabúdajúc na obstojný prietok vzduchu, štvoricu ARGB ventilátorov a HUB v balení je jej mierne vyššia cena ľahšie stráviteľná. A pokiaľ chcete ešte trošku ušetriť, stačí si vybrať čiernu verziu, ktorá stojí v priemere o 20 eur menej.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Cena s DPH: 165€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vnútorne rozloženie
+ Podpora vodného chladenia
+ Dizajn a materiály
+ Držiak GPU
- Prémiová cena

HODNOTENIE:



Huawei Watch Fit 3

AKO INTENZÍVNE SA VÁM POTÍ ZADOK?



Ludská rasa vykráda samú seba už od svojho prvého vyplavenia na breh, čo pre vás nie je samozrejme žiadnou šokujúcou novinkou. To, čo v étery zaznie a pokojne to môže byť ošetrované akýmkoľvek duševným vlastníctvom a patentom, automaticky preberá niekto ďalší a ten istý človek si v hlave súbežne vytvára čo najideálnejší konštrukt jasného parazitovania s cieľom prežiť, presadiť sa, ohúriť a podobne. Ciele sú rôzne, ale idea ostáva nemenná. Niekedy je však kopírovanie nápadov iných, čo je veta už sama o sebe dost' zavádzajúca, v konkrétnom prípade tak do očí bijúce, že to so sebou nutne prináša silnú vlnu vášní. Keď som sa pred časom zúčastnil novinárskeho odhalenia novej verzie cenovo dostupných smart hodín Watch Fit od spoločnosti Huawei, už pri letmom prezretí dizajnu samotného som dostal chuť zahryznúť si do šťavnateho

jablčka. V tomto konkrétnom prípade jednoducho dizajnéri z Huawei obkreslili Apple Watch Ultra s tým rozdielom, že uhol hrotu svojej ceruzky naklonili inak než ich kolegovia z USA a do výsledného šasi natlačili svoju vlastnú technológiu. Na rozdiel od konkurencie však ich výsledný produkt stojí len 160 Eur a napriek všetkému sa svojou paletou funkcií, minimálne pri prezretí PR letáku, nemá dôvod vyložené hanbiť. Aká je však realita života s Watch Fit 3 po mesiaci testovania?

Treba si ujasniť priority

Asi vás nijako neprekvapí informácia, že pri spomínanej cenovke nemôže byť ponuka monitorovacích schopností Huawei Watch Fit 3 zrovnateľná s akýmkoľvek zariadením vo vyššej triede nositeľnej elektroniky. Tých pozitívnych výhod, nad ktorými bdie

hlavne idea nepriplácať si za niečo, čo v praxi aj tak nevyužijem, je tu však dostatok na to, aby ste o predmetnú novinku mohli prejavíť záujem. Začnime tým, pre niekoho, problematickým dizajnom. Watch Fit 3 sú smart hodinkami v unisex prevedení, ktoré sa na našom trhu predávajú v niekoľkých farebných kombináciách a to v rámci šasi a samotných remienkov - mne sa do rúk dostala celkovo sympatická verzia Active Moon White. Keď už spomínam remienky, tak vo väčšine modelov Watch Fit 3 prichádza výrobca s vlastným patentom ich upínania, kde stačí len stlačiť spínač na spodnej strane tela hodínok a remienok odpadne lusknutím prsta. Tvorcovia celkový dizajn opisujú ako výsledok chuti priniesť na trh módne vyzerajúci produkt plný elegantných línií. Čo sa týka tej elegancie a hladkosti línií, tak s nimi maximálne súhlasím. Kovové telo vyrobené z hliníka



pôsobí čistým a súčasne moderným dojmom, zatiaľ čo výrazná červená korunka v pravom hornom rohu zväzda človeka k tomu, aby okamžite interagoval - vaša obsesia s bezcielným krútením čokol'vek tak môže naplno prepuknúť. Tou najhlavnejšou hviezdou vizuálu je však pochopiteľne 1,82 palcov veľký AMOLED displej so zaoblenými okrajmi, ktorý vám vďaka svojmu maximálnemu jasú 1 500 nitov dokáže podať akékoľvek informácie aj pri nápre ostrých slnečných lúčov. Práve takto výraznú svietivosť dnes môžeme pozorovať ako štandard v oveľa drahších hodinách, čo je rozhodne hodnotný benefit. Obrazovka ponúka rozlíšenie 480 x 408 pxl pri jemnosti 347 ppi a 60 Hz obnovovacej frekvencii.

Áno, aj keď Watch Fit 3 svojím tvarom pripomínajú smart hodinky od Apple, vo výsledku sú oveľa menšie, majú o niečo ostrejšie hrany a bez remienku vážia len dvadsaťšesť gramov. Pomocou spomínanej korunky dokáže užívateľ jednoducho vstupovať do ich intuitívneho rozhrania a v kombinácii s presne snímanými dotykmi na obrazovke zadávať všetko potrebné. Korunka poskytuje príjemnú haptickú odozvu, čím sa spúšťa už mnou vyššie spomínaný nábeh na bezdôvodnú interakciu s ňou a systém dokonca zvláda identifikovať rýchlosť jej krútenia.

Bonusom je dostačujúca certifikácia odolnosti voči vode (5 ATM), vďaka ktorej môžete produkt pokojne zobrať aj do bazény alebo pod sprchu. Je zaujímavé, že aj keď sa v prípade obrazovky jedná o AMOLED panel, absentuje tu možnosť aktivácie funkcie Always-On. Huawei tento nedostatok koriguje obrovským množstvom rôznorodých ciferníkov s rozličným dopadom na vybájanie vstavanej

baterie, takže by som to zase ako nejaký zásadný problém nevnímal, špeciálne ak si uvedomíte, ako dlho vlastne Watch Fit 3 vydržia na jedno nabitie - batéria s kapacitou 400 mAh vám pri bežnom spôsobe používania dá necelých osem dní výdrže s tým, že tankovanie energie z nuly do sto percent trvá sotva hodinku.

Rovnako tak nevidím ako zásadné negatívum absenciu funkcie NFC, keďže by ste u nás aj tak s Huawei hodinami nemohli vykonávať bezkontaktné platby tradičným spôsobom, čo je oveľa komplikovanejší problém a netkvie len v absencii samotného NFC - v mobiloch Huawei je bezkontaktná platba riešená cez službu Curve. Na margo batérie treba ešte dodať, že dĺžka jej výdrže stojí a padá na aktivácii hlavných monitorovacích funkcií v oblasti zdravia, a preto ak sa necháte nonstop hodinami kontrolovať,



či už funkciu merania oxysličenia krvi alebo srdcovej ozvy, mnou udávaných osem dní sa skrúti zhruba na šesť.

Podme na tie snímače a s nimi spojené možnosti merania tých našich športových dušičiek. Najprv sa musím postáť. Huawei do nás na novinárskych eventoch opakovane tlačí informáciu o tom, ako s vami máme komunikovať ich rekordný počet športových režimov, ktoré tie či iné hodinky zvládajú monitorovať a potom v nich začnete hľadať to svoje obľúbené a zistíte, že to tam vlastne nie je. Márne som ja krútil kolieskom až na samotné dno, v zozname som nenašiel položku o Americkom futbale, ale zato tam bolo ragby a eSport. Dajme teraz bezzubých Angličanov s tankistickými čapíčkami na hlavách bokom a podme sa pozrieť na ten elektronický šport. Sotva mňa, pôvodne rýdzo videoherného redaktora, môže niekto upodozrievať z nenávisťi voči interaktívnej kultúre, každopádne, ani po mesiaci testovania Watch Fit 3 som neprišiel na to, aký význam má zaznamenávanie aktivity pri sedení na zadku a kmitaní zápästím. Výrobca aj v tomto prípade jednoducho využíva zber dát na vylepšovanie celkového portfólia svojich monitorovacích náramkov a v duchu pokroku mu to nemôže mať asi nikto za zlé.

Dajme však hry bokom a podme na to podstatnejšie. Vyznávači behania môžu byť vlastníctvom Watch Fit 3 určite potešený, keďže si pre nich Huawei, špeciálne vďaka presnému GNSS čipu, pripravil o kúsok komplexnejšie monitorovanie ich bežeckých trás a navyše v rámci ekosystému im súčasne umožnil svoje vyšliapané cestičky zdieľať s priateľmi. V aplikácii Stay Fit máte k dispozícii rady od osobného trénera a celkom slušne fungujúcu databázu



jedál z päťdesiatich krajín sveta na to, aby ste svoj príjem a výdaj mohli odteraz zaznamenávať oveľa presnejšie - nie, vyprážený syr v žemli s tatárskou omáčkou a ani iné lokálne „prasačiny“ tam nenájdete. Pochopiteľne, Stay Fit nie je len výhradnou prednosťou nového fitness náramku, ale predmetnú aplikáciu nájdete aj v ďalších zariadeniach od čínskeho výrobcu.

Na tele hodínok sa nachádza výstup pre reproduktor a jeho hlasitosť je tak intenzívna, že pri prvom vypočutí hlásenia o mojom prograse sedenia za počítačom mi doslova poskočilo srdce. Skutočne, ak ste doteraz mali problém

počas svojich fyzických aktivít rozpoznať, čo to tie hodinky tam niekde pri vašom spotenom tele vlastne bl'abocú, tak s Watch Fit 3 sa situácia razantne mení a výsledky vášho tréningu bude počuť aj ne jeden vzdialený spoluobčan.

Ohľadom ponuky merania zdravia som už čo to naznačil vyššie, každopádne, tento fitness produkt zabalený do moderného a súčasne elegantného tela hodínok zvláda zaznamenávať štatistiky o tepe vášho srdiečka, výšky stresu, okysličení krvi a priebehu spánku. Musím povedať, že záznam o strese asi najpresnejšie korešpondoval s výsledkami dvoch

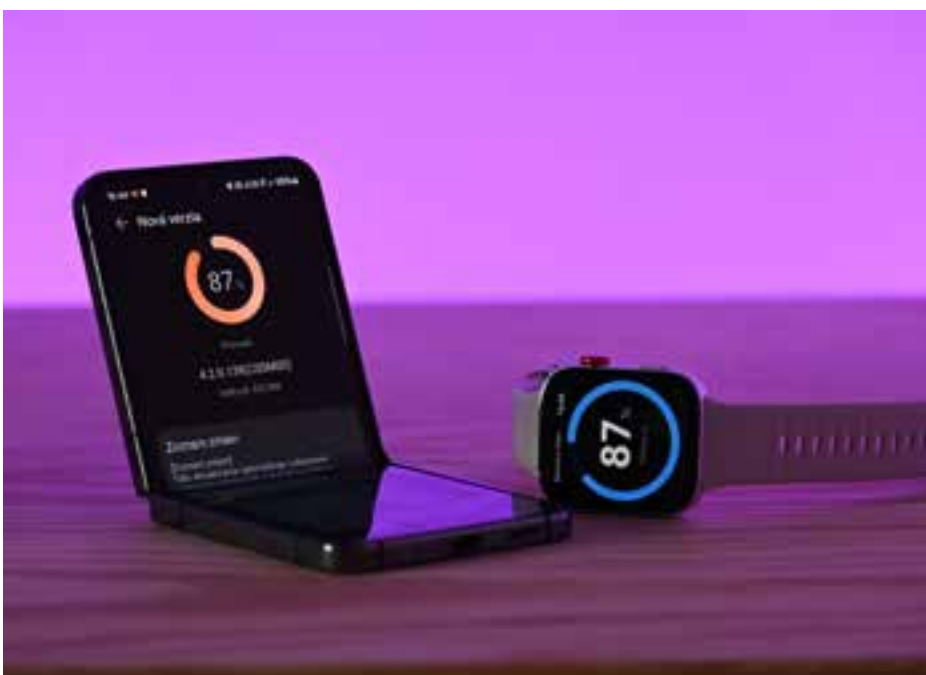
smart prsteňov, ktoré pravidelne nosím a rovnako tak schopnosť hodínok podať korektnú správu o spánku, hodnotím nadpriemerne - môžeme hovoriť o zrovnatel'ných dátach aké lezú z oveľa drahších hodínok od identického výrobcu a to teraz nemám namysli modelový rad Watch GT, ale ešte prémiovejšie produkty.

S týmito hodinkami v hodnote 160 Eur môžete dokonca realizovať aj telefonáty, ktorých technická kvalita je na vysokej úrovni a to nás zase vracia obľúkom k tomu šialene predimenzovanému reproduktoru. Suma sumárom, testovacia vzorka vo mne zanechala maximálne pozitívne emócie a som nesmierne rád, že Huawei svoj rok čo rok vycibrenejší balíček funkcií z prémiovej triedy nositeľnej elektroniky neváha prenášať aj na lacnejšie zariadenia.

Verdikt

Vynikajúci kus hardvéru s elegantným vzhľadom, prémiovými funkciami a vysokou výdržou batérie.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Huawei Cena s DPH: 160€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn a spracovanie - Nič
+ Prémiové monitorovanie
+ Hlasitosť reproduktoru

HODNOTENIE:



Acer Predator Helios 18

HRA NA ISTOTU?



Padá na mňa deka uštrikovaná z poriadne hrubých nití nostalgie. Taiwanská liaheň herného a kancelárskeho hardvéru s názvom Acer bola vôbec prvá spoločnosť, ktorej produkty som pred mnohými rokmi začal seriózne testovať – dalo by sa povedať, že práve od toho momentu som si mohol začať nazývať „technologickým recenzentom“. Preto vždy, keď Acer príde s novým modelovým radom svojich notoricky známych laptopov, začnem zhlboka dýchať a spomínať na staré dobré časy.

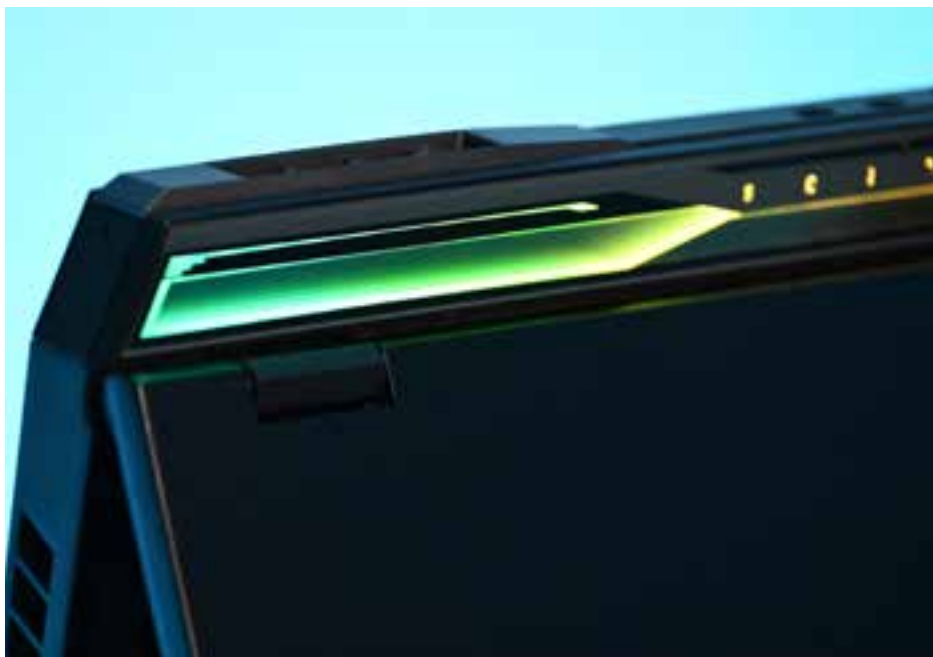
Aktuálne majú vonku mnoho zaujímavých zariadení, kde sa logicky a opäť v duchu súčasných trendov pretláčajú čipy umožňujúce hladký chod umelej inteligencie. Mňa však viac než nejaké rozhovory s claudovým úložiskom ohľadom histórie zahnutého kolena v splachovaných záchodoch zaujíma samotný hardvér.

Navyše i jeho extra schopnosť ukojiť náročné chůtky aktuálnych hráčov žijúcich v turbulentnej modernej dobe. Na dlhodobý test som si preto vyžiadal vlajkovú loď hernej sekcie s názvom Predator Helios 18, aby som si jednak dlhšej dobe overil, ako na tom kvalitatívne Acer vlastne momentálne je, ale súčasne, aby som si ukojil svoje vlastné sebecké potreby – potreby ohľadom usluženého spomínania na roky dávno minulé.

Pri herných notebookoch s 18-palcovou obrazovkou a extrémne vysokom výkone sa nikdy extra nepozeralo na nejaké ústupky ohľadom proporcií či už je reč o značke Acer alebo akejkol'vek ich konkurencii. Preto sa nový Helios nesnaží takpovediac „schudnúť do plaviek“ a okrem samotného faktu, že váži 3,29 kilogramy, súčasne ide skutočne o monštrum vo veľkosti 404 x 311,6 x

26,9 mm. Na celodenné prenášanie to automaticky nevidím. Ak by výrobca spodnú časť šasi neodliadol z tvrdeného plastu, mohlo by to ohľadom váhy dopadnúť ešte horšie. Práve okrem nej a unikátnej zadnej lišty s RGB podsvietením je zvyšok v režii kovu, čo počítaču dodáva ten správny punc prémiového zariadenia. Konštrukčná pevnosť je na vysokej úrovni, no nie som si úplne istý schopnosťou pántov udržať také ťažké veko dlhé roky bez nejakej postupnej degradácie. Niečo také vám po mesiaci používania neviem presne ohodnotiť.

Zadná lišta s už spomínaným farebným podsvietením má lesklý povrch, čo automaticky prítahuje zbieranie otlakov prstov a známu prehladku šmúh, takže ak do nového Heliosa pôjdete, určite si prepnite svoju vernú handričku do pohotovostného režimu. Zadné logo predátora umiestnené



na veľu je efektne podsvietené, rovnako tak ako aj kompletná klávesnica a akokoľvek sa mne osobne dizajn Helios 18 páčil, stále ide o subjektívne hodnotenie, s ktorým sa istá časť z vás logicky nemusí stotožniť. Rozhodne je však tento laptop v rámci výzoru skôr z konzervatívneho krídla herných zariadení. Na rozdiel od takého



HP a ich mimozemšťana poletujúceho v rovnakej kategórii sa nesnaží vytíčať z davu. Nasledujúci text vychádza z testovania konfigurácie PH18-72-963C

Začnime zadnou stranou. Práve nej sa týka jeden zásadný argument ohľadom nabíjania. Okrem priamej prípojky pre originálny adaptér sa tu nachádza HDMI (2.1) vstup a dvojica Thunderbolt 4. Uvedené duo USB-C vstupov je dôležité v tom smere, že jednak podporuje tankovanie energie pri výkone 100W, ale súčasne slúži ako skopnutie ťažkého kameňa z celkovej váhy zariadenia. Aby ste s novým Heliosom mohli behať kade-tade po svete a udržali ho v stálom chode, je nutné so sebou ťahať originálny adaptér alebo nabíjať notebook

cez jeden z Thunderbolt vstupov. Keďže originálny adaptér je obrovská tehla s váhou novorodenca, samotnú ju mimo domova alebo kancelárie nebudete mať chuť vláčiť v rucksaku. Pre majiteľov výkonných externých nabíjačiek v kompaktných telách je práve takáto výhoda vyložene zásadným pozitívnym argumentom. Prává hrana ďalej ponúka dva USB-A 3.2 (Gen-2) porty, slot pre Kensington kľúč a naopak ľavá strana v sebe má plnohodnotný ethernet port (RJ45) nasledovaný USB-A 3.0, kombinovaný audio vstup a dokonca čítačku microSD kariet. Na margo čítačky stačí uviesť snáď len to, že ide o port s priemernou prenosovou rýchlosťou, od ktorého neočakávajte žiadne zázraky, avšak ktorý vám v kritickom momente vášho profesného života môže neskutočne pomôcť.

Pri cenovej relácii pohybujúcej sa nad hranicou 3000 eur (normálne som teraz v duchu videl tie stovky očí prevracajúcich sa v stĺp) je úplne samozrejmé, že pri bezdrôtovej komunikácii Acer strčil do svojej vlajkovej lode Wi-Fi 7 modul, a preto je zbytočné tento fakt nejako vyzdvihovať.

Čo naopak takto pomimo rád vyzdvihnem, je bohatosť príslušenstva. V balení sa okrem notebooku a adaptéru, na ktorý potrebujete zbrojný pas, nachádzajú aj doplnky v podobe vymeniteľných WASD tlačidiel a dokonca mriežok od zadnej časti ventilátorov. Palec hore, Acer. \

Iste, stále nie je štandardom, aby sa do herných laptopov vkladali mechanické spínače s nízkym profilom, ale vždy, keď vidím herný notebook s cenovkou ojazdeného automobilu, sledujem práve



prítomnosť niečoho podobného. Nový Helios celoplošne v tomto ohľade nič zásadné neprináša, ale užívateľ má možnosť čiastočného prispôsobenia pri herných klávesoch WASD – môže si vymeniť takzvané MagClick za MagSpeed a naopak. Ako už napovedajú samotné názvy, tak v prvom prípade ide o mechanické cvakanie a v druhom o klasickú hmatovú odozvu. MagSpeed majú ako bonus o kúsok svetlejšie RGB podsvietenie než MagClick, čo mi nedáva logiku už z povahy vecí, avšak, taká je realita. Keďže sa pri pohľade z vrchu nemôžeme rozprávať o nejakej celistvej svetelnej šou, celková kvalita rumunskej diskotéky je niekde okolo priemeru – niektoré krytky aj mimo uvádzaného WASD svietia menej a iné zase viacej. Dôležitejšie však je, že sa na tejto konkrétnej klaviatúre píše viac ako príjemne aj z dlhodobého hľadiska. Dnes už nie je bežné mať veľkostne plnohodnotné smerové šípky aj keď by sa rozloženie jednotlivých spínačov dalo spraviť ešte o kúsok intuitívnejšie a praktickejšie, v porovnaní s inými to vôbec nie je taká katastrofa.

Pod klávesnicou sa nachádza dostatočne veľký track-pad (15 x 9 centimetrov), ktorého pozíčná orientácia leťí viacej do ľavej strany – s jeho schopnosťou prenášať pohyby prstov som nemal žiadne problémy.

OLED je kde?

Nie, vlajková loď herného notebooku od spoločnosti Acer, nie je vybavená OLED panelom, ale v úvodzovkách len mini LED obrazovkou. Panel s pomerom strán 16:10 má rozlíšenie 2 560 x 1 600 pxl, obnovovaciu frekvenciu 250 Hz a reálny jas tesne pod úrovňou 800 nitov. Svietivosť je tak dostatočná pre všetky spôsoby využitia nech už ste v zajatí interiéru alebo exteriéru.

Medzi pozitíva treba priradiť aj stopercentné pokrytie sRGB a DCI-P3. Akokoľvek je to možné vnímať pozitívne, stále nie sme na úrovni výstupu OLED obrazovky, kde by prezentácia čiernej a kontrast celkovo prinášali z pozerania sa oveľa kvalitnejší zážitok. Krátko ešte k obnovovacej frekvencii. Uvedená cifra 250 Hz je opäť skôr hranie na marketing. Vaše oko nedokáže vidieť rozdiel medzi štandardným 240 Hz a 250 Hz výstupom. Ešte než prejdem k hodnoteniu výkonu, je určite nutné uviesť, že v hornej hrane tenkého rámiku obrazovky sa nachádza aj Full HD kamera s priemernou schopnosťou prenášať vašu tvár neprieč celým svetom.

A teraz onen výkon. Testovaná vzorka v konfigurácii PH18-72-963C bola vybavená najnovším procesorom Intel Core i9-14900HX s počtom jadier 24, grafickou



kartou nVidia GeForce RTX 4080 (12 GB) a 32 GB DDR5 pamäťou. Takto namiešaný koktail zvládne akúkoľvek náročnosť v rámci pracovných nárokov, čo vám potvrdia všetky renomované benchmarky. V spojitosti s hrami si treba ujasniť vaše nároky na samotné výstupy.

Zle optimalizované videohry často nezachránia ani DLSS barlička. Každopádne, nový Helios počas testu slušne zvládol najnáročnejšie projekty na maximálnom nastavení pri natívnom Full HD rozlíšení. Ak som chcel od neho lepšie rozlíšenie, automaticky začal počít snímok klesat' niekam tesne nad stovku - záležalo od hry. Celkovo som s testovanou vzorkou v zmysle hrania bol nadmieru spokojný.

Klasický test maximálnej teploty s obnaženými stehnami som síce prežil, avšak neodporúčam hrať náročné hry zatiaľ čo vám nový Helios sedí na holých kolenách. Jeho spodná časť sa dokáže pomerne rýchlo zahriať nad úroveň 50 stupňov Celzia. Naopak vrchná strana šasi ostáva voči zvyšku oveľa chladnejšia. Softvérový systém regulujúci výkon kovových lopatiek chladenia si rozhodne bude, ak sa tak už medzičasom nestalo, prechádzať sériou opráv a verím tomu, že všetky tie nekonzistentné reakcie chladiaceho agregátu sa spoločnosti Acer podarí odstrániť.

S čím už nijako zásadne nepohnú je celková spotreba energie a s ňou spojená výdrž batérie. Pri plnom roztočení motorov, ak to tak môžem povedať, a súčasne plnom jase obrazovky, dostanete z 90 Wh batérie niečo málo cez 1 hodinku chodu. Stredná záťaž pri polovičnom jase naopak ponúka údaj 5 hodín chodu. Kapacita batérie,

akokoľvek je na papieri slušná, v kombinácii s nárokmi samotného hardvéru naráža na celoplošné problémy, ktoré herné prenosné zariadenia majú a ešte aj dlho budú mať.

Teplá deka?

Na záver spoločne spravíme jeden veľký oblúk a vrátíme sa na samotný začiatok tejto recenzie. Spoločnosť Acer, ktorú som v rámci testu ich nového herného laptopu Predator Helios 18 chcel osobne skontrolovať, vo finále obstála. Uvedený model prémiového hardvéru spĺňa väčšinu náročných požiadaviek súčasných konzumentov a hrá na istotu. Nekonzistentnosť sa žiadne vizuálne ani iné experimenty.

Z toho, čo som mal možnosť vypozerovať, ide o nenásilný update predchádzajúceho modelu, ktorý sa bok boku s aktuálnou verziou CPU a GPU snaží udržať krok so zvyškom pelotónu.

Verdikt

Ťažký, výkonný a sotva kompaktný herný laptop.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer
Cena s DPH: 3 200€

PLUSY A MÍNUSY:

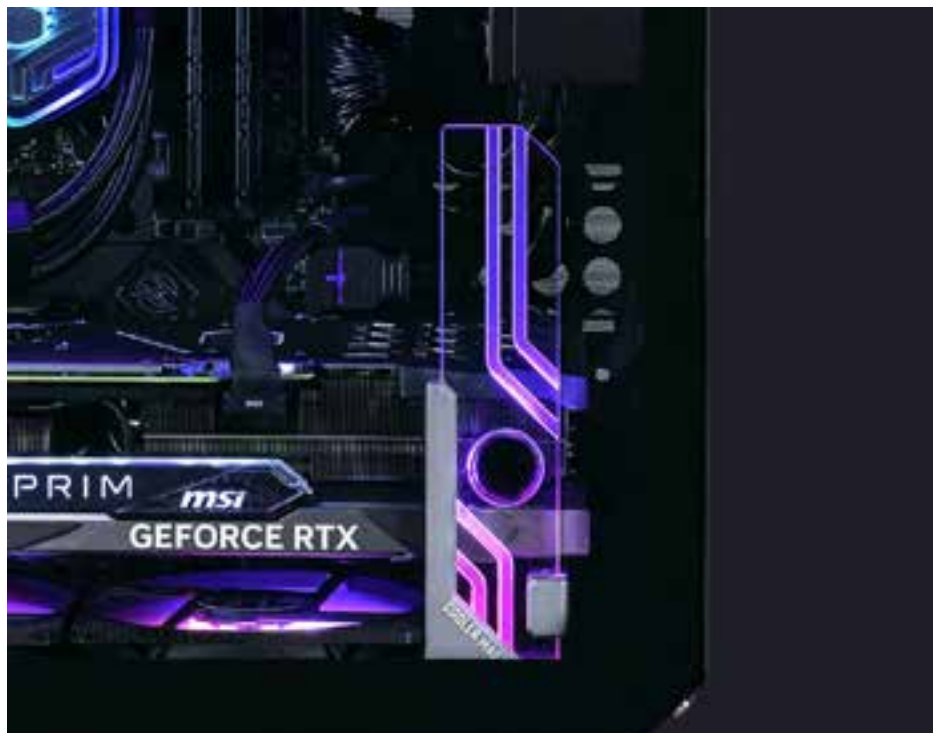
- + Odolné a ťažké telo
- + Konektivita
- + Obsah balenia
- + Výkon
- + Klávesnica
- Kde je OLED?
- Batéria
- Nekonzistentné RGB

HODNOTENIE:



Cooler Master Atlas ARGB GPU Support

PREČO? A VLASTNE PREČO NIE?



Niektoriešis pomocou akčných figúrok, ktoré sa mu povalujú doma. Iným na vyriešenie tohto problému postačia Lego stavebnice. Fajnsmekri si zas na pomoc privolávajú 3D tlačiareň. Čo za problém mám na mysli? Ide o GPU sag alias smutné účinky gravitácie na moderné grafické karty, ktorým s výkonom úmerne rastie aj váha chladičov a tým pádom sú ich úchyty viac namáhané. Internet je plný hororových príbehov, keď zanedbanie tohto ľahko riešiteľného problému skončilo nefunkčnou grafickou kartou. Samozrejme, kde existuje problém, tam existuje aj trh pre jeho riešenie, preto si môžeme zakúpiť ne jeden produkt od rôznych spoločností, ktorý poskytuje rovnaké riešenie, no často iným spôsobom či v inej forme. Riešenie od spoločnosti Cooler Master je v princípe jednoduché, no prináša zaujímavé prevedenie a hlavne svetielka. Privítajte Cooler Master Atlas ARGB GPU Support.

Hneď na začiatku musím pochváliť vcelku inteligentnú slovnú hračku v mene produktu. Atlas bol v gréckej mytológii Titán, ktorého Zeus za trest donútil niesť celú váhu nebies na svojich ramenách. No

a tento produkt má „na svojich ramenách“ niesť váhu moderných grafických kariet.

Obal a jeho obsah

Vonkajší obal, v ktorom k nám Atlas ARGB GPU Support doputoval, bude familiárny pre kohokolvek, kto sa v posledných pár rokoch stretol s obalmi iných Cooler Master produktov, čo znamená tmavší obal s prvkami fialovej farby. Vnútri sa najprv nachádza brožúrka a v presne vyformovanej kolíske samotný držiak, ktorý sa skladá z kovového spodku, skleneného tela a klipu. Ten je možné na základňu pripievať v takmer akejkolvek výške.

Prvé dojmy a spracovanie

Cooler Master Atlas ARGB GPU Support len tak nezapojený nevyzerá až tak úžasne. Nechápajte ma zle, kombinácia kovu a skla je fajn, no hlavnou hviezdou večera je (okrem funkcionality) RGB a miniatúrne, no stále „nekonečné“ zrkadlo. Celá podpera má svoju váhu, čo indikuje kvalitu a odolnosť, ale zase nejde o žiadne závažie, s ktorým by sa dali vyrýsovať bicepsy.

Inštalácia a RGB

Spodok podpery obsahuje magnet, takže inštalácia do takmer akejkolvek skrinky bude veľmi jednoduchá. Stačí dať podperu na vytipované miesto, nasadiť klip na ľavej alebo pravej strane a zacvaknúť ho v pevnej pozícii, keď budete cítiť, resp. vidieť, že grafická karta je naozaj vodorovná.

Následne treba ešte pre potreby RGB podsvietenia pripojiť kábel s ARGB koncovkou do matičnej dosky alebo ovládacieho hub-u. Podsvietenie sa dá následne ovládať ako softvérovou, tak v prípade hubov s diaľkovými ovládačmi aj hardvérovou. V mojom prípade bola grafická karta v mierne nešíkovej výške, čiže klip mierne zasahuje do dizajnu nekonečného zrkadla, no musím uznať, že ako riešenie problému je Atlas ARGB GPU Support veľmi efektívne aj efektívne.

Zhrnutie

Vau faktor a myriada svetielok síce v posledných rokoch nie sú úplne mojou šálkou kávy a všetko podsvietenie mám v počítačoch vypnuté, no sto ľudí = sto chutí a aj sám sa niekedy návštevám pochválím efektívnym RGB, hlavne keď chcem, aby videli všetky komponenty, ktoré v počítači mám.

Cooler Master Atlas ARGB GPU Support je produkt určený pre náročnejších používateľov, ktorí disponujú výkonnými a tým pádom aj drahými grafickými kartami, takže nemôžem ani príliš frflať na jeho cenu. Hlavné je, že splňa svoju úlohu a dokáže pri tom aj skvele vyzeráť.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cooler Master
Cena s DPH: 44€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalitné prevedenie
- + Jednoduchosť inštalácie
- + Efektívne RGB podsvietenie
- Prémiová cena

HODNOTENIE:



D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

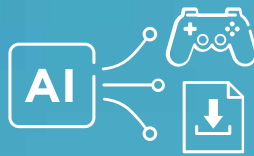
Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



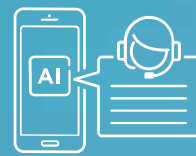
AI Mesh Optimiser



AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant



AI Parental Control

R15
AX1500 Smart Router

E15
AX1500 Mesh
Range Extender

M15
AX1500 Mesh Systems



Aorus FO32U2P

NEVIETE, KDE MÔŽEM PREDATŤ OBLIČKU?



Máte v počítači aspoň RTX 4080 alebo RX 7900 XTX? Procesor Ryzen 9 7950X3D či Core i9-14900KS? 64 GB RAM, 4 TB pamäte, zákazkové vodné chladenie, full-tower skrinku? Potom jedině, čo vám môže chýbať, je fakt kvalitný monitor, aby ste si tento výkon aj poriadne užili. Ako by vám znela 32-palcová obrazovka so 4K rozlíšením, 240Hz obnovovacou frekvenciou, 0,03 ms odozvou a OLED panelom, na ktorom je čierna NAOZAJ čierna a farby vyzerajú skoro lepšie ako v reálnom živote? Odpoveďou na takúto chuť'ky môže byť novinka od spoločnosti Gigabyte, monitor Aorus FO32U2P.

Táto novinka nie je prvým a hádam ani posledným z radu monitorov od značiek Aorus a Gigabyte, ktoré k nám do redakcie zavítali na otestovanie. Len nedávno som mal možnosť rozplývať sa nad 49-palcovou ultra ultraširokou a zakrivenou šialenosťou s názvom AORUS CO49DQ, ktorá podobne ako FO32U2P ponúkala OLED panel, no s pomerom strán 32:9, čiže akoby dvoma tradičnými 16:9 monitorami umiestnenými vedľa seba. Áno, niektoré hry na ňom boli fajn a možnosti PIP a PBP (Obraz v

obrazu a Obraz vedľa obrazu) módu mu napomáhali v oblastiach produktivity, no nie každý má toľko miesta na stole či chuť zistiť, ktoré (aj moderné) tituly takéto rozlíšenia nepodporujú. Preto som bol len rád, že sme dostali na recenziu práve Aorus FO32U2P s tradičným rovným formátom obrazovky a bežným pomerom strán. Hlavné parametre na tomto monitore sú totiž nielen rozlíšenie 4K a 240Hz frekvencia, ale spojenie týchto vlastností s architektúrou OLED.

Obal a jeho obsah

Škatuľa, v ktorej tento monitor dorazil, je o čosi menej účtyhodná ako balenie vyššie spomenutého CO49DQ (takmer konkurovala bežným komodám), no 32-palcový monitor stále potrebuje vcelku dosť priestoru. Balenie však bolo kvalitné a po otvorení ma v ňom privítal sendvič z polystyrénu, kde sa navrchu nachádzali káble, základňa podstavca a externý napájací zdroj. Po nadvihnutí vrchnej časti sa už ukázal samotný monitor a telo podstavca, ktoré je k nej spodku možné priskrutkovať bez nutnosti použiť nástroje a ktoré sa do monitora zacvakáva jednoduchým a overeným systémom. Zmena

na mojom pracovnom stole nebola po zložení a osadení monitora na svoje miesto na prvý pohľad takmer poznateľná, keďže už istú dobu fungujem na primárnom 32-palcovom monitore so sekundárnym 24-palcovým FullHD kancelárskym kúskom. No po zapnutí počítača už išlo o úplne inú situáciu.

Základné parametre a ergonómia

Po stránke ergonómie ponúka Aorus FO32U2P 130 mm výškovú nastavitelnosť a náklon -5° až $+20^{\circ}$ spolu s otočiteľnosťou na podstavci o 20° v oboch smeroch. Prekvapila ma možnosť otočiť obrazovku nastojato, čo pri 32-palcových monitoroch nie je také bežné. Kto by chcel ešte viac voľnosti, môže vyskúšať separátne predávané špecializované rameno so štandardným 100×100 mm VESA úchytným. Po stránke pripojiteľnosti sa na spodnej strane nachádza $2 \times 3,5$ mm audio jack pre slúchadlá a mikrofón, dvojica HDMI 2.1 portov, Displayport 2.1 (UHBR 20) in, Displayport 1.4 (HBR3) out a mini DP 2.1 (UHBR 20) in. Poteší tiež USB 3.0 na prepojenie s počítačom a USB hub s dvoma USB 3.2 portami a

jedným USB-C, hlavne kvôli podpore KVM funkcionality, keď periférie pripojené cez monitor môžu obsluhovať nielen počítače pripojené cez HDMI/DisplayPort, ale aj zariadenia ako notebooky či tablety pripojené cez spomínaný USB-C port, ktorý je schopný napájať až 65W zariadenia.

Vďaka prepojeniu s počítačom je tiež možné updatovať firmvér monitora či nastavovať jeho vzhľad priamo z počítača cez aplikáciu OSD Sidekick v programe Gigabyte Control Center. Samozrejme, kto nechce riešiť ďalší softvér na počítači, využije aj praktický joystick umiestnený v strede spodnej časti monitora, pričom menu nastavení priamo v monitore je stále prehľadné a používateľsky prívetivé. Posledná vec, ktorú v rámci ergonómie musím spomenúť, je LED indikátor bielej farby svietiaci priamo dole v strednej časti monitora, ktorý je, našťastie, možné jednoducho cez menu nastavení vypnúť – na rozdiel od niekoľkých konkurenčných modelov, kde som na zakrytie rozptýľujúcich svetielok musel používať čiernu elektrikársku pásku.

Bližšie parametre a funkcionality

Parametrami je monitor Aorus FO32U2P zaujímavý, a to hlavne pre hráčov a používateľov, ktorí si potrpia na syté farby, vysoké rozlíšenie a obnovovaciu frekvenciu a tiež nízku odozvu. OLED panely sa v posledných rokoch naozaj posúvajú mil'ovými krokmi a kto ešte nezažil, ako vyzerá HDR obsah, kde je čierna farba naozaj čierna a nie iba tmavošedá, prichádza o veľ'a. Pri zapojení Aorus FO32U2P s QD-OLED panelom bol rozdiel medzi čiernym pozadím zobrazeným na ňom a „čiernym“ pozadím na vedľajšom kancelárskom monitore s IPS displejom ako deň a noc. S rozlíšením 4K, 0,03 ms GTG odozvou, obnovovacou frekvenciou 240 Hz a podporou AMD FreeSync Premium Pro, čo znamená aj automatickú kompatibilitu s G-Syncom na Nvidia grafických kartách, ide o chuťovku pre naozaj náročných hráčov. Gigabyte pri tomto monitore uvádza až 99% pokrytie farebného spektra DCI-P3 a kontrast až 1500000:1, no jas 250 cd/m² nie je nič prevratné, hoci to stále postačí, najmä pri antireflexnom povrchu panela. Čo som od tohto monitora neočakával, je dvojica zabudovaných 5W reproduktorov, pričom oproti modelu CO49DQ, kde sklamali, sú v tomto kúsku reproduktory prekvapivo použiteľné. Zvuk z nich síce neohúri a diskotéku s nimi nespravíte, no ako vizuálne riešenie na bežné fungovanie postačia. Pravdou však je, že potenciálni majitelia, ktorí si tento monitor budú môcť dovoliť, budú mať určite aj na kvalitné slúchadlá, prípadne samostatné reproduktory so subwooferom.



OLED panel a nutná starostlivosť

Podobne, ako som musel podotknúť už pri recenzii modelu CO49DQ, stále trpím určitými predsudkami voči OLED panelom. Nie voči ich parametrom, farebnosti a ozaj čiernej čiernej, no hlavný strašák pri OLED architektúre, ktorým je burn-in, teda vypal'ovanie dlhodobou zobrazeného obrazu priamo do pixelov monitora, je v určitej forme prítomný aj v tých najmodernejších kúskoch. Väčšina zariadení však, našťastie, už priamo z výroby ponúka rad ochranných funkcií, aby tieto produkty vydržali čo najdlhšie. Samozrejme, najlepšia prevencia je nenechávať obrazovku zapnutú dlho na jednom obraze, znížiť jas a používať tmavé témy, kde je to možné, no v dnešnej dobe je všetko úžasnejšie, keď sa spolu objaví písmenká A + I. O OLED panel na tomto monitore sa totiž v rámci funkcionality OLED Care stará algoritmus na báze umelej inteligencie (AI), ktorý dohliada na to, aby monitor neostával prídlho zapnutý s plným jasom, dokáže nepozorovateľne hýbať s pixelmi, aby nezobrazovali stále to isté aj pri dlhodobom používaní, vie automaticky znížiť jas panelu úloh a loga Windows a tiež ponúka funkciu Pixel Clean pre potenciálnu obnovu poškodených pixelov. Áno, po pár týždňoch používania nie je možné povedať, či je tento monitor voči vypal'ovaniu odolný, no je fajn vidieť, že spoločnosti už proaktívne myslia na limitovanie budúcich problémov.

Pocity po používaní

Tam, kde niektoré monitory ohúria úžasnými rýchlosťami, iné netradičným formátom či vychytávkami a ďalšie zase kvalitou zobrazenia, je Aorus FO32U2P naozaj skvelým spojením skoro všetkého dobrého. Rýchla odozva a frekvencia? Jasné. Úžasná farba vďaka QD-OLED panelu? Samozrejme. Pomer strán má síce „tradičný“, no to

beriem skôr ako plus. A na druhej strane ponúka rad vychytávok ako KVM switch s možnosťou nabíjať notebook priamo cez monitor či skvelé ovládanie – a to by som ešte takmer zabudol na poslednú „vychytávku“ v podobe RGB pásika zo zadnej strany, ktorý dokáže mierne osvietiť stenu za monitorom. V tomto bonuse síce nevidím veľmi veľké plus, no niekto možno na zadné RGB nedá dopustiť. Celkovo však bol život s monitorom Aorus FO32U2P naozaj slasť. Od bežnej práce, keď som mal pocit, že si moje oči naozaj oddýchli, cez konzumovanie filmov či seriálov až po hranie. Kto nezažil moderné (aj staršie) hry na OLED monitore, jednoducho nevie, o čo prichádza.

Zhrnutie

Viac ako postačujúce hardvérové parametre, úžasná obrazovka, na ktorej takmer každá hra, film či seriál vyzerajú lepšie ako kedykoľvek predtým a k tomu fajn bonusová funkcionality a softvér. To je jednoducho Aorus FO32U2P. Jediný problém? Cena. Momentálne je možné tento monitor kúpiť za cenu vyššiu ako 1400 eur, čo je čiastka, ktorú bežní smrteľníci dávajú za celú hernú zostavu. Po dvoch týždňoch používania však seriózne začínam rozmýšľať nad predajom obličky. Možno dokonca aj svojej vlastnej..

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Aorus
Cena s DPH: 1 450€

PLUSY A MÍNUSY:

- + 240 Hz obnovovacia frekvencia
- + Funkcionality zameraná na hráčov
- + QD-OLED panel
- Prémiová cena

HODNOTENIE:



Cooler Master MasterBox 600 ARGB

Z DIALKY ŠARMANTNÝ



Nadupané počítačové komponenty si logicky pýtajú nadupanú počítačovú skrinku. Hlavné je nielen to, aby sa do nej všetko pomestilo, ale aby mala aj dobrý prietok vzduchu, moderné konektory a bonusom je samozrejme jednoduchosť inštalácie či iné bonusové vychytávky. Spoločnosť Cooler Master je na trhu s počítačovými komponentmi a doplnkami už veeeel'mi dlho, a preto som od skrinky Cooler Master MasterBox 600 ARGB, ktorá ku nám zavítala ako spoločník ku testu držiaku na grafické karty Atlas ARGB GPU Support, čakal len dobré veci. Ale testovanie tohoto produktu bolo miernym sklamaním. V čom presne MasterBox 600 ARGB sklamal sa dočítate v riadkoch nižšie.

Skriniek a iných komponentov od spoločnosti Cooler Master sme už v redakcii mali možnosť testovať nespočetne veľa a čitatelia, ktorí sa už s touto značkou stretli, budú vedieť, že má v ponuke nielen produkty určené pre zákazníkov s nižším rozpočtom, ale aj pre tých náročnejších aj úplných fajnšmekrov. Pri cene, za ktorú sa MasterBox 600 ARGB

predáva som automaticky očakával vyššiu strednú triedu, no tento produkt je zmeskou pozitív a negatív vyplývajúcich z veľkého počtu kompromisov.

Obal a jeho obsah

Skrinka je už tradične zabalená do obvyčajnej kartónovej škatule s čiernou grafikou na povrchu. Vnútri v sendviči z polystyrénu sa ukrýva takmer bezpečne uložená skrinka. Píšem iba takmer bezpečne, pretože pri preprave sa kuriéri asi hrali nejaký kontaktný šport. Krabica bola na jednej strane poškodená a po vybalení boli na skrinke viditeľné viaceré drobné defekty.

Preliačený zadný roh na vrchu skrinky a ohnutý plech v miestach uchytenia matičnej dosky dávali najavo, že cesta k nám do redakcie nebola prechádzka ružovou záhradou. Dobrou správou bolo, že bočnica z temperovaného skla prežila bez ujmy a pri strategickom použití sily a nešpecifikovaných nástrojov sa tvar poškodených plechov vrátil do viac-menej pôvodného stavu. Hoci... Je to dobrá

správa? Pri prémiovejších skrinkách sú použité plechy vcelku odolné a ťažko ohýbatel'né, jednoducho tvarovateľná konštrukcia skôr napovedá o nižšej kvalite.

Každopádne, vybalená skrinka vyzerá na prvý pohľad moderne, jej nenápadný čierny dizajn a sklenenú bočnicu dopĺňajú tlačidlá a konektory umiestnené mierne netradične, po pravej vrchnej hrane skrinky. V skrinke sa inak nachádza plastové vrecko s príslušenstvom, RGB a FAN HUB a tiež štvorica ARGB ventilátorov (tri 140 mm SickleFlow140 ARGB PWM (650~1800 rpm vpredu a jeden 120 mm CF120 ARGB vzadu).

Prvé dojmy a spracovanie

Už z pot'ažkania skrinky sa dajú určiť niektoré jej vlastnosti, ako sú napríklad použitie tenších plechov a chudobnejšia vnútorná vybavenosť. To je bežné pri lacnejších skrinkách, ktoré sú určené najmä na firemné využitie či kancelárske účely na doma, no pri skrinkách zameraných na hráčov je to už menej vítané. Predná strana skrinky je našťastie perforovaná pre



dostatočný prietok vzduchu a poteší tiež magnetický filter vo vrchnej časti skrinky.

Celkovo skrinka ponúka naozaj dobré možnosti chladenia aj nejakú bonusovú funkcionalitu, no oproti niektorým rovnako naceneným skrinkám by pri bližšom skúmaní len ťažko obstála.

Nejde iba o tenšie plechy použité pri výrobe, ale napríklad aj pár ostrejších hrán, ktoré som si všimol pri inštalácii hardvéru či stupídneho systému vylamovacích krytov zadných slotov, ktorými som pri demontovaní takmer ohol celú zadnú stranu skrinky.

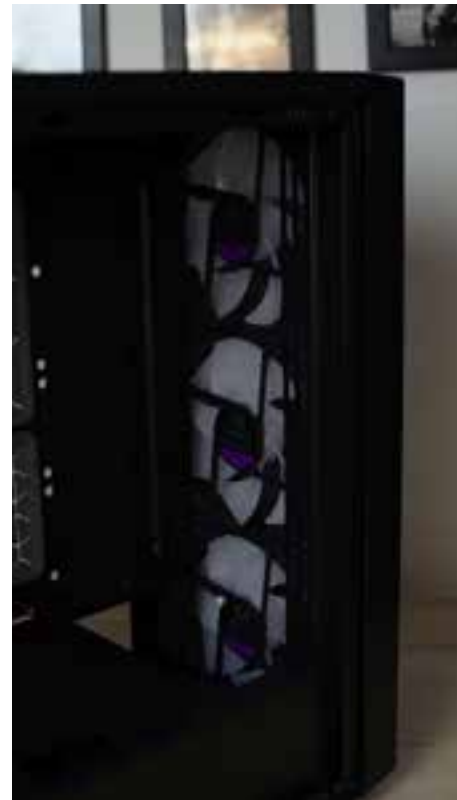
Na týchto jednorazových krytoch mi tiež prekáža, že pri budúcej zmene matičnej dosky a potenciálne inom rozložení PCIe slotov nižšie alebo vyššie nie je možné jednoducho priskrutkovať krytku

naspäť, a tým pádom bude vo vašej skrinke, síce zozadu a mimo hodnotiacich pohľadov, zívajúca nechcená diera.

Vizuál a rozvrhnutie

Vzhľad MasterBox 600 ARGB svojou všednejšou čiernotou neočarí, ale ani neurazí a jeho hlavná skrytá zbraň sú už spomínané ARGB ventilátory. Táto skrinka je určená najmä pre tradičné dosky formátu ATX, hoci sa do nej, samozrejme, dajú osadiť aj menšie mATX alebo ITX dosky.

Grafické karty sú obmedzené maximálnou dĺžkou 410 mm, chladiče CPU maximálnou výškou 170 mm a ATX zdroje 170, respektíve až 210 mm pri omontovaní úchytovej podpery HDD v spodnej časti skrinky. Zdroj je umiestnený tradične v dolnej časti skrinky prekrytej tunelom pre lepšie možnosti manažovania káblov. Čo sa týka podpory



diskov, MasterBox 600 ARGB dva 2,5"/3,5" sloty v demontovateľnej klietke v spodnej časti a ďalšie 4 pozície pre 2,5" disky.

Na záver nesmiem zabudnúť na možnosti ventilátorov a radiátorov. Okrem spomenutej štvorice (3x140 mm vpredu a 1x120 mm vzadu) sa do skrinky zmestia ďalšie tri 120 mm alebo dva 140 mm ventilátory hore. To znamená podporu až 280/360 mm radiátorov hore a až 420 mm radiátoru vpredu.

Zhrnutie

Cooler Master ponúka naozaj dobré produkty, no niekedy možno aj dobrý úmysel nevyústi do odporúčiteľného produktu. Keby táto skrinka stála 40 - 50 eur, bola by so štvoricou ARGB ventilátorov a HUB-om veľmi dobrá voľba pre hráčov, ktorí radšej zainvestujú do výkonnejších komponentov ako do kvalitnej skrinky. S cenou nad 70 eur ju však je ťažšie odporučiť.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cooler Master
Cena s DPH: 75€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dobrý prietok vzduchu
- + 4 ARGB ventilátory v balení
- Lacná konštrukcia
- Vyššia cena
- Jednorazové kryty zadných slotov

HODNOTENIE:



Motorola Edge 50 Pro

NOVÁ DOBA?



Posledné roky som mal v rámci produkcie mobilov od značky Motorola pocit, že táto legendárna, ale dnes už predsa len na trhu menej výrazná značka, túži po tom nájsť svoju novú tvár. Jeden čas to celé marketing staval na nízkych cenách, následne prepli do uprednostnenia fotografických predností, aby to neskôr zase nahradili bohatosťou výbavy balenia a rýchlosťou nabíjania. Z filozofického pohľadu sú to všetko užitočné a pre konzumentov neraz zásadné prednosti, pri ktorých sú schopní tasiť peňaženky ako kovboji na pravé poludnie, avšak z môjho pohľadu tomu všetkému Motorola nikdy nedala jednotnú tvár a ideu - chrlila príliš veľké modely rôznych názvov, v ktorých bol, v konečnom dôsledku, problém zorientovať sa. Aktuálnou stratégiou americkej lomeno čínskej spoločnosti, tou určenou pre súčasný kalendárny rok, je sústredenie sa

na životný štýl kupujúceho, čoho dôkazom je trio telefónov modelového radu Edge 50. Či je práve toto priamou cestou k mnou žiadanej jednotnosti, sa, okrem iného, dozviete v nasledujúcej recenzii.

Ono to sypanie hromady telefónov s rôznym zacielením má, mimo očakávaných pozitív, aj isté negatívne dopady. Minulý rok bol model Edge 40 Pro prezentovaný ako úplná vlajková loď uvedeného výrobcu a každý kto si tento mobil zakúpil, platil s vedomím, že od značky Motorola ide v istom smere o strop.

Pre súčasný kalendárny rok je však Motorola Edge 50 Pro v úvodzovkách len na druhom mieste, keďže o stupienok vyššie je po novom verzia s koncovkou Ultra. Cenový rozdiel sa pohybuje na úrovni dvesto eur s tým, že Pro prichádza

predovšetkým so slabším procesorom - tretím do partie je lacnejší model Fusion, o ktorom si však povieme v separátnom článku. Nám sa do redakcie dostal E50 Pro vo farebnej verzii Luxe Lavender, ktorý práve vďaka svojmu dizajnu a chrbtu z umelej kože z časti cieľi na mnou v úvode spomínaný životný štýl kupujúceho.

Ešte než začnem hodnotiť dizajn, podme sa pozrieť na obsah balenia. Tam, kde už iní veľkí výrobcovia dávno z balenia svojich zariadení odstránili adaptéry, sa Motorola stále drží, a aj pri spomínanej trojici Edge telefónov ponúka plnú výbavu. Okrem silikónového puzdra si preto kúpite dostatočne dlhý USB-C/USB-C kábel a hlavne 125 W nabíjací adaptér. Ekológia sa usmieva predovšetkým pri pohľade na plne papierový prebal, čo je však dnes už štandardom aj u iných značiek.

Kožená guma?

Pojem "vegánska koža" je chrumkavý marketingový výraz pre umelú náhradu skutočnej kože. V prípade testovanej vzorky ide o drsný povlak zo silikónu, ktorý výrobca natiahol na zadnú stranu inak hliníkového rámu. V strede chrbta sa nachádza ikonické logo výrobcu a v ľavom hornom rohu len nepatrne vystupujúca séria foto komínov. Dizajn telefónu Motorola Edge 50 Pro vnímam maximálne pozitívne a kdekoľvek som testovaný mobil vytiahol, každý čo sa okolo pristavil mal nutkavú chuť si ho zobrať do rúk a pohrať sa s ním. Gumená zadná časť nemá tendenciu zbierať odtlačky prstov, avšak za to jej chuť zbieranie jemných čiastočiek textílií z vreciek nohavíc alebo bundy - drsná textúra síce pomáha lepšej manipulácii aj v prípade, že máte práve mokré ruky, ale po čase sa stáva zbernicou spomínaných nitiek z oblečenia. Hliníkový rám so zaoblenými okrajmi dozaista pôsobí prémiovým dojmom a keďže má mobil certifikát IP68, môžete si s ním pokojne skočiť na polhodinku do bazéna a nič zásadné tým nepokazíte. S váhou výrazne podliezajúcou hranicu dvesto gramov sa výrobca presne trafil do mojich preferencií, keďže telefón nepôsobí lacným dojmom z konštrukčného pohľadu, ale súčasne svojmu majiteľovi nemá chuť počas nosenia st'ahovať nohavice niekam ku členkom. Ak dáme bokom vystúpený fotomodul, tak hrúbka celého šasi je len niečo cez osem milimetrov, čo je rovnaký údaj z prémiovej kategórie. Suma sumárom, byť vyššie spomínanej náchylnosti na zber bavlny a nití, nový Edge 50 Pro by sa mohol suverénne chváliť originálnym dizajnom svojej zadnej časti, avšak takto je



to chválenie s jedným veľkým ALE. Predná strana je logicky, ak dáme bokom tenké rámy a selfie priestrel, plne v réžii displeju. Ide o 6,7 palcov veľký P-OLED panel s rozlíšením 2712 x 1220 pxl (hustota 446 ppi) a obnovovacou frekvenciou 144 Hz. Hlboko v dolnej časti obrazovky sa nachádza primárny bezpečnostný prvok, optický snímač odtlačkov prstov. Snímač samotný je spoľahlivý a nemal som s ním vyložene problém, avšak nechápem prečo ho Motorola strčila až tak nízko, keďže človek svoj telefón odomyká držiak ho v jednej ruke a pre väčší pocit istoty je automaticky lepšie, aby palec pozíčne išiel vyššie. Tak či onak, s obrazovkou

samotnou sa spája predovšetkým už spomínaných 144 Hz, čo je dozaista veľkou výhodou, ale keďže nejde o LTPO, variabilnosť obnovovacej frekvencie skáče v automatickom moduse od 60 cez 120 až po 144 Hz. Obrazovka (10 bit) má podporu HDR10+ a jej štandardný jas je 1 300 nitov pri bežnom používaní - maximálny jas je 2 000 nitov. Užívateľ tak nebude mať problém s čitateľnosťou textu ani v prípade, že sa mu o displej oprie ostré slnko. V prípade proklamovaných certifikátov Pantone a Pantone SkinTone by bolo možné teoreticky potešiť aj kreatívnu časť konzumného spektra, čo na svojom mobile chce riešiť nejakú čiastočnú vizuálnu postprodukcii, ale osobne tieto nálepky vnímam skôr ako ďalšiu marketingovú barličku, než niečo prakticky uchopiteľné. Pravdou však je, a to bežného človeka zaujíma aj tak najviac, že sledovať videá alebo hrať hry na tomto konkrétnom displeji je viac ako príjemné a v danej cenovej kategórii môžeme hovoriť o adekvátnom zážitku.

Bez Dolby Vision

Hlavným zdrojom energie pre Edge 50 Pro je batéria s kapacitou 4 500 mAh, ktorá ide na vlnu jednodňovej využiteľnosti pri vysokom stupni využívania a dvojdňovej pri normálnom spôsobe interakcie. Treba však jedným dychom dodať, že Motorola tentokrát voči minuloročným modelom Edge išla s kapacitou nižšie. Naopak výraznou prednosťou sa stáva možnosť dotankovania energie pod výkonom priloženého adaptéra 125 W, kedy vám stačí menej než dvadsať minút, aby ste telefón dostali z nuly na plný stav. Tú časť konzumentov, čo je ovešaná nositeľnou





elektronikou následne dozaista poteší možnosť reverzného dobíjania s výkonom 10 W. Bezdrôtovo a pri využití originálnej nabíjačky je možné mobil dotankovať výkonom 50 W - len pre zaujímavosť, to je dvojnásobok toho, čo vám dnes povolí uje bežne Samsung v káblovom režime. Podme sa teraz spoločne presunúť do sekcie výkonu, kde je v zmysle hodnotenia z mojej strany na mieste vytáhnovať slovíčko "prémiový" a porovnávať ho s vybranou zostavou čriev. Tentokrát budem na Motorola kritický, keďže pri mobile za sedem stoviek človek tak nejakú očakáva, že si s výberom motora dajú viac záležať. Celé to stojí na ramenách procesoru Qualcomm Snapdragon 7 (Gen 3), ktorý reprezentuje, špeciálne ak si ho porovnáme s predchádzajúcim modelom Edge 40 Pro, len pramálo veľký update. Dôvodom je predovšetkým existencia výkonnejšej verzie Ultra, do ktorej Motorola jednoducho musela natlačiť niečo viac. Snapdragon 7 (Gen 3) ide ruka v ruke s GPU Adreno 720 a 12 GB RAM naproti bežnému spôsobu využívania, avšak ak od mobilu budete chcieť ten krok naviac, krok k prémiovosti, razom zistíte, že to nefunguje tak ako by ste očakávali. Výsledkom je väčšia produkcia tepla, pomalšia interakcia pri fotení alebo neschopnosť plnohodnotne rozbehnúť náročné hry. Ostatne, stačí hodiť očkom po známych benchmarkoch a razom zistíte, že Edge 50 Pro nepláva práve v prémiových vodách.

Výrobca v rámci podpory softvéru pre Edge 50 Pro potvrdil tri veľké aktualizácie a štyri roky bezpečnostných záplat. Všetko



pochopiteľne beží na Motorola nadstavbe Androidu 14, ktorý tradične ponúka pomerne slušnú porciu užívateľského prispôsobenia - nechýba aktuálny trend v podobe AI tapiet, zväčšovanie písmen pre starších ľudí, prepojiteľnosť s monitormi a počítačmi, ovládanie gestami, animácie uvedomujúce si farbu samotného telefónu, rýchle spustenie LED svetla, rodičovský modus a podobne. Dozaista môžem hovoriť o z väčšej časti užitočných funkciách, na ktorých si výrobca dal záležať, a ktoré od telefónu za sedem stoviek nie vždy očakávate. Na úplný záver nám, tradične, vyšlo zhodnotenie kvality fotoaparátu. Začnem rovno selfie kamerou s rozlíšením 50 Mpx, ktorú účelovo použijem ako oslí mostík k úvodu celej recenzie. Spomínal som špecifický životný štýl potencionálnych záujemcov o Edge 50 Pro, ktorý sa spája nie len s originálnym dizajnom a expresne rýchlym dobíjaním batérie, ale aj s možnosťou zhotovovania kvalitných selfie fotiek. Predná kamera je vybavená širokouhlou clonou (f/1.9) s ohniskovou vzdialenosťou dvadsať jedna milimetrov a PDAF ostrením - nie len, že z nej lezú pôsobivé snímky, ale súčasne vo video režime dokáže zachytávať materiál v 4K pri 30 FPS. Hlavným snímačom na druhej strane je 50,3 Mpx (f/1.4) s laserovým zaostrovaním a optickou stabilizáciou obrazu, ktorému sekunduje teleobjektív s 10 Mpx (f/2.0) s trojnásobným optickým a tridsaťnásobným digitálnym zoomom. Trio zadných komínov potom uzatvára širokouhlý 13,1 Mpx (f/2.2) snímač s 120 stupňovým uhlom a elektronickou stabilizáciou obrazu.

Hlavný snímač produkuje vizuálne pestré zábery plné detailov a farebnej presnosti a o nič horšie na tom nie je ani zvyšné duo. Mnou proklamovaná selfie kamera je unikátna mimo iného aj v tom, že si na nej môžete prepínať medzi štvoricou portrétnych snímaní a mimo základného 24 mm záberu je

tu ešte 35 mm, 50 mm a dokonca aj 85 mm - pri poslednom menovanom sa aktívne využíva teleobjektív. Funkcie videa potom, mimo už spomínanej selfie kamery, ponúkajú tradičných 4K/30FPS alebo 60FPS pri Full HD. Najzásadnejší problém však tkvie v nie úplne hladkom spôsobe interakcie medzi vami a softvérom. Výkon, respektíve jeho optimalizácia s dopadom na automatickú postprodukciiu, vytvárajú nechcené chybičky - oneskorenie snímania, rýchlosť prepínania režimov a akési zadržávanie. Toto všetko by mal v budúcnosti, dúfajme, korigovať update.

Osobne si stále nemyslím, že by Motorola s modelom Edge 50 Pro definitívne objavila svoju novú a modernú tvár, špeciálne v rámci vyššej strednej triedy, avšak na ich obranu, sa o to tentokrát pokúša s oveľa lepším produktom než v posledných rokoch. Testovaná vzorka ma totižto oslovila po dizajnovej stránke a rovnako tak je z nej cítiť t'ah na konkrétny prototyp zákazníka - jednoducho povedané, tento mobil má svoju dušu. S čím však mám problém, je degradovaný výkon na úkor modelu Ultra a zlé softvérové odladenie napriec trendovým zapájaním umelej inteligencie.

Verdikt

Telefón s dušou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo Cena s DPH: 799€

PLUSY A MÍNUSY:

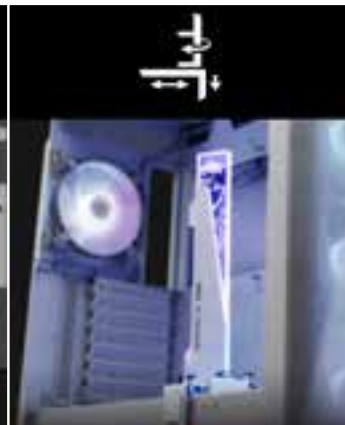
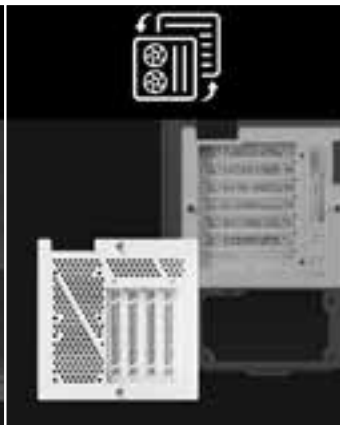
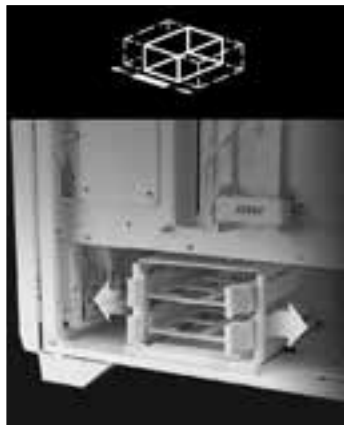
- + Dizajn
- + Obsah balenia
- + Batéria
- + Úžasná selfie kamera
- + Fotografická výbava
- Pozícia čítačky odtlačkov
- Výkon
- Zadná časť zbiera špinu

HODNOTENIE:



Súťaž

1.cena
MSI MPG Gungnir 300R White



Otázka: V aktuálnom čísle magazínu (150) sa nachádza recenzia tohto produktu. Aké je meno recenzenta tejto MSI skrinky?
Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 30.6.2024

Prime Video Novinky



Amazon Prime priniesol svojim divákovi hneď niekoľko novinek, ktoré môžu očakávať v nadchádzajúcich mesiacoch. Okrem filmových a seriálových novinek oznámil, že zavádza reklamy do svojej obsahovej ponuky. To znamená, že diváci budú buď nútení vzhliadnuť seriály alebo filmy s reklamou, alebo si k svojmu účtu pripočítať menšiu sumu. Malo by to byť približne vo výške 2,99\$ a potom si môžu vzhliadnuť obsah bez reklám.

Okrem tejto reklamnej novinky tiež v máji uviedol novinky, ktoré sa týkali hneď niekoľkých svojich seriálov a filmov. Diváci sa môžu v nadchádzajúcich mesiacoch tešiť na tieto novinky a pokračovania:

Road House dostane druhý diel

Film s Jakom Gyllenhaalom v hlavnej úlohe, ktorý mal na Prime premiéru v marci bude mať pokračovanie. Od svojej premiéry si ho pozrelo už viac ako 80 miliónov

divákov. Gyllenhaal sa opäť vráti ako ex-UFC bojovník Dalton.

Mr and Mrs Smiths

Oceňovaný nový seriál Mr a Mrs Smith od tvorcov a výkonných producentov Donalda Glovera a Francescy Sloane dostal zaslúžene druhú sériu. Prvá séria mala premiéru tento rok vo februári a takmer okamžite sa vyšplhala na prvé priečky platformy vo viac ako 130 krajinách.

The Lord of the Rings: Rings of Power

Tentokrát sa presunieme do Stredozeme, kde sa môžeme tešiť na druhú sériu, zatiaľ najdrahšieho seriálu od Amazonu Pána Prsteňov. Nebolo prekvapením, že pri takom vysokom rozpočte a produkcii sa seriál stal okamžitým globálnym hitom. Celosvetovo ho videlo viac ako 100 miliónov divákov. Nehovoriac o tom, že má tiež prvenstvo v tom, koľko ľudí si kvôli vzhliadnutiu tohto seriálu vytvorilo krátko pred jeho premiérou Prime účet.

Elle

Amazon pripravuje seriál, ktorý nám priblíži príbeh Elle Woods z filmovej série Pravá Blondýnka. Na seriáli sa podieľa aj Reese Witherspoon, ale len v úlohe tvorca a producentky.

Tomb Raider

Hraných spracovaní tejto známej hry bolo už niekoľko, tento krát pôjde o seriál, na ktorom sa bude produkčne a scenáristicky podieľať Phoebe Waller-Bridge. Momentálne ešte nie je jasné, kto sa podujme na hlavnej úlohe tejto ikonickú rolu. Amazon plánuje nie len seriál, ale je možné aj filmové spracovanie alebo dokonca cez svoju platformu Amazon Games aj herné uvedenie.

Federer: Twelve Final Days

V spolupráci s bývalým profesionálnym tenistom vznikol dokument, ktorý bude na Prime uvedený 20 júna. Dokument bude nahliadať na 12 posledných dní profesionálnej kariéry tohto športovca.

The Boys



Seriál the Boys patrí dlhodobo k obľúbeným seriálom na Prime platforme. Preto nie je prekvapením, že seriál dostal piatu sériu ešte pred uvedením štvrtej série na obrazovky.

Čo sa týka štvrtej série, tvorca seriálu Eric Kripke potvrdil hneď niekoľko nových tvárí, ktoré sa v seriáli objavia. Sú nimi

Sister Sage (Susan Heyward) a Firecracker (Valorie Curry). Kripke zdôraznil že čo sa týka postavy Sister Sage chcel zobrazit' postavu resp. hrdinu, ktorého sme ešte v seriáli nemali možnosť vidieť.

Pôjde o afroameričanku z chudobného ekonomického prostredia, ktorá ostáva nevypočutá napriek tomu, že má čo

povedať. Následkom tohto morfuje a mení sa na osobnosť, ktorej trpkosť nepozná hraníc. Čo sa týka postavy Firecrackera, jeho predobrazom boli ultra radikálni pravicoví fanatici, ktorý sa obliekajú do farieb americkej vlajky. Štvrtá séria bude na Prime uvedená 13. júna s týždenným pridávaním nových častí.

Cillian Murphy a 28 rokov potom



Danny Boyle sa vracia na vrcholy svojich režisérskych síl s pokračovaním svojej filmovej hororovej klasiky.

Nie je ale jediným, kto sa k tejto známej filmovej sérii vracia. Svoju rolu si plánuje zopakovať

aj Cillian Murphy. Pre pripomenutie filmová séria 28.....potom sleduje v intervaloch 28 dní, následne 28 týždňov a teraz 28 rokov priebieha pandemickej apokalypsy.

Cillian Murphy si v sérii zahral v prvom spomínanom prevedení z

roku 2002 ako Jim, kuriér ktorý sa zobudil z kómy. Po operácii hlavy sa prebúdzal v nemocnici a je svedkom ľudoprázdného Londýna. Návrat Murphyho do tejto série by tiež pomohol ozrejmiť osud jeho charekteru, ktorý nebol plne dokončený vo filme.

Vo filme sa Jim, Selena (Naomi Harris) a Hannah (Megan Burns) pokúšajú zastaviť fínskeho letca prostredníctvom nápisu „Hello“. To sa im podarí a v tomto momente sa film končí, pričom nie je jasný ich ďalší osud.

Pre Murphyho tiež išlo o rolu, ktorá pomohla k jeho kariérnemu rastu a úspechu nakoľko mal film na svoj vtedajší rozpočet 8 miliónov, zisky v Amerike vo výške takmer 50 miliónov.

Čo sa týka pokračovania, v ktorom si hlavnú rolu zahral už Robert Carlyle, v tomto prípade nešlo až o tak úspešné pokračovanie. Boyle to pripisoval tomu, že bol v tej dobe veľmi vyťažený inými projektami.

Súperi

TENISOVÝ FILM, KTORÝ SKORO NIE JE O TENISE



V máji sa dostal do kín nový film Lucu Guadagnina s názvom Súperi. Guadagnino je známy svojou kvalitnou filmovou tvorbou, ktorá veľmi často búra pravidlá stereotypov a definuje nové pravidlá lásky. Či už ide o jeho posledné filmy, kde v *Call me by your name* prevzal knižnú predlohu o naivnej láske medzi dvomi mužmi s tabuizovanou témou väčšieho vekového rozdielu. Alebo film *Bones and all*, tiež spracovaný na základe knihy, kde ide o zobrazenie drastickej lásky v plnej svojej podstate. V Súperoch sa k téme lásky, ako inak, vracia. Nebol by to ale Guadagnino, aby sme mohli hovoriť o tomto filme ako romantickom, aj keď opäť búra spoločnosťou dané normy lásky.

Vznik konfliktu

Už v úvode filmu je jasné, že nepôjde len o športovú rivalitu, aj keď všetky možné filmové upútavky sa nás o tom snažili presvedčiť. Zaujímavé, ale tiež v niektorých prípadoch aj mätúce, bolo rozdelenie deja do niekoľkých časových úsekov, pričom nie vždy ide o chronologickú postupnosť.

Prvá časť filmu sa dlho drží a ozrejmuje vzťah hlavných postáv v línii minulosti, pokiaľ nenastane v ich vzťahu konflikt, ktorý znamená čiastočný rozpad. Hlavnými postavami sú Patrick (Josh O'Connor) a Art (Mike Faist), najlepší priatelia z dôb ešte keď obaja hrali v juniorskej tenisovej lige. Majú medzi sebou pevný priateľský vzťah, ktorý niekedy vyústí uje aj do zdieľania veľmi osobných informácií. Je len ťažko uveriteľné, že takto súdržný vzťah zmení príchod Tashi (Zendaya). Tashi je krásna, talentová a všetci ju chcú spoznať. Ani Patrick a Art nie sú výnimkou. V tomto momente sa začína do ich vzťahu priplietat' závisť, hlavne zo strany Artu, ktorému sa nepodarí Tashi získať.

Otázkou je, či Art a Patrick naozaj chceli získať Tashi, alebo je tam aj iný utajený dôvod rivality. Tu sa Guadagnino hrá s prvkami sexuálnej plynulosti (fluidity), keď naznačuje aj iné motívy hlavných postáv. Klúčovou scénou v tomto bode je moment v hotelovej izbe, ktorý necháva diváka tápať. Už nikdy sa k tomuto bodu v rámci filmu nevrátíme, len náznakovo, počas záverečnej

scény, ktorá je venovaná tenisovému zápasu medzi Artom a Patrickom.

Rivalita

Láske vie byť veľmi komplikovaná a toto sa potvrdí aj vo vzťahu Tashi a Patricka. Po tom, čo ich vzájomný vzťah trvá niekoľko mesiacov, sa začínajú objavovať prvé komplikácie. Tie sú skoro vždy spojené s Tashinou vášňou pre tenis. V tomto momente mierne postúpime v časovej linke a hlavné postavy sledujeme v období, keď Art aj Tashi získajú štipendium na rovnakej univerzite.

Celý konflikt medzi Tashi a Patrickom vyvrcholí v momente, keď sa mu snaží dať podľa nej dobre mienené rady k jeho poslednému športovému výkonu. Patrick ale tieto poznámky neakceptuje a rozhodne sa namiesto riešenia konfliktu radšej odísť. Či je toto jeho správanie dôvodom k tomu ako katastrofálne skončí tenisový zápas Tashi v ten deň, stojí za polemizovanie. Hádky a jej dohra otvoria dvere Artovi v tom, aby



nahradiť Patricka v živote Tashi. Najskôr ako verný priateľ, neskôr ako partner.

Dohra

V druhej polke filmu už bolo jasné, čo bolo dôvodom vzájomného konfliktu a jeho následná dohra, ktorá ovplyvnila dospelé životy našich postáv. Ústredná trojica sa stretáva znovu za prekvapivých okolností na menšom tenisovom zápase. Ale taký je už život, zasiahne nás vtedy, keď to najmenej čakáme.

Patrickov a Artov život sú diametrálne odlišnými príbehmi. Jeden je na vrchole svojej kariéry, ktorá bola ovplyvnená nedávnym úrazom a snaží sa získať späť svoju sebadôveru prostredníctvom participácie v amatérskych súťažiacich. Druhý je na konci svojej kariéry, stále podáva výborné herné výkony, ale pre finančnú odmenu vypadáva už na začiatkoch hry. Čo bolo divácky komplikované sledovať v scénach zobrazujúcich súčasnosť, boli prelínania týchto scén. Z dôvodu zobrazovania udalostí, ktoré dopĺňali konverzáciu. Takou



ukážkou bola scéna, kedy sa Patrick a Tashi rozprávajú o tom, ako pre neho má nad'alej slabosť, čomu nasvedčuje to, že bola Artovi s Patrickom nedávno neverná. Po tomto komentári nasleduje scéna, kde sa Tashi a Patrick stretli v bare, pričom nie je jasné, kedy presne táto scéna zapadá do časovej linky. Čo sa Guadagninovi ale podarilo výborne, bolo budovanie napätia počas celého filmu. To vyústilo v dobe

hlavného tenisového zápasu medzi Artom a Patrickom, ktorý Tashi sleduje. Tashi má zo všetkých troch k tenisu najsilnejší vzťah, plne chápe jeho podstatu a často prirovnáva tenisový zápas k milostnému vzťahu. Ako často zdôrazňuje, je v poriadku, ak je zápas plný emócií, vzájomného porozumenia a sprevádzaný vyvrcholením. Tashi síce v tejto scéne pôsobí, že je len divákom, ale pritom hýbe všetkými nitkami deja. Film sa končí, keď všetkým trom dôjde, o čo vlastne bojujú a nie, nie je to tenisové víťazstvo. Tu by som však povedala, že nejde o dostačujúce zobrazenie celej hlavnej myšlienky, ktorá mne chýbala. Celý dej a hlavne myšlienkový pochod postáv sa musí vyvodit' len z ich pohľadov a nahnevaných či sklamaných tvárí. Po vzhliadnutí Súperov je jasné, že sa Guadagnino nesnažil načrtnúť jasnú správu alebo dej. Skôr ponúka

sériu vynikajúcich snímok, silnú chémiu charakterov a rúcajúce sa nestabilné hlavné postavy, ktoré sú zahalené v značkových šatách. Film si užijete, ak ho nebude brat' veľmi vážne, aj keď Zendaya si zaslúži chválu za stvárnenie Tashi. Snímka nie je o tenise, ale o komplexnosti vzťahov a o nenaplnených snoch a túžbach, ktoré môžu premenit' váš život na frustrujúci a žiadne peniaze a blahobyt s tým nepomôžu.



Nový film Luca Guadagnina Súperi, nám približuje l'úbostný športový trojuholník Tashi, Arta a Patricka."

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Luca Guadagnino

Rok vydania: 2024
Žáner: Dráma / Romantický

PLUSY A MÍNUSY:

- + Obsadenie
- + Réžia a dej
- + Unikátny dej
- Nejasný a neúplný záver
- Občasné nereálne až nelogické správanie postáv

HODNOTENIE:



Kaskadér

FILM BEZ OBSAHU, KTORÝ ZABÚDA NA DÔLEŽITOSŤ PRÍBEHU A POSTÁV



Najnovší počin amerického režiséra Davida Leitcha - Kaskadér - je filmom, ktorý nasl'uboval veľa, ale priniesol veľa málo. S Ryanom Goslingom v hlavnej úlohe Colta Seaversa, drsného kaskadéra, ktorý miluje extrémny adrenalín, a Emily Blunt ako jeho bývalej priateľky Jody, začínajúcej režisérky, by človek očakával dynamickú zmes akcie a romantiky. Napriek hviezdnemu obsadeniu film, bohužiaľ, upadá do priemeru.

Rozprávanie sa začína Coltovým hrozivým pádom z výškovej budovy, čo udáva podtón pre sériu akčných sekvencií, ktoré sú síce technicky pôsobivé, ale rýchlo strácajú na pôsobivosti, kvôli ich neustálemu opakovaniu. Leitch, známy svojou prácou na filmoch *Bullet Train* či *Atomic Blonde*, sa snaží vytvoriť príbeh plný romantiky, záhad a vysokooktánových kaskadérskych kúskov. Nanešťastie, zápletká je druhoradá a slúži len ako tenká nit, ktorá spája početné akčné scény. Gosling, ktorý nedávno očaril divákov vo filme *Barbie*, sa pokúša zbaviť svojho imidžu pekného

chlapca a predviesť svoju hereckú hĺbku. Jeho charizma a komediálne načasovanie síce občas zaškrieka, ale nestačia na to, aby zachránili film pred jeho chaotickým príbehom. Postava Colta je zredukovaná na sériu zranení a nehôd, takže je ťažké preniknúť do hĺbky jeho príbehu.

Na druhej strane, postava Emily Blunt je žalostne nevyužitá. V úlohe Jody má byť silnou, nezávislou režisérkou, ktorá zápasí s vlastným filmovým debutom. Namiesto toho je odsunutá do pozadia, zatienená neúnavnými kaskadérskymi sekvenciami a Goslingovou prítomnosťou



na striebornom plátne. Ich romantická „podzápletka“, ktorá má filmu dodať hĺbku, pôsobí nasilu a chýba jej skutočná chémia.

Leitch čerpá zo svojich skúseností kaskadéra a film prezentuje ako poklonu fyzickej náročnosti a nebezpečenstvu tohto remesla. Avšak tento prístup sa ukazuje ako dvojsečná zbraň. Hoci sú kaskadérske kúsky autentické a pôsobivé, neustále napätie sa rýchlo stáva monotónnym. Pokusy o humor často nevychádzajú a prispievajú k celkovému dojmu, že film si nie je istý svojou identitou.

Vedľajšie herecké obsadenie, vrátane Aarona Taylora-Johnsona v úlohe nezvestnej hviezdy Toma Rydera a Hannah Waddinghamovej ako vtieravej producentky Gail Meyerovej, prináša krátke momenty intríg, ale nakoniec ich pohltí chaotické tempo filmu. Tieto postavy, ktoré by mohli deju dodať hĺbku a rozmanitosť, sú nakoniec len prostriedkami na posúvanie Colta od jednej akčnej sekvencie k druhej.

Jedným z hlavných problémov filmu je jeho scenár, ktorý trpí nedostatkom súdržnosti a originality. Dialógy sú plné klišé a nevtipných vtipov, ktoré nedokážu zaujať. Príbeh, ktorý sa údajne snaží byť zmesou akcie, romantiky a komédie, nevyvažuje tieto prvky dobre, čo v konečnom dôsledku vytvára nekonzistentný zážitok pre divákov. Romantika pôsobí silene,



komédia vynútena a akcia sa opakuje. Film má problémy aj s tempom. S viac ako dvojhodinovou stopážou sa zdá byť zbytočne dlhý. Neustály príval kaskadérskeho akčného kúska a akčných sekvencií sa stáva skôr vyčerpávajúcim než vzrušujúcim. Je tu málo času na vývoj postáv alebo zápletky, čím sa divák odpútava od príbehu a jeho aktérov. Klúčové momenty, ktoré by mali budovať napätie alebo vzbudzovať emócie, sa strácajú v záplave výbuchov a bojových scén. Vizuálne efekty, ktoré majú umocniť kaskadérske kúsky, často pôsobia zbytočne a uberajú na surovej,

fyzickej povahe kaskadérskej práce. Na záver možno povedať, že Kaskadér je sklamaním. Napriek spojeniu talentu Goslinga a Bluntovej a Leitchovým skúsenostiam v tejto oblasti sa film nedokáže povzniesť nad svoj vlastný okázalý zovňajšok. Ak hľadáte film so srdcom a hĺbkou, tento ním nie je. Namiesto toho Kaskadér neponúka nič viac, než sériu prázdnych vzrušujúcich momentov a zanecháva divákov túžiacich po niečom podstatnejšom.

„Kaskadér Colt Seavers (Ryan Gosling) kedysi vládol svetu filmových dvojníkov, ale osudný pád z veľkej výšky mu zlomil nielen chrbticu, ale aj ego. Rozhodne sa opustiť filmový priemysel a dokonca odíde aj od svojej priateľky, režisérky Jody (Emily Blunt). O rok neskôr sa však opäť ocitá na filmovom plátne ako kaskadér akčného herca Toma Rydera (Aaron Taylor-Johnson). Po zistení, že film režíruje Jody, sa ocitá v nepríjemnej situácii. Keď navyše Tom nečakane zmizne, Colt dostane za úlohu ho nájsť. Táto udalosť mu obráti život naruby a prinúti ho prehodnotiť svoje priority.“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
David Leitch

Rok vydania: 2024
Žáner: Akčný / Komédia

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|------------------------------|---|
| + Ambiciózná práca s kamerou | - Slabý scenár |
| + Hviezdne obsadenie | - Nedostatočné využitie vedľajších postáv |
| + Pôsobivé vizuálne efekty | - Nevyvážené tempo |

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 Lonšček, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Lubomír Čelár, Daniel Paulíni, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kuril'ák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Tatiana Klačanská, Maja Kuffová, Nataša Bôžiková, Simona Tlacháčová, Simona Slivová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Hellblade 2

MARKETING A INZERCIA

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 tlačenných čísiel a merchandise nájdete na adrese <https://shop.generation.sk>.

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

ISSN 2644-6294 (online)



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

Dobry kamerovy system toho dokaze viac, nez len zaznamenavat udalosti. Zvytuje moznosti prevencie a umoznuje ucinnu efektivnu kontrolu rizikovych situacii. Zaobstaranim novych IP kamier Axis radu M v kombinacii so systemom AXIS Camera Station, vytvorite vysoko efektivne HDTV dohľadové riešenie za dostupnú cenu.

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

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

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

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



AXIS[®]
COMMUNICATIONS



Externý SSD disk XS2000

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

Kúpíte tu  |  Muži v modrom

Externý SSD disk XS1000

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

Kúpíte tu  |  Muži v modrom