

GENERATION

TESTOVALI SME ROG ALLY X



HRALI SME

Kunitsu-Gami: Path of the Goddess

TÉMA

AORUS 16X s NVIDIA
GeForce RTX 4070

VIDELI SME

Tiché miesto: Prvý deň

RETRO

Diddy Kong Racing





Externý SSD disk XS2000

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

Kúpite tu  |  Muži v modrom

Externý SSD disk XS1000

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

Kúpite tu  |  Muži v modrom



Potenie pokračuje

Môj nehynúci odpor voči tej guči koncentrovaného tepla, čo nám v posledných týždňoch permanentne lieta nad hlavou, ste už určite zaregistrovali a tak tentokrát nebudem v úvode príhovoru chodiť okolo prírodne zohriatej kaše, ale prejdem rovno k veci. Potenie pokračuje, letecké spoločnosti prehadzujú denáre zlatými lopatami a do začiatku školského roka ostáva už len necelý mesiac. Akokol'vek by sa zdalo, že na dovolenke už boli takmer všetci, dokonca aj ten váš šetrný sused, čo bežne na jar vyt'ahuje vodu z radiátorov, aby zalial prebúdžajúci sa záhon paradajok, tak svet technológií a hier nespí a naďalej pokračuje v chrlení noviniek. Výsledkom je vrece plné testovacích subjektov, z ktorých sa ja a moji kolegovia snažíme pre vás vyt'ahovať to najzaujímavejšie.

Do augustového čísla sme si v tejto súvislosti prichystali napríklad test vylepšeného PC handheldu ROG Ally X, ktorý navonok asi nepôsobí vyložene evolučne, avšak, vo finále som bol aj ja sám prekvapený z toho, koľko užitočných a funkčných zmien vlastne prináša. Recenzií na ASUS produkty v tomto čísle bude viac a asi už tušíte, že pôjde predovšetkým o nové laptopy so širokým záberom využiteľnosti. Čo tam pre vás máme ďalej? Pohl'ad na nové skladacie telefóny, prémiové hodinky, klávesnice a, ako bonus, niekoloľko elektronických hračiek, o ktorých ste možno ani netušili, že existujú. Odhrnúc hardvér a videohry bokom, sa vám v závere otvorí cesta k novinkám zo strieborného plátna kín a streamovacích platforiem, a to som nestihol vymenovať zd'aleka všetko, s čím k vám prichádza tohtoročné ôsme vydanie Generation.

Utrite si preto orosené čelo, nalejte poriadne osviežujúci drink a pustite sa do čítania.

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.

Ohmatali sme si nové Galaxy Watch7

ULTRA ZÁŽITOK



Ruka v ruke s príchodom nových skladacích telefónov modelového radu Galaxy nám počas nedávneho novinárskeho eventu Samsung slávnostne odhalil aj siedmu generáciu svojich smart hodínok. S názvom Galaxy Watch7 tak od 24. 7. 2024 prichádzajú na celosvetový trh celkovo 3 modely hodínok, ktorým po dizajrovej stránke bude dozaista kral'ovať najdrahšia verzia s prívlastkom Ultra.

LTE verzia Galaxy Watch Ultra dostala cenovku 699 eur

Inteligentné hodinky medzičasom už dávno prekročili status nadbytočného displeju so zapínacím remienkom a dnes si bez nich často nevieme predstaviť našu celodennú rutinu. Od ranného prebudenia pomocou jemne vibrujúcich motorčekov cez vyhodnotenie komplexnosti posledného spánku až po monitoring pohybovania v

kójach konglomerátu. Nositeľ'ná elektronika tohto druhu nám jednoducho prirástla k zápästiam a dáva na nás pozor zatiaľ čo kl'učkujeme po betónových džungliach a ich pril'ahlých predmestiach. Juhokórejský Samsung, ostatne tak ako pri skladacích mobiloch pokračuje v kyprení evolučnej linky Galaxy Watch a s aktuálnym prívlastkom Ultra prináša na scénu hardvér určený pre tých najnáročnejších z vás.

Dlho som pri pohľade na predmetné hodinky rozmýšľal, čo vlastne dizajnérov

zo Samsungu viedlo k tomu, že vymysleli práve tento atypický tvar. Usúdil som, že v duchu doterajšieho spracovania celého modelového radu jednoducho zatúžili po fúzii medzi klasikou a modernou. Ako inak si mám vysvetliť 47mm displej kruhovitého tvaru zasadený do titánového šasi akejsi

kocky so zaoblenými hranami? Nový dizajn pochopiteľ'ne nemusí vyhovovať každému, avšak, akonáhle som si tieto hodinky nasadil na zápästie, okamžite ma prepadol jednoznačný pocit luxusu.

Vhodné na podmořské potápanie

Samsung Galaxy Watch Ultra ponúkajú premiérovo hneď trojicu fyzických spínačov umiestnených na pravej strane. Zásadnou novinkou je stredové tlačidlo pre spustenie okamžitého monitorovania vami zdaných fyzických výkonov.

Asi vás nešokujem informáciou, že valnú časť z nich môžete vďaka komplexnej odolnosti zariadenia vykonávať v extrémnych podmienkach. Titánové telo znesie drsné zaobchádzanie v šialených teplotách a okrem očakávaných



certifikátov (napríklad MIL-STD-810H) disponuje aj odolnosťou voči slanej vode pri 10 ATM (IP68 je samozrejmosťou).

Samsung v rámci módného spretrenia myslel aj na zberateľov dizajnovodlišných remienkov a vďaka dynamickému systému uchytenia tak umožňuje ich expresnú výmenu už v priebehu niekoľkých sekúnd. Medzi remienkami sa skrýva spomínaný Super AMOLED panel s mierkou 1,5 palca, ktorý sa môže pochváliť šialenou svietivosťou na úrovni 3000 nitov, vďaka čomu bude obrazovka maximálne čitateľná aj pod náporom tých najostrejších slnečných lúčov. Z toho, čo som mal možnosť krátkodobo vypozerovať v rámci použitia v interiéri, displej na mňa pôsobil nadštandardne živým a pri interakcii aj plynulým dojmom. Viac vám poviem až po mesiaci testovania.

Galaxy Watch7 (44mm):

cena od 349 do 399 eur

Galaxy Watch7 (40mm):

cena od 319 do 369 eur

Galaxy Watch Ultra:

cena 699 eur

Súčasťou všetkých 3 modelov hodín nových Galaxy Watch (40mm, 44mm a 47mm s prívlastkom Ultra) je 3nm procesor Exynos W1000 doplnený o 2GB RAM a 32 GB internú pamäť. Rýchlosť interakcie v operačnom systéme Wear OS 5 by tak nemala byť rušená žiadnou formou latencie a zdrhávania sa. Všetky verzie rovnako dostali vylepšený BioActive senzor, ktorý by mal zabezpečiť presnejší zber dát a komplexnejšie informácie na výstupe. Keď už spomínam presnosť, malú veľkú premiéru v Galaxy hodinkách

v tomto smere zažíva tentokrát aj dvojpásmový GPS modul, vďaka ktorému sa s hodinkami už nikdy nestratíte a to ani uprostred betónovej džungle.

A ako je na tom batéria? Pri bežných sedmičkách ostáva voči minulým verziám nemenná, avšak Ultra model vám pri bežnom využití vydrží až 100 hodín čistého času a v prípade nepretržitého monitorovania fyzickej aktivity zvládnu hodinky ostať pri živote celé 2 dni.

Model Ultra je jednoducho stvorený pre milovníkov športových výkonov, nech už na nejakej rekreačnej alebo profesionálnej báze. Hodinky vám v tomto smere navyše umožňujú kontinuálne prechádzať cez viacero aktivít v rámci jedného trackingu (napríklad z plávania na bicykel a následne beh), obsahujú cyklistami adorovaný FTP index a nezabúdajú ani

na súperenie v rámci porovnávania svojich starších časov s novými.

AGE Index

Z dôležitých zdravotných funkcií tentokrát stojí za zmienku monitorovanie spánkovej apnoe, čo by zásadný prvok prevencie pre všetky vekové skupiny. Nemenej zaujímavá na mňa aspoň na papieri zapôsobila funkcia zvaná „AGE Index“, ktorá na základe vstupných dát a dlhodobého sledovania vašej každodennej aktivity vrátane stravy dokáže odhadnúť váš aktuálny biologický vek.

Okamžite mi to pripomenulo scénu z kultového seriálu Red Dwarf: „Čo je to tady? Lidská bytost, nebo něco jí velmi velmi podobné. Kalendářní věk: tak pětadvacet, biologický věk čtyřicet sedm. Trpí nadváhou a je zbytečně ošklivý, jinak bych ho doporučil do muzea. Kromě toho nemá žádnou hodnotu.“

Jasne vidím, ako mám nové Galaxy Watch hodinky pripnuté na svojom vodou opuchnutom zápästí zatiaľ čo mi na pozadí oznamuje aktivovaná tapeta s plešatým Hollym, že sa moje telo hodí maximálne do múzea. Aj takéto vtipné situácie môžete zažiť s všestranne elegantnými hodinkami Watch7 od Samsungu.

Nateraz som vám myslím dostatočne načrtnol, na čo všetko sa bude nutné zamerať počas nasledujúceho obdobia testovania jednotlivých modelov ich nových inteligentných hodín. Spoločne tak čoskoro zistíme, či ma Samsung opäť PR pečivom, alebo skutočne priniesol na trh relevantnú inováciu segmentu smart watch.

Filip Voržáček



AORUS 16X s NVIDIA GeForce RTX 4070

NAJNOVŠIE HRY A ŠKOLSKÉ PROJEKTY ČI PRÁCA AJ NA CESTÁCH



Leto je tu! Vysoké teploty, dovolenky, ale aj študentské prázdniny. Obdobie, kedy si študenti zaslúžia oddych po náročnom školskom roku. A čo môže byť tou najlepšou odmenou pre akademicky úspešných a snaživých školákov? Predsa herný notebook, ktorý si môžu potenciálni majitelia zobrať na cesty a užiť si herné posedenia aj na pláži či na horách, no o pár mesiacov využiť aj pri opätovnom nástupe do školských lavíc. Či už ide o stredné školy, alebo tie ponúkajúce tituly. Aký notebook však vybrať bez toho, aby z neho samotný študent alebo rodič kupujúci ho ako odmenu za dobré výsledky, nezbankrotoval a pritom ponúkol dostatočný výkon aj na tie najnovšie hry či najnáročnejšie profesionálne programy? A tiež, aby ho vysoké letné teploty nedohnali na pokraj výbuchu. Odpoveďou môže byť nový AORUS 16X s grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 4070.

Možno sa môže kúpa výkonného notebooku zdať ako vyhodnené peniaze, sám sa ozvem

medzi prvými, že vždy treba prihliadať nielen na rozpočet, ale aj na potreby potenciálneho majiteľa, no kvalitný a výkonný notebook s dlhou výdržou batérie dokáže byť (nielen) pre študentov ako darom z nebies. Správny notebook pomôže so štúdiom, jeho mobilita poskytne možnosť venovať sa škole či práci aj na cestách a ako čerešnička na torte posunie relax na úplne inú úroveň, narozdiel od t'ukania do zabijakov času na smartfóne, alebo aj pozeranie filmov a seriálov na ich malej obrazovke.

Ja sám si doteraz pochvalujem, že som sa maturitu dostal notebook, hoci to bolo už dávno dozadu a išlo o Asus Eee PC s aj na tú dobu smiešnymi parametrami. Čo by som bol dal za možnosť dostať pod ruky stroj, ktorý zvládne viac ako len Warcraft III, avšak aj to s občasnými lagmi.

Teraz už ku hviezde dnešného večera. Spoločnosť GIGABYTE a ich značka AORUS ponúka notebooky dlhé roky,

hoci na Slovensku ešte stále nie sú príliš udomácnené. Notebooky z rady AORUS 16X z modelového roku 2024 ponúkajú rozličné konfigurácie. Či už ide o veľkosť RAM, ponúkajú procesor, alebo grafickú kartu.

Čo však majú všetky AORUS 16X notebooky spoločné, je 16 palcový monitor s pomerom strán 16:10 rozlíšením WQXGA (2560x1600 pixelov) a obnovovacou frekvenciou 165Hz, ktorý sa ukrýva v tele porovnateľnom s bežnými 15 palcovými notebookmi.

Pár týždňov dozadu som mal možnosť odskúšať si model s grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 4060, ktorý som si veľmi pochvaloval, no pre potreby tohoto článku nám z GIGABYTE zaslali jeho výkonnejšieho bráčka, ktorý ponúka výkon v podaní GeForce RTX 4070. Možno si poviete, malá zmena a rozdiel v cene 200 eur, ale táto investícia sa majiteľom potenciálne vráti o pár rokov, kedy RTX 4060

už nebude zvládať najnovšie tituly, zatiaľ čo 4070ka si s nimi ešte hravo poradí.

Všetky moderné grafické karty NVIDIA GeForce RTX ponúkajú nielen zaujímavý výkon, ale sú do nich napratané aj najnovšie technológie, vďaka ktorým budú relevantné aj o pár rokov, hoci sú posuny v hernej grafike a jej náročnosti na hardvér rok čo rok vyššie. Spomínaná grafická karta NVIDIA GeForce RTX 4070 je vybavená 8 GB GDDR6 pamäťou a boost taktom až 2175MHz a hlavne ponúka všetky NVIDIA technológie. Ray tracing je samozrejmosťou, to už vyplýva z mena kariet, no DLSS 3.5 a NVIDIA Reflex sú ako sa tak hovorí "game changer" vychytávky.

NVIDIA DLSS (Deep Learning Super Sampling = Hlboké učenie, super vzorkovanie) spočiatku iba skúmala renderované snímky a odhadovala, ako by asi mali vyzeráť pri vyššom rozlíšení. Na praktickom príklade, grafická karta s DLSS 2.0 pri vybranom rozlíšení 4K a režimu kvality DLSS Quality v titule Cyberpunk 2077 renderovala v 1440P rozlíšení a následne zvyšovala rozlíšenie snímok na 4K.

Novšia verzia DLSS 3.0 už nebola iba o „super-samplingu“, avšak jej pribudla ďalšia AI funkcionálna, vďaka čomu dokázali novšie RTX karty nielen zvyšovať rozlíšenie, ale rovno generovať snímky len na základe odhadov, vďaka čomu z hier takmer úplne zmizol micro-stuttering, teda krátké zasekávania, ktoré dokázalo vytrhnúť hráča z deja. Teraz je už však dostupná technológia DLSS 3.5, ktorá spravila jeden veľký skok na poli zlepšenia výkonu pri sledovaní lúčov. Moderný ray-tracing ešte stále nedokáže pracovať s dostatkom lúčov na vyplnenie úplne každého pixelu na displeji a hoci pri statickom renderovaní je možné na obídanie tohoto problému použiť techniku „denoising“, jej výsledky nie sú dokonalé a trvajú prídlho pre potreby hráčov. DLSS 3.5 tento problém vyriešil vďaka AI algoritmom a hlbokému učeniu, vďaka ktorému najnovšie RTX karty dokážu "vytúšiť", ako by mala scéna vyzeráť a vedieť lepšie odhadnúť výsledok.

Prečo si teda vybrať práve tento notebook a nie iný? Podme na to pekne po poradí. Správny notebook by mal mať kvalitné šasi, výkonné komponenty, skvelý displej, mal by čosi vydržať aj bez nutnosti vyťahovať nabíjačku a nemalo by naň treba brať hypotéku. AORUS 16X tento rok prišiel s novým šasi, ktoré pôsobí naozaj moderne a minimálne po pár týždňoch používania nevyzerá, že by sa chcelo rozpadnúť (ani recenzie v internetových obchodoch zatiaľ neindikujú žiadne problémy s kvalitou materiálov). Výkonné komponenty sú



samozrejmosťou, s Intel procesorom najnovšej generácie, DDR5 RAM, NVMe SSD a hlavne grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 4070 (alebo aj RTX 4060) zvládne tento notebook tie najnovšie a najnáročnejšie hry ešte pekných pár rokov. A napriek vysokému výkonu sa ani sám neuvaril. Procesor síce dosahoval skoro 100°C, čo je však pri Intel kúskoch bežné, ale grafická karta si aj napriek tridsiatkovým teplotám okolia hovala pod 80°C aj pod zátazou. Po stránke výdrže pomáha tomuto notebooku nielen batéria s kapacitou 99Wh, čo je takmer úplné maximum, aké spoločnosti osádzajú do mobilných zariadení, predsa pomôže aj MUX switch, ktorý dokáže úplne vypnúť dedikovanú grafickú kartu pokiaľ nie je naozaj potrebná, takže notebook

zvládne 6 hodín bežnej práce, pozerania videa, či púšťania hudby bez väčšej námahy. A na záver, čo sa ceny týka, áno, okolo 1600 eur je nemalý peniaz, som si vedomý toho, že niektorí ľudia by na takúto čiastku museli šetriť aj mesiace. Avšak s prihliadnutím na výkon a kvalitu prevedenia túto sumu netreba ospravedlňovať.

Takže, ak ste rodič a vaše ratoľesti či adolescenti sa počas roka v škole snažili, alebo ak ste študent a viete, že za tie dva mesiace brigádovania v supermarkete namiesto vylehávania pri vode si odnesiete pár tisíc, môže byť AORUS 16X veľmi dobrou odmenou.

Daniel Paulini



Samsung nám predstavil nové skladačky

ŠIESTA GENERÁCIA



Na scéne s mobilnými telefónmi nie je v rámci tradície moderných skladacích telefónov väčšej značky než Samsung. Neuveriteľných päť generácií Flipov a Foldov, ktoré sa na trhu opakovane ohýbajú do tvaru V, poskytlo juhokórejskému konglomerátu už kvantum znalostí ohľadom prípravy ďalšej kapitoly, a práve tá bola aktuálne predstavená celému svetu. Z pozície technologického novinára som aj ja osobne dostal možnosť, ešte pred pádom embarga, zobrať do rúk šiestu generáciu uvedeného dua skladačiek Flip a Fold, aby som vám mohol čo najskôr sprostredkovať prvé dojmy z nich, ako aj spísať tie najzásadnejšie novinky, ktoré tieto mobily prinášajú.

Začnime novým modelom Samsung Galaxy Z Fold6. Zacielenie tohto telefónu s unikátnou 7,6 palcovou obrazovkou (v otvorenom stave) sa nijako nemení a

opäť ide o hardvér určený predovšetkým do rúk kreatívnych manažérov, novinárov či prípadne IT špecialistov. Nárokom, ktoré sú kladené na telefón, ostatne, zodpovedá aj jeho cenovka, a tá pre aktuálny rok začína na sume 2 359 eur s 1TB úložiskom a končí na sume 1 999 eur s 256 GB diskom. Dizajnová stránka šiestej generácie skladačiek od Samsungu, a do toho spadá nie len Fold ale aj Flip, ide na vlnu výraznejšej hranatosti. Hliníkové telo s váhou 239 gramov (úbytok štrnásť gramov voči minulej verzii) sa na dĺžku zrazilo síce o 1,4 mm, avšak, naopak, nabralo takmer tri milimetre na šírke. Výsledkom je AMOLED panel s pomerom 20.9:18, ktorý vám vďaka zloženiu na štýl knihy prináša jedinečnú kompaktnosť a obrovské interaktívne možnosti. Predná obrazovka ostáva na rozmeroch 6,3 palca pri HD+ rozlíšení a rovnako tak aj plne adaptívnej obnovovacej frekvencii 120 Hz.

Nové skladačky sa začnú predávať od 24. 7. 2024

Akonáhle som šiesty Fold zobrať do dlane, bolo jasne poznať ďalšie navýšenie konštrukčnej pevnosti a v rámci otvárania a zatvárania aj zlepšenie správanie sa pántov. Telefón je osadený procesorom Snapdragon 8 Gen 3, čo ho papierovo predurčuje na zvládanie tých najnáročnejších procesov multitaskingu a postprodukcii v rámci mobilov, a súčasne tak Fold6 výraznejšie otvára náruč oproti čoraz početnejšej hernej komunite.

Samsung tu totižto voči minulej generácii zväčšil odparovaciu parnú komoru, a tým by malo byť aj hranie náročných diel sprevádzané minimálnym nárastom vnútorných teplôt (viac vám poviem v pripravovanej recenzii). Ruka v ruku s nárastom výkonu sa ku slovu dostáva aj



súčasný trend v rámci umelej inteligencie. Výrobca už svoju vlastnú AI do mobilov integroval počas minulého roku, a tak ako postupne zlepšuje kvalitu skladačiek, tak má súčasne v pláne rozširovať aj možnosti rôznych zaujímavých AI funkcií v nich. Konzument si kúpou nového Foldu otvorí brány ku komplexnému tlmočníkovi (prepis a preklad v reálnom čase na oboch obrazovkách súčasne), živému prekladu telefonických hovorov a čoraz sofistikovanejšiemu asistentovi v rámci textových konverzácií.

Fold6 disponuje ochranou IP48

Za predpokladu, že sme si Samsung Galaxy Z Fold6 zaškatul'kovali ako telefón určený do rúk úzko špecifikovanej sorty náročných konzumentov, tak jeho menší braček, Flip6, opäť' cieľi viac na ľuď milujúcich kompaktný art a osobitý štýl. Dominantou Galaxy Z Flip6 je totižto v zmysle vizualizácie viac samotný vonkajší panel (3,4 palcový AMOLED s 60 Hz) než ten vnútorný (6,7 palcový AMOLED 2X s 120 Hz). Samsung totižto rozširuje možnosti „FlexWindow“ pomocou interaktívnych tapiet, ambientných tém, a nezabúda do procesu zapriahnuť aj vyššie spomínanú umelú inteligenciu.

Všetky softvérové AI funkcie, ktoré som uvádzal ako prednosť v telefóne Fold6, sú samozrejme súčasťou aj nového Flipu, ktorému pod kapotou ostatne pradiť identický motor. Elegantný dizajn skladacieho mobilu tentokrát podtrháva kovové lemovanie foto snímačov a najväčší potlesk v tomto smere zaslúži navyšenie kvality z 12 Mpx na 50 Mpx v hlavnom senzore. AI bude zasahovať výraznejšie do portrétových obrázkov a zaujímavou funkciou by mohol byť aj takzvaný Auto Zoom, ktorý pri rozložení mobilu do tvaru

písmena L dokáže dynamicky približovať snímané objekty v reálnom čase.

Flip6 váži len 187 gramov a je krásne skladným hardvérovým šperkom

Veľkú premiéru si v rámci výbavy Samsung Galaxy Z Flip6 odbila integrácia parnej komory, ktorá by mala výrazne pomôcť' prehrievaniu spodnej strany šasi – trpela tým hlavne minulá generácia (som zvedavý, či sa mi toto konkrétne v teste potvrdí). Apropo, nový Flip má ešte väčšiu parnú komoru než vlajková loď Galaxy S23. Zmena nastala aj v kategórii batérie s tým, že tentokrát výrobca siahol po kapacite 4 000 mAh, čo by malo mobilu pomôcť' dostať sa cez hranicu jedného dňa pri náročnejšom spôsobe používania. Ďalšou nemenej dôležitou zmenou je úprava pántu, ktorý prichádza v zdvojenej konštrukcii a prináša, mimo iného, zvýšenú odolnosť voči prenikaniu špiny do zatvoreného zariadenia.

A cena? Šiesta generácia Flipu sa začne predávať na sume 1 319 eur pri 512 GB verzii a 1 199 eur pri 256 GB veľkom internom úložisku.

Samsung pochopiteľne, tak ako je jeho dobrým zvykom, aj tentokrát svojim verným zákazníkom ponúka niekoľko výkupných bonusov a nezabúda na cenenú službu Galaxy Premier Service. Ide o službu, pri ktorej máte nárok na bezplatnú výmenu fólie (dvakrát v prvom roku a dvakrát v druhom roku po nákupe), a ktorá vám garantuje výmenu poškodeného displeju s menšou platbou spoluúčasti.

Ako vidíte, Samsung do boja s čoraz početnejšou konkurenciou v segmente skladacích telefónov opäť' vyráža s technologicky najmodernejšími zariadeniami, a ja sa už nemôžem dočkať až vám o nich poviem viac v samotných recenziách.

Filip Voržáček



Ako fotiť na dovolenke smartfónom? Skúste týchto 7 tipov od profesionálneho fotografa



Český profesionálny fotograf Michal Petrů je známy najmä na svojom Instagrame ako @losmichalos. Na jeho profile nájdete viac ako tisíc dychberúcich fotografií a videí zhotovených výlučne smartfónom. Každý, kto navštívi jeho profil, môže potvrdiť, že je expert v tom čo robí. Aj preto sa rozhodol o toto svoje tajomstvo podeliť a prináša niekoľko tipov, ako zachytiť tie najlepšie fotografie pomocou smartfónu. Aktuálne testuje nový fotomobil Huawei Pura 70 Ultra a novým majiteľom radí, ako čo najlepšie využiť všetky jeho benefity.

Los Michalos aktuálne testuje novinku Pura 70 Ultra. Tá sa pýši prelomovými funkciami najmä v oblasti mobilnej fotografie, ako sú Ultra Speed Snapshot, Ultra Lighting alebo Pop-Out Camera, ale aj prvotriednou odolnosťou vďaka robustnému sklu Crystal Armor Kunlun. Vďaka týmto špičkovým funkciám si dokáže vytvoriť krásne snímky na svoj profil nielen Michal, ale úplne každý, dokonca aj ten, kto s fotením

nemá mnoho skúseností. No ako fotiť smartfónom tak, aby boli vaše zábery ešte profesionálnejšie? Los Michalos pripravil sedem trikov, ako zachytiť tie najkrajšie momenty pomocou vášho smartfónu.

Využite svetlo a tieň

„Úplne chápem, že vstávať pred východom slnka sa nechce asi nikomu, no bez dobrého svetla sa zaujímavá fotka robí veľmi ťažko,“ upozorňuje Los Michalos. Ideálne podmienky na fotenie sú podľa neho tesne pred východom alebo západom slnka.

Ale napríklad na dovolenke určite budete chcieť zachytávať spomienky počas celého dňa, aj za menej priaznivých svetelných podmienok. Vtedy sa vám zide systém Ultra Lighting Camera s 1-palcovým senzorom a clonou F1.6, ktorým sa môže pochváliť novinka od Huawei - smartfón Pura 70 Ultra. Ten používateľom pri snímaní fotografie zaisťujú vynikajúci záber svetla.

Výsledkom sú ostré a jasné snímky, nech už fotíte čokoľvek, kedykoľvek počas dňa.

Dynamické snímky v pohybe

Počas horúcich dní sa chce každý z nás príjemne schladiť do vody, či na kúpaliská. Práve to je ideálna príležitosť skúsiť, kedy sa môžete pohrať s objektívom a zachytiť napríklad hladinu vody, ktorá v kombinácii so slnkom vie tvoriť veľmi originálne fotky. Nesnažte sa však zachytiť iba jednu „dokonalú“ snímku, pretože to sa vám pravdepodobne aj tak nepodarí. Naopak, pri fotení stačí, ak podržíte pár sekúnd spúšť, čím aktivujete sekvenčné snímanie. Potom už si len vyberiete snímku, ktorá sa vám najviac páči. Pri telefóne Pura 70 Ultra nezabudnite využiť funkciu Ultra Speed Snapshot. Tá využíva technológiu AI Motion Vector Computing na vytváranie snímok vo vysokom rozlíšení. Môžete tak zachytiť pohybujúce sa objekty rýchlosťou až 300 km/h s pozoruhodným detailom.



Klad'te dôraz na detaily

Dnešné fotomobily často ponúkajú skvelé makro režimy, ktoré vám umožňujú zachytiť veľa zaujímavých detailov, ktoré sú často voľným okom nepozorovateľné. Nebojte sa priblížiť k objektom, či už sú to kvety, hmyz alebo rôzne textúry. V režime telefónu využite možnosť „vysoké rozlíšenie“, vďaka ktorému z fotky dostanete maximum aj po prípadnom orezávaní.

Experimentujte s uhlami

Fotiť z úrovne očí je, samozrejme, najpohodlnejšie, ale skúste sa s uhlami trochu pohrať a pozrieť sa na vec inak. Len tak totiž vytvoríte skutočný unikát. Pokojne si na fotenie sadnite či ľahnite na zem. Dôležité je, aby ste videli fotografovaný objekt tak, ako naň človek bežne nepozera.

Špeciálnou kategóriou sú portréty

V prípade portrétov je svetlo úplne zásadné. „Vždy pred samotným fotografovaním odporúčam zapnúť si selfie kameru, otočiť sa s ňou o 360 stupňov a nájsť si takú pozíciu, ktorá vám najviac vyhovuje,“ vysvetľuje Los Michalos. Ten rozdiel je často obrovský. Skúste trochu experimentovať a použiť napríklad teleobjektív, ktorý dokáže úplne zmeniť výslednú fotografiu. Nezapudnite využívať portrétny režim, ktoré sú dnes na skvelej úrovni a dodajú vašej fotografii príjemný bokeh efekt (plynulé rozmazanie).

Nebojte sa úprav

Odfotiť skvelú fotku je však len polovica práce. Pomocou editačných aplikácií v



smartfóne môžete upraviť farby, jas, kontrast a ďalšie parametre, aby ste zo svojich fotiek vytlačili maximum. Ideálnym pomocníkom je napríklad aplikácia Ligthroom od Adobe, kde nájdete aj mnoho profesionálnych presetov, ktoré vo svojej tvorbe môžete využiť.

Príslušenstvo

„Dve veci, bez ktorých sa nikdy nezaobídem sú statív a diaľková spúšť,“ hovorí Los Michalos. Statív stačí pokojne nejaký malý, skladný – napríklad „octopus“, ktorý sa dá veľmi dobre rôzne upevniť a nestojí veľa. Ten využijete najmä vtedy, ak chcete zaznamenať časozberné video, fotiť nočnú oblohu, prípadne využiť rôzne efekty pri fotení tečúcej vody, svetiel áut, atď. Diaľková spúšť, ktorá sa dá kúpiť už

za pár eur, vám zase ušetrí veľa nervov a behania, napríklad keď chcete fotiť spoločnú dovolenkovú fotku, na ktorej chce byť celá rodina, či skupina priateľov.

Pred letnou dovolenkou je ideálny čas na zmenu telefónu

Fotenie so smartfónom sa stalo bežnou súčasťou letnej dovolenky, na ktorú chceme mať čo najkrajšie zachytené spomienky, ktoré môžeme zdieľať s rodinou, priateľmi či na sociálnych sieťach.

Nový fotomobil Huawei Pura 70 Ultra ponúka nielen skvelé fotografické vlastnosti, ale tiež je vysoko odolný voči vode a prachu, a tak sa oň nemusíte toľko báť, či už vyrazíte na piesočnú pláž alebo na túru do prírody.



Čo nové prinesú Samsung Galaxy Buds3?

ZABUDNITE NA FAZULU



Už takmer päť rokov spoločnosť Samsung v rámci svojich štipľových slúchadiel Galaxy Buds využíva dizajn v tvare fazule a práve nemu prispôsobuje aj dokovacia stanica. S príchodom aktuálnych nových modelov skladačiek telefónov Flip a Fold, ruka v ruke s inteligentnými hodinkami Galaxy Watch, však v predmetných slúchadlách prichádza dosť výrazná a zásadná zmena.

Na trh prídu od 24. júla dve verzie uvedených bezdrôtových slúchadiel – Galaxy Buds3 Pro (249 eur) a klasické Galaxy Buds3 (179 eur). Primárnym rozdielom je dizajn pripomínajúci viac súčasné trendy naprieč konkurenciou a hlavne použitie silikónových redukcií pri Pro verzii a, naopak, ich absencia v klasickej verzii. Samsung tento krok odôvodňuje cieľným zámerom uspokojiť dve sorty svojich zákazníkov, kde na jednej strane máte používateľov, ktorým jednoducho prekáža hermetické uzatváranie vnútornej časti ucha (pre nich je určený model Buds3), na tej druhej zas sú ľudia vyhladávajúcí čo najlepší ANC efekt v štipľovom dizajne (pre nich sú zase vhodné drahšie Buds3 Pro).

Obe verzie slúchadiel majú ochranu voči vode a prachu na úrovni IP57, ale puzdro žiadnu ochranu nemá

Rozdielov medzi oboma produktami d'alej už veľa nenájdete a za zmienku hádam stojí integrácia svetelného LED pásika priamo do stopky slúchadiel Pro verzie, ktorý má navodiť akýsi efekt moderného futurizmu. Do akej miery pôjde o praktické využitie tohto doplnku, to vám poviem viac v pripravovaných recenziách, výrobca v každom prípade uvádza vizuálne znázornenie párovania alebo proces hľadania v prípade straty.

U slúchadiel tohto formátu je viac než rumunská diskotéka dôležitá predovšetkým kvalita výstupného audia, mikrofónov a, samozrejme, aj aktívne potláčanie okolitých ruchov. ANC má po novom automaticky reagovať na hluk šírený okolo vás s cieľom zabrániť katastrofe. Používateľ tak nebude vystavený nebezpečenstvu v prípade, ak sa nečakane ocitne napríklad blízko záchranných zložiek.

AI neustále monitoruje formu hluku okolo vás

Algoritmus umelej inteligencie má neustále korigovať krivku ANC, či už idete okolo hlučnej demonštrácie alebo práve telefonujete. Skutočne ma zaujíma rozdiel v kvalite hovorov, keďže Samsung v tomto prípade podtrháva šírku hlasového pásma 16kHz a rovnako tak prítomnosť duálneho zosilňovača, resp. rozsah 40kHz pri SPK.

Ako sa povie, papier znesie všetko a počas úvodného zoznamovania sa s oboma modelmi slúchadiel Galaxy Buds3 som skúmal najskôr hlavne konštrukčnú pevnosť a samotný dizajn – tu oba modely očakávane a s prehľadom obstáli na výbornú.

Všetko ostatné (vrátane proklamovanej kvality audia) je v zmysle testovania z mojej strany ešte len v procese a ak zistím, že nám ten papier klamal, určite vás o tom budem okamžite informovať

Filip Voržáček.



PLAY GO SMART



**ĎAKUJEME
PLAY GO SMART
A MP3**

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

SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

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

LIVE • EASY • PLAY • HARD

www.pgs.sk

Do batôžka si nalož...

AI DROBNÉ VYCHYTÁVKY NÁM MÔŽU SPRÍJEMNIŤ LETO

Leto je obdobím oddychu, dobrodružstva a príjemných zážitkov. Nech už sa chystáte vyraziť na dovolenku, či letný festival, na každé dobrodružstvo je potrebné zbalit' si kopec vecí a najlepšie na nič nezabudnúť. Základnú výbavu akou je peňaženka, mobil, alebo smart hodinky, a nejaké káble a nabíjačky, asi každý ustráži. Sú to veci, bez ktorých sa mimo domova dlho nezaobídete. Aké ďalšie technické vychytávky by sa vám ešte mohli hodit' pri cestách za dobrodružstvom?



LOGITECH MX ANYWHERE 3S



Ak si beriete notebook, pribal'te si k nemu malú myšku MX Anywhere 3S. Je kompaktná, inak povedané „cestovná“ a pracuje spoľahlivo na každom povrchu. Má funkcie známe z veľkej MX Master 3S. Určite vám spríjemní presné ovládanie kurzoru na cestách.



LOGITECH MX KEYS MINI



Malá klávesnica, ktorou premeníte svoj smartfón, či tablet na veľký počítač. Perfektné sa na nej píše, má podsvietené klávesy pre nočné spisovanie zážitkov, odpovede na maily alebo kreatívne nápady. Spolupracuje až s 3 zariadeniami naraz.



D-LINK DWR-933



Nechcete sa spoliehať na verejné Wi-Fi siete? LTE Wi-Fi modem D-Link DWR-933 vám po vložení patričnej dátovej SIM spraví vlastnú a môžete bezstarostne surfovať na internete. Baterka vydrží na jedno nabitie až 14 hodín a Wi-Fi obsluhuje celú rodinu (až 32 zariadení).



KINGSTON CANVAS GO! / HIGH ENDURANCE

Nie je karta ako karta. Pre rôzne zariadenia existujú rôzne modely pamäťových kariet, ktoré majú iné vlastnosti. Na dovolenku do akčnej kamery odporúčame model Kingston Canvas Go! Plus, ale napr. do kamery v aute treba Kingston High Endurance, pretože sa častejšie prepisuje a vydrží dlhšie.



KINGSTON XS2000

Skvelá voľba, keď potrebujete rozmerovo malé, no kapacitou veľké úložisko, ktoré cez USB-C jednoducho pripojíte k mobilu (vrátane nových iPhone), počítaču, či tabletu. Využijete ho nielen ako zásobáreň filmov, ale aj na priame zálohovanie dovolenkových fotiek a videí priamo z mobilu na odolné SSD veľkosti krabičky zápalky.



FIXED VOYAGER 65W FIXCT65-3C2A-WH

Cestovný adaptér a univerzálna nabíjačka pre celý svet. Adaptér má výsuvné kolíky, vďaka ktorým je kompatibilný so zásuvkami v EU, USA, GB a ďalších krajinách. Ako nabíjačka s konektormi 3 × USB-C a 2 × USB-A má celkový výkon 65 W, čo umožňuje nabíjať viac zariadení súčasne, alebo aj notebook.

Video dohl'ad s radarovou technológiou

AKO SPOLOČNOSŤ AXIS SPÔSOBILA REVOLÚCIU



Hoci je radarová technológia stará viac ako 100 rokov, v komerčnom videodohl'ade sa používa iba necelých 10 rokov.

Písal sa rok 2015. Kamery pre videodohl'ad boli stále výkonnejšie, mali stále vyššie rozlíšenie, no napriek tomu odvetvie zápasilo so závažným problémom, ktorý trápil zákazníkov - falošné poplachy. „V tom čase nemali kamery žiadne spolačlivé prostriedky na detekciu ľuďa a vozidiel v scéne,“ vysvetľuje Aras Papadelis, expertný inžinier spoločnosti Axis. „Vtáky, hmyz na šošovkách alebo dokonca silné dažde a vietor spúšťali poplach niekedy aj stokrát denne. Bol to obrovský problém.“

Tím inžinierov zo spoločnosti Axis dostal za úlohu tento problém vyriešiť. Radar, ktorý poskytuje informácie o rýchlosti, vzdialenosti a smere bez ohľadu na svetelné podmienky, predstavoval silné, ale neoverené riešenie.

„V tom čase ale v bezpečnostnom priemysle nič vhodné neexistovalo,“ pokračuje Nicklas Olofsson, riaditeľ výskumu a vývoja spoločnosti Fixed Cameras & Radar. „Dovtedy sa radar používal iba v armáde alebo pre veľmi drahé riešenia.“

V skutočnosti to bol automobilový priemysel, vďaka ktorému sa radar stal komerčne životaschopným. Približne v rovnakom čase sa do vozidiel začali montovať tempomaty a asistenčné funkcie pre vodičov. Tie používali inú formu radarovej technológie, postavenú pomocou sústav antén namiesto tradičných mechanických skenerov, ktoré si, keď sa povie radar, mnoho ľudí vybaví ako prvé.

„Boli sme malý tím,“ vysvetľuje Papadelis. „Na vývoji softvéru sme pracovali len traja a nikto z nás nikdy predtým s radarom nepracoval. Vedeli sme ale, že členovia tímu Products, Concepts & New Ideas (PCNI), s novými automobilovými radarmi už experimentovali.“

Vytvorili spolu funkčný prototyp, ktorý spolupracoval s platformou Axis Camera Application Platform (ACAP) a označoval pohybujúce sa objekty, ktorými mohli byť ľudia alebo vozidlá.

„Rozhodli sme sa založiť produktový projekt s názvom ‚Klinger‘, podľa desiatnika Klintera, ktorý sa priatelil s desiatnikom Radarom v seriáli M*A*S*H. Vedeli sme, že to bude veľa tvrdej práce a improvizácie,

ale držali sme sa priekopníckeho ducha a pokračovali vpred,“ dodáva Olofsson.

„Pamätám si na jeden z našich prvých testov, ktorý prebiehal v noci. Keď sme potom kontrolovali záznam, jasali sme: Páni, vidíme aj králiky na poli,“ smeje sa Cacke a pokračuje. „Zažili sme niekoľko fantastických heureka momentov, napríklad keď sme prvýkrát detekovali a sledovali pohyb človeka v reálnom čase. Pamätám si, ako som držal prototyp radaru z okna kancelárie a na obrazovke som videl osobu, ktorú radar vizualizoval.“

Len rok od chvíle, kedy bola predstavená myšlienka použitia radaru, uviedla spoločnosť Axis na trh prvý sieťový radarový detektor AXIS D2050-VE. Tieto radary boli päť až tridsaťkrát cenovo dostupnejšie ako iné alternatívy na trhu a navyše sa ľahko integrovali do existujúcich systémov video dohl'adu.

Radary sa rýchlo rozšírili a v priebehu rokov bolo uvedených na trh niekoľko generácií a nových zariadení, vrátane prvej fúzie kamery s radarom v roku 2021 - model AXIS Q1656-DLE. Zariadenie nielenže umožňuje súčinnosť týchto dvoch dokonale synchronizovaných technológií, ale je tiež vybavené špeciálnym dopravným režimom na zhromažďovanie a vizualizáciu pre dopravné štatistiky.

Vďaka skúsenému a inovatívne tímu spoločnosti Axis, ktorý mal odvahu, odhodlanie a snahu uskutočniť svoju víziu, sa dnes s radarovou technológiou môžete stretnúť na rôznych miestach po celom svete.



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Zatvorenie Piranha Bytes



Začiatok novinkovej sekcie v tomto mesiaci začneme veľmi nepríjemnou správou.

Štúdio, ktoré nám dalo skvelé hry a série ako Gothic, Risen a naposledy aj Elex, bolo definitívne zatvorené. Bolo už dlhšie známe, že tento nemecký tím bol vo veľkých problémoch a že aj jeho súčasný vlastník Embracer hľadal spôsoby ako sa dostať zo šlamastiky von. Možno odkúpenie niekým iným, možno zlúčenie s iným tímom. Napokon sa to avšak nepodarilo a Piranha Bytes raz a navždy zatvorilo svoje brány. O to bolestnejšie je to pri uvedomení si, že neprišlo k žiadnemu rozlúčeniu sa s fanúšikmi. Piranha Bytes zmizlo tak, ako keby tu ani nebolo. Kľúčová osoba a kreatívny riaditeľ Pirani Björn Pankratz ale nikam neodchádza. Ten totiž okamžite založil štúdio Pithead Studio.

Remastery Legacy of Kain



Ak sa pýtate, na čom v súčasnosti pracujú tvorcovia zo štúdia Crystal Dynamics, odpoveďou vám môže byť leak prichádzajúci z Comic Conu v San Diegu.

Niekoľko fotiek z YouTube videa šikovného fanúšika s dobrým okom naznačujú, že Legacy of Kain: Soul Reaver a Legacy of Kain: Soul Reaver 2 dostávajú život budiacu injekciu, ktorá by ich v súčasnej dobe priviedla späť k životu. Teda inými slovami, že sa chystá ich remaster. Ako si vlastne inak vysvetľovať nápis Legacy of Kain: Soul Reaver I & II Remastered?

Ak náhodou nejde len o chybu pri tlačení popisu sošky vyobrazujúcej súboj Kaina a Raziela, tak to vyzerá, že by sme sa ohlásenia jedných z najobľúbenejších akčných adventúr prvých dvoch generácií PlayStation mohli dočkať už čoskoro. Časom bol label z Comic Conu odstránený.

Remaster Star Wars klasiky



Dňa 1. augusta bude na PC, Xbox Series, Xbox One, PS4, PS5 a Nintendo Switch vydaný „remaster“ staručkej akcie Star Wars: Bounty Hunter.

Tá vyšla ešte v roku 2002 na PlayStation 2 a 2003 na Nintendo GameCube. Remaster som v úvodzovkách uviedol preto, lebo hra síce nesie všetky znaky remasteru, ale tvorcovia ako o remasteri nehovoria. Táto verzia priniesie omnoho vyššie rozlíšenie, moderné nasvietenie a mnoho iného. Star Wars: Bounty Hunter je podarená akčná adventúra, ktorá príbehovo slúži ako prequel k filmu Star Wars: Episode II – Attack of the Clones. Hra ako taká nebola žiaden zázrak, ale zabaviť dokázala. Za zmienku taktiež rozhodne stojí, že za soundtrackom stojí Jeremy Soule. Áno ten, ktorý zložil fantastické kusy ako Oblivion, Skyrim či prvý KotOR.

Oživenie Double Dragon



Po nemastnom a neslanom Double Dragon 4 sme si hádam mysleli, že to už má séria za sebou. Mýlili sme sa. Double Dragon Revive prináša sériu do 3D grafiky avšak zachovávajúc si svoj „2D“ štýl hrateľnosti pôvodných hier. Double Dragon Revive vyvíja Yuke's, štúdio, ktoré sa do roku 2018 špecializovalo na wrestlingové hry, predovšetkým série WWF SmackDown a WWE SmackDown. Títo experti na lámanie rúk a mliaždenie hláv plánujú vydať svoju novinku budúci rok na PC, Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One a Xbox Series. Double Dragon Revive bude značne hrať na nostalgickú strunu, nakoľko sa má vrátiť niekoľko pôvodných zlosynov a samozrejme dvojica bratov Leeovcov. Hrateľnostne to má vychádzať tiež zo známych Double Dragon klasík.

Nová hra Karate Kid



Nový Karate Kid film príde budúci rok, no s pokračovaním filmovej ságy prichádza aj nová videohra. Tá však nebude mať so snímkom nič spoločné. Navyše vyjde už 20. septembra tohto roku, a to na PC, Nintendo Switch, PS4, PS5, XONE a Xbox Series. The Karate Kid: Street Rumble je 16 bitová skrollovacia bojovka v starom dobrom štýle klasických beatem up hier, ktorá spojí príbeh prvých troch filmov Karate Kid. Mimochodom, svojho času sa k niečomu podobnému odhodlal aj Atlus, ktorý vo svojej hre The Karate Kid z roku 1987 pre NES, pokrýval deje prvých dvoch filmov. To len tak pre zaujímavosť. Z herného hľadiska to bude poriadna mlátička s kombami a efektnými kopmi, za ktoré by sa nehanbil ani Jackie Chan. Nebudú chýbať boss fighty a ikonické prostredia známe z filmov.

Znovuvydanie SVC CHAOS



Kedysi bývali doby, kedy nebolo vôbec neobvyklé, keď vznikali crossovery medzi sériami a franšízami odlišných štúdií. Za čias prvého PlayStationu boli veľmi obľúbené bojovkové crossovery medzi SNK a Capcomom, ktoré dali svetu hneď niekoľko zaujímavých titulov, napríklad hneď prvý diel Capcom vs SNK. O príjemnú vôňu nostalgie sa v súčasnosti môžeme podakovať práve tejto sérii, nakoľko sa na pulty internetových obchodov opäť dostáva Capcom vs SNK, tentokrát ako re-release klasiky SNK vs Capcom: SVC Chaos. Táto bojovka z roku 2003 už vyšla na PC a neskôr vyjde aj na PlayStation 4 a Switch. Hra ponúka 36 bojovníkov z SNK a Capcom, online hranie, lobby pre 9 hráčov a niekoľko typov turnajov. Prichádzajú aj QoL ako ukazovateľ hitboxov a galéria s viac ako 80 obrázkami.

Resident Evil na GOGu



Ak máte radi staré hry od Capcomu, a chýba vám na PC ich old-school závan, vedzte, ten sa spojil s GOGom, aby priniesol prvé tri Resident Evil hry. Obsahovo sú rovnaké ako pôvodné PC verzie, avšak sú upravené pre moderné operačné systémy. Tvorcovia vylepšili renderovanie, fungovanie pre-renderovaných cutscén, vylepšili nastavenie registrov, či pridali podporu súčasných ovládačov. Nové nastavenia renderovania umožnia hrať hru v okne, prítomné sú nastavenia VSync či anti-aliasing. Resident Evil 2 k tomu prinesie vylepšené bindovanie kláves, fixnuté bugy, či napríklad Resident Evil 3: Nemesis prinesie vylepšenú viditeľnosť kurzora myši. Nateraz je dostupný len prvý Resident Evil. Residehaosnt Evil 2 a Resident Evil 3: Nemesis vyjdú neskôr v tomto roku.

Hunt: Showdown pokračuje



Verili by ste, že od vydania multiplayerovky Hunt: Showdown ubehlo už celých šesť rokov? Ved' tá hra bola ako keby ohlásená len včera. A dnes tu už máme plnohodnotné rozšírenie Hunt: Showdown 1896, ktoré Crytek vydá už 15. augusta. To nás zavedie do skalnatých hôr Colorado, kde supy dávajú dobrú noc a kde prežijú len tí najodolnejší. Z vlhkých a lepkavých bažín Louisiany sa premiestnime do nového biotopu a s tým prichádza aj nová výzva. Nebude to len o vyprahnutých údoliach ale taktiež aj o pustých baniach a desivých pochmúrnych lesoch. Hunt: Showdown 1896 vyjde okrem PC aj na Xbox Series X|S a PlayStation 5 s hrateľnosťou prispôbenou konzolovým hráčom. Hunt: Showdown je multiplayerovka z roku 2018, ktorou Crytek rozhodne zabodoval a táto nová éra je toho dôkazom.

Armored Core VI oslavuje



Nadupaná akcia s obrovskými mechmi Armored Core VI: Fires of Rubicon sa možno aj trochu prekvapivo napokon stáva veľmi úspešnou. Tento teraz už môžeme povedať že mecha-hit (moja slovná hračka slov megahit a mech, ehm...) celosvetovo a medziplatformovo predal vyše tri milióny kópií. A to je na to, že séria bola v hibernácii takmer dekádu, veľmi úchytodné číslo. Hra, za ktorou stojí štúdio From Software, vyšla v minulom roku, síce možno priniesla až príliš archaickú hrateľnosť v porovnaní s evolujúcim level dizajnom ich Souls hier, no fanúšikov si hra aj napriek tomu našla. A ako vidíme, je ich poriadne množstvo. Až by sa patrilo, aby sa štúdio odvd'ačilo hráčom nejakým DLC. Alebo by stačilo prípadne ohlásenie novej hry? A čo tak vydať remastery pôvodných titulov...

S.T.A.L.K.E.R II odkladá



A opäť sme tam, kde sme boli pred nejakým časom. S.T.A.L.K.E.R 2: Heart of Chornobyl znova nevyjde vtedy, kedy mal vyjsť.

Už sa to stalo niekoľkokrát. Je ale vôbec správne hromžiť? Samozrejme, že nie. Ukrajina je stále ťažko skúšaná vojnou a zabíjaním spôsobeným ruskými vojskami a tak nie je divu, že sa nedarí plniť ciele pri vývoji videohier. Vlastne je vôbec zázrak, že hra existuje a že vyzerá tak dobre ako vyzerá. Pôvodný dátum 5. september už neplatí, po novom hra vyjde 20. novembra. To je už vcelku blízko koncu roka, a tak sa nazdávame, či napokon hra naozaj nevyjde až budúci rok. Každopádne, odklad je spôsobený potrebným časom na vyladenie bugov a dodatočnú optimalizáciu, a keď si vezmeme podstatu samotnej hry, tých bugov tam teda musí byť požehnané.

Vydanie Shadows of the Damned



Remaster Shadows of the Damned nesúci názov Shadows of the Damned: Hella Remastered vyjde 31. októbra na všetky relevantné platformy, teda PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series a Nintendo Switch. Túto správu priniesol vývojár hry Grasshopper Manufacture. Hra sa bude predávať za cenu 24,99 eur. Pôvodnú klasiku isto dobre poznáte, tak sa rovno pustíme do toho, čo remaster prináša. Asi najzaujímavejší prídavok bude New Game+ mód, ktorý v originálnej hre nebol. Remaster prinesie taktiež 4k rozlíšenie či dodatočné kostýmy pre postavy. Shadows of the Damned je akčným hororom a zároveň dielom legendárnych tvorcov Suda51 a Šindži Mikamiho, otca Resident Evil, ktorý pôvodne vyšiel ešte v roku 2011 na PlayStation 3 a Xbox 360.

Nový diel River City Saga



Niekoľko dekad trvajúca séria Kunio-kun, ktorú u nás poznáme pod názvom River City, sa rozrastá o nový diel River City Saga: Three Kingdoms. Tentokrát sa príbeh presunie do starej feudálnej Číny, kde začne po udalostiach známych ako Boj o Červené útesy a skončí počas vyvrcholenia Boja o Wuzhangské pláne. Ide o 2D akčnú skrolovaciu mlátičku, v ktorej sa predstaví až celá stovka postáv z River City. Okrem mlátenia sa a využívania špeciálnych schopností budeme jazdiť aj na motorke a týmto prechádzať po na nič sa nemohúcich nepriateľoch. Pre motorku budeme môcť nachádzať rôzne časti a vylepšovať ju nimi. Je možné, že po upgrade už ani nebude motorkou ale niečím nebezpečnejším. River City Saga: Three Kingdom vyjde 7. novembra na PC, PlayStation 4 a Nintendo Switch.

Diddy Kong Racing

ZLATÝ DOTYK



O anglickej spoločnosti RARE sme sa v rámci našej hernej retro sekcie rozprávali už veľakrát. V deväťdesiatych rokoch a krátko po prelome milénia sa ich produkcia, vytvorená exkluzívne pod patronátom japonského Nintendo, hrdo radila medzi celosvetovo najlepšiu a o nich samotných sa začala tradovať povera o akomsi zlatom dotyku – je jedno, akú hru im dáte vyrobiť, vo výsledku z toho bude istotne zlatý klenot a všetci si prídu na svoje. RARE práve v ére pred a krátko po roku 2000 dokázali priniesť na konzolu Nintendo 64 hneď niekoľko takýchto drahokamov a v jednom konkrétnom prípade to dokonca zvládli aj s konceptom pretekárskych arkád, s ktorým dovtedy nemali žiadne skúsenosti.

V roku 1997 a v rámci štartovnej ponuky úvodných hier na prvý plnohodnotný 3D hardvér od „Big N“ ste si mohli domov doniesť predovšetkým kultový druhý diel série Mario Kart (pamätníci mojich

retro spomienok určite vedia, že som o tejto hre svojho času napísal nostalgiou prešpikovaný článok a v mnohých ďalších naň veľakrát opakovane odkazoval).

Napriek tomu, že Nintendo už tak malo bezkonkurenčnú a dlhodobo stále zábavnú arkádu s pretekajúcimi sa maskotmi vlastného univerza, nenechalo si ujsť príležitosť na vytvorenie akejsi nečakanej odbočky, obzvlášť, ak ju malo vyrobiť práve ich dvorné štúdio RARE. Vývoj Diddy Kong Racing začal oficiálne v roku 1996 a šlo vtedy o úplne iný projekt pod pracovným názvom Wild Cartoon Kingdom – Chris Stamper, jeden z bratov zakladateľov štúdia, dostal totižto nápad na pretekanie s menej známymi hrdinami Disney sveta, kde by hral prím silný príbeh, odohrávajúc sa na pozadí naopak maximálne populárnych Disney rozprávok. Ako však príprava projektu napredovala a nápady zainteresovaných sa predbiehali, niečo ako počas skutočných pretekov, z pôvodnej idey nakoniec ostala len kostra

a Disney svet bol nahradeným nemenej populárnym, ale predsa len o niečo mladším svetom interaktívnych opičiek.

Diddy Kong Racing vyšiel na N64 s necelým ročným odstupom od Mario Kart 64 a stal sa celkovo ôsmou najlepšie predávanou značkou na túto platformu – druhý Mario Kart síce v počte predaných kusov neprekonal, no i tak šlo v konečnom zúčtovaní o obrovský úspech. A v čom teda spočívalo to čaro hry samotnej? Nie je náhoda, že pôvodná idea o silnom príbehu, napasovanom do pretekania, pretrvala a stala sa hlavnou kostrou Diddy Kong Racing. Dej pojednával o zlom prasiatku lomeno čarodejníkovi menom Wizpig, ktorý získava kontrolu nad planétami tým, že sa preteká s ich obyvateľmi na rôznych tratiach – ak vyhrá všetky trofeje, planéta prejde pod jeho nadvládu. Rovnaký scenár sa samozrejme opakuje aj pri Wizpigovej návšteve ostrova Timber, na ktorom

však, nanešťastie preňho, žije desiatka roztomilých a odbojných zvieratiek, vrátane známeho opičičiaka Diddy Konga. Okrem neho spomínanú desiatku dopĺňajú ďalší, dnes už extrémne známí herní hrdinovia, menovite napríklad Banjo a Conker. Vo výbere by ste našli aj úplne irelevantné bytosti ako kohúta alebo tigra a preto podozrievam tím RARE, že výberom týchto neznámych bytostí vlastne vykrádali samých seba a čerpali z pôvodnej idey Wild Cartoon Kingdom. Jediná možnosť, ako prasiatko Wizziga zastaviť, je poraziť ho v rámci rôznorodých pretekov na ostrove. To, čím sa predmetná videohra stala jedinečnou a ľahko odlišiteľnou, nielen od značky Mario Kart, bolo postupné preskúmavanie ostrova a odomykanie nových pretekov, no i voľba medzi tromi dopravnými a špecificky sa ovládajúcimi prostriedkami – mohli ste si sadnúť nielen do motokáry, ale aj vznášadla, ba dokonca aj lietadla.

Ostrov, rozdelený do akýchysi piatich svetov s rozličným podnebí, servíroval hráčom pestrú dávku bonusov a neraz aj vtipne podanú interakciu. Zbieranie balónov a mincí by navonok znelo úplne banálne, ale vývojári si dali skutočne záležať a okolo jazdenia, vznášania a lietania vybudovali nečakane komplexný level dizajn, plný dobrodružnej hrateľnosti. Akonáhle ste objavili všetky dôležité mince a skryté bonusy, odomkli si všetkých pretekárov, porazili otravné prasa z vesmíru a nemali už prečo ďalej osamotene blúdiť po ostrove, bolo vhodné klasicky presedlať na multiplayer. Po vzore Mario Kart ste do konzoly Nintendo 64 dokázali pripojiť ďalších troch kolegov a pustiť sa tak do vyriešenia hádanky ohľadom ideálnej voľby dopravného prostriedku. Autori jednotlivé trate



vytvorili s cieľom, aby bolo možné ich zložiť všetkými dostupnými metódami, aj keď, pochopiteľne, tie najlepšie časy a teda aj výsledky, dosahovali len tí hráči, ktorí nástoživo netrvali len na jednom spôsobe prepravy. Čím dlhšie som ja osobne, samozrejme aj s partiou kamarátov, opakovane hrával Diddy Kong Racing, o to viac šialených skratiek, o akých nevedeli ani samotní autori, sme spoločne dokázali objaviť a využiť vo svoj prospech.

Kapitolou samou o sebe, okrem napríklad preletov lietadlom cez tenké otvory v skalách, bolo využívanie rôznorodých zbraní. Ich zisk spočíval v zbieraní rôznofarebných balónikov a násobení účinku – ak ste po sebe zobrali dve rovnaké zbrane, ich účinok sa zmenil a z bežnej rakety sa tak stala raketa navádzaná na cieľ. Ovládanie jednotlivých vozidiel si celkovo vyžadovalo istú dávku citlivosti a aj v tomto smere bola doteraz stále jediná pretekárska hra od RARE vlastne unikátna, keďže, na rozdiel od Mario Kart, ponúkala výrazne odlišný pocit z riadenia. Každý z desiatky pretekárov mal svojský štýl jazdy a ten

sa vďaka pestrosti vozového parku o to viac komplikoval. V zmysle audiovizuálnej stránky odviekli Angličania na svoju dobu celkovo výbornú robotu. Animácie robili z jednotlivých postáv roztomilé bytosti, ktoré ste si okamžite zamilovali a dokonca aj to nenávidené vesmírne prasa sa vám po čase zdalo byť vlastne úplne v poriadku – škoda len, že ste si zaň nemohli zasúť ažiť, alebo že by hej?!

Dnes stále vnímam projekt Diddy Kong Racing ako tú zlatú tehličku, perfektne zapadajúcu do mozaiky môjho vlastného detstva. V kruhu priateľov sme sa, a to ešte v čase, kedy bol internet u nás len v plienkach, opakovane rozprávali o tom, že by sme chceli nejaké pokračovanie a to sme ani netušili, že v RARE na ňom skutočne pracovali. Na E3 2001 dokonca prezentovali CG video parodujúce ikonickú scénu z filmu Star Wars.

Vývoj dvojky však skončil o rok neskôr, keď väčšinový podiel firmy RARE prešiel do rúk rozbiehajúceho sa Microsoftu s ich prvou generáciou Xboxu a ten pochopiteľne nemohol disponovať duševným vlastníctvom Nintendo, postavíčkou Diddy Konga.

Verdikt

Hra, ktorá ako jedna z mála dokázala konkurovať fenomenálnemu Mario Kartu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
pretekárska arkáda	RARE	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Humor	- Nič
+ Hrateľnosť	
+ Audiovizuálna stránka	
+ Náročnosť	
+ Možnosti	

HODNOTENIE:

★★★★★

Kunitsu-Gami: Path of the Goddess

NAUČÍ VÁS MILOVAŤ LÚČE VYCHÁDZAJÚCEHO SLNKA



Dovol'te mi zakričať to z plného hrdla do celého sveta. Konečne tu máme artovú, nemainstreamovú hru s netradičným vizuálnym štýlom od veľkého mainstreamového štúdia! A navyše je fakt dobrá. Kunitsu-Gami: Path of the Goddess je novinkou od Capcomu, ktorý sa dlhé posledné roky necháva unášať hlavne prúdmi menom Resident Evil a Monster Hunter. Tentokrát sa na prekvapenie nás všetkých odhodlal k (v súčasnej dobe) netradičnému kroku – priniesť slušne vyzerajúci titul v podobe dynamickej stratégie, v ktorej sa nerozpráva, obsahuje minimum cutscén, má minimalistický príbeh, net'ahá za ručičku a dokáže byť občas aj dost' tuhá. Nevieť síce, či sa dá povedať, že Kunitsu-Gami bol doslova risk, avšak hádam, že akčné stratégie rozhodne nie sú tým, čo by už len pri vyslovení toho názvu spoločnostiam zarábalo ťažké milióny.

Čo vás na Kunitsu-Gami: Path of the Goddess zaujme na prvý pohľad, je fantastický arštýl. Hra nádherne

kombinuje kontrastné farby tmavšieho odtieňa, čo dáva vyniknúť predovšetkým parádnemu dizajnu monštier vychádzajúcich z japonského folklóru. Úžasné monštrá, z ktorých má každé svoje (často smutné) príbehové pozadie, budia rešpekt a majú svoju charizmu. A nejde len o tie. Kostýmy postáv, brnenie tej hlavnej či vyobrazenie hriechom postihnutej krajiny, ktorá je ním úplne pohltená, kombinuje teplé farby takým štýlom, že aj keď samé o sebe vyvolávajú pri pohľade naň dobrý pocit, cítite, že je v nich niečo tajomné a znepokojivé. Artštýl skvele dopĺňa nádherná hudba, ktorá vie byť jemná, klavírna, ale aj dravá, orchestrálna. Väčšinu času je však pokojná ako voda panenského jazera ukrytého kdesi v horách.

Grafika je vďaka tomu na veľmi vysokej úrovni. Koniec koncov ide o RE Engine, na ktorom hra beží. Aj keď z artštýlu ako takého pôjdete do kolien a zaslúži si najvyššie ódy, grafika nie je úplne stopercentná. Z času na čas je badať

nižšie textúry, čo obzvlášť bije do očí pri pohľade na vzdialené kopce, ktoré svojou holotou pamätajú snád' aj The Elder Scrolls IV: Oblivion. Keď som už recenziiu netradične začal takýmito technickými záležitosťami, tak rovno poviem, že počas hrania som zažil hneď niekoľko crashov. Nevieť povedať, čím to bolo spôsobené, avšak rovnakými problémami sú sužované aj predchádzajúce tituly Capcomu, ako sú remake Resident Evil 4 či Dragon's Dogma II. Možno je na vine engine, možno ešte nevydané ovládače pre grafické karty, neviem. Vedzte len, že padanie hry sa môže objaviť.

A teraz už poďme k príbehu. Na Kunitsu-Gami: Path of the Goddess sa mi páči, aký je pekný a komorný, ba až minimalistický. Celá hra sa odohráva na jednej veľkej hore Kafuku s viacerými osadami, riekami, jazerami a mýtickými oblasťami, kde žijú miestni obyvatelia. Jedného dňa však na horu zosadne ťažoba hriechu, znesvätenia posvätnej pôdy, a jediná nádej, ako vrátiť svetlo späť, je božská



panna Joširo. Tá v poslednej novej chvíli vyvolá svojho ochrancu menom Soh, aby ju sprevádzal na jej ceste, počas ktorej bude postupne očisťovať horu od nesvätého moru menom Seethe. Soh bude hrateľná postava, ktorej sa zhostíte vy, vašou úlohou tak bude ochraňovať Joširo. V Kunitsu-Gami vlastne neexistuje nič ako príbeh, je tu skôr len taký námet príbehu ako napríklad v sérii Dark Souls, ktorý je vpred posúvaný krátkymi prestrihovými scénami. Žiadne zbytočné slová, žiadne zbytočné deje či postavy. Len číry minimalizmus.

To je jedna z tých vecí, ktoré robia Kunitsu-Gami pomerne unikátnou hrou. Ako som už vyššie naznačil, ide o akčnú stratégiu, čo je pomerne netradičný žáner. Capcom hru na svojej stránke označuje za Kagura action strategy, čo znie ako snaha vývojárov založiť úplne nový žáner, avšak podľa mňa je to len klasická pozlátka. Kagura je oslavný folklórny japonský tanec skladajúci sa z mystickej atmosféry a ladne na seba nadväzujúcich pomalých pohybov, čo v očiach sledujúceho dohromady vytvára až priam nadpozemský zážitok. Kagura je práve ten tanec, ktorý tancuje Joširo pri „čistení“ hory Kafuku. Čiže si to tvorcovia spojili a vymysleli niečo nové, avšak v skutočnosti nejde o žiaden nový žáner. Označiť žáner len podľa tanca jednej z postáv je navyše smiešne. V každom prípade, nie je to nič nové, čo sa vývojárov z krajiny vychádzajúcej slnka týka. Spomeňte si na Kodžimov žáner strand game, ktorým označoval Death Stranding, alebo tactical espionage action game, ako častoval Metal Gear Solid. Takéto pseudoodborné výrazy sme tu už teda mali.

V každom prípade, Kunitsu-Gami: Path of the Goddess je akčnou stratégiou, pričom akčnú zložku tu predstavuje hack and slash a stratégiu zas mix tower

defense a taktickej stratégie v reálnom čase (real-time tactics) s ľahkými RPG prvkami. Cieľom každej z úrovní je prejsť s Joširo z bodu A do bodu B, pričom tie body predstavujú zatvorené brány, ktoré je (rovnako ako zvyšok prostredia) potrebné očistiť od pliahy.

Vtip spočíva v tom, že Joširo sa pohybuje len obmedzenou rýchlosťou a v úrovniach sa dynamicky strieda deň a noc. Počas dňa je pokoj, avšak v noci sa brány otvoria a začnú z nich vychádzať vlny monštier Seethe.

Preto Joširo nemôže len tak pretancovať od brány k bráne, keďže je veľmi zraniteľná a veľa toho nevydrží. To, akú dĺžku pretancuje, určujete vy a práve v tom číne ten krásny strategický podtón. Vy si budete určovať, kde bude Joširo počas noci stáť, čo je kľúčovým prvkom, pretože jej nešťastne zvolená pozícia môže znamenať to, že sa k nej dostanú nepriatelia rýchlejšie a jednoduchšie, než keby ste sa rozhodli inak. A potom sa to už meniť dať nebude. Čo budete robiť počas dňa? Keď zasvieti slniečko a všetci



zlosynovia vybuchnú ako upíri v kultovke Od súmraku do úsvitu (Neodpustím si: „Co to tam bylo, cvoci? Vypadali tak? Takhle vypadaj cvoci? Byli to upíři. Cvoci nevybuchnou, když na ně svítí sluníčko, at' jsou sebecvokatejší.“), vašou úlohou bude rýchlo prečistiť okolie, zachrániť obyvateľov, získať nejaké liečenie a následne sa pripraviť na noc. To znamená priradiť obyvateľom jedno z niekoľkých postupne sa odomykajúcich sa povolaní a rozmiestniť ich. Povolaní je tu hneď niekoľko, napríklad sú to drevorubač, zlodej, zápasník sumo alebo šaman. Ako sa už môžete dovtípiť, každé z nich má silné a slabé stránky, pričom časom si obľúbite niektoré viac a tomu budete prispôsobovať aj vaše stratégie.

Úrovně sú pekné a členité, niekedy vám umožnia vybrať si viac ciest, ako sa dostanete k bráne, a hlavne obsahujú viac než len jednu bránu. Toto je kľúčový poznatok, pretože hoci sa musíte dostať k jednej konkrétnej, aby ste prešli úrovňou, Seethe môžu prichádzať z rôznych strán.

Nikdy neviete, ktoré brány sa d'alšiu noc otvoria. To síce z hľadiska rozmiestnenia vašich bojovníkov až tak veľa neznamena, pretože príkazy, kam sa majú premiestniť, im môžete dávať aj priamo počas bojov, ale aj tak to hre dodáva určitú dávku napätia.

Postupne budete môcť aj stavať či opravovať zábrany, pasce a podobne, aby ste tým Seethom zneprijemnili život čo najviac. Hra v jadre nie je nejaká zložitá a náročnosť je nastavená veľmi dobre, hoci nastavenia obtiažnosti by ju podľa mňa vylepšili. Niektoré úrovne by som spravil ešte náročnejšie, iné možno o niečo ľahšie, ale celkovo je balans výborný. Kunitsu-Gami nefrustruje, baví a to je na tom najdôležitejšie. S vaším bojovníkom Sohom môžete sekать a rúbať hlava-



nehlava ako v nejakom hack and slash titule. Len škoda, že tu toho hra neponúka viac. Máte len jeden meč a v podstate neexistujú žiadne kombá. Môžete si odomykať čosi ako bojové štýly alebo taktiež špeciálne schopnosti, no veľmi mi tu chýbali skutočné kombinácie ako napríklad v Devil May Cry. Niežeby som od Kunitsu-Gami požadoval po tejto stránke rovnaký súbojový systém, avšak neustále klikanie ľavým tlačidlom myši (slabý úder) a pravým (silný úder) sa časom opozerá a budete chcieť, aby to tvorcovia spravili o niečo prepracovanejšie. Sekať tu totiž budete viac než dost, preto podľa mňa mala v tomto hra ponúknuť viac.

Keď som už pri tých horších veciach, ktoré novinka od Capcomu obsahuje, trochu musím skritizovať aj ovládanie počas zapauzovanej hry. Vtedy totiž môžete kameru otáčať len dookola a nemôžete ňou brázditiť po mape. Z toho dôvodu môže byť rozmiestňovanie bojovníkov trochu frustrujúce. Už skutočne frustrujúce je to, keď si vyberáte konkrétneho bojovníka. Namiesto toho, aby hra toho bojovníka označila, ona označí len plochu dosahu



jeho úderov. Ak je tých bojovníkov pri sebe viac, budete mať problém rozlíšiť, koho to vôbec označujete, a to hlavne vtedy, ak sa budú nachádzať ďalej od vás. Pamätajte, že pohybovať kamerou tu v taktickom móde nemôžete. Budete preto nútení očami žmúriť a rozlišovať pixel od pixelu, aby ste si boli istí, že ste označili správneho. Používateľsky dost'

neprívetivé je aj to, keď pri sebe stojí viac obyvateľov a vy pri určovaní povolání musíte kameru krkolomne nakláňať, len aby ste označili toho správneho.

Povolania môžete vylepšovať a rovnako môžete vylepšovať aj Soha. Nejde však o nič hlboké. Každé z povolání má rovnaký počet odomykateľných schopností, ich skill tree je úplne priamočiary a skillly majú vždy rovnakú postupnosť. Napríklad pri každom povolání je prvý skill zvýšenie životov, druhý zvýšenie sily a podobne.

O dost' zaujímavejšie je to už pri Sohovi, ktorý má tých schopností o dost' viac. Zaujímavosťou je, že jedným zo skillov je možnosť postaviť bojovníka na miesto

tak, aby tam stál aj vtedy, keď dáte hromadný pokyn na útok či defenzívu. Zaujímavé je to preto, lebo v ostatných podobných hrách to ani nie je schopnosť, ale jedna z možností ovládania vašej družiny. Ešte absurdnejšie znie, že skillom tu je aj to, že si môžete zvolať všetkých bojovníkov na jedno miesto jedným tlačidlom. Tam, kde v ostatných stratégiách jednoducho všetkých označíte a kliknete, kam majú ísť, tu si musíte túto schopnosť najprv odomknúť.



Po úspešne zvládnutej úrovni sa dostanete na mapu sveta, kde si vyberiete ďalšiu oblasť. Možnosťou je aj návrat do tých už vyčistených, kde môžete dávať rozkazy obyvateľom, aby dávali do poriadku zničené objekty či oblasti. Za všetko získavate odmenu, čiže sa to oplatí robiť. Mechanizmus tohto elementu hrateľnosti ale nie je nejako zvlášť prepracovaný, je dost' prostý. Prídete k danému miestu, určíte, kto tam pôjde a následne počkáte, kým sa to nedokončí. Niekedy to trvá jednu prejdenú úroveň, inokedy dve. Hra ponúka aj možnosť opakovania už prejdených

levelov s dodatočnými výzvami, ktoré sú pekne oplatené užitočnými vecami.

Aj keď sa zdá, že v hre robíte vždy to isté, tak vývojári vždy prinášajú nové nápady, aby gro hratel'nosti obohacovali a urobili zaujímavejším. Raz budete bojovať v tmavých jaskyniach, kde bude kl'účové udržiavať ohníky pri živote, niekedy vám budete vzatá možnosť bojovať priamo, inokedy sa budete plaviť na lodiach a budete čeliť novej hrozbe, ktorou je potopenie lodí.

Tvorcovia si uvedomili, že presúvať sa z bodu A do bodu B samo o sebe nestačí, preto pre hráčov pripravili neustále prekvapenia, ktorými pumpujú do



hratel'nosti nové nápady, aby ju udržali zaujímavou a dynamickou. A podarilo sa im to skvele. Rovnako tak musím označiť aj boss fighty, ktoré vyžadujú nutnú dávku strategizovania a plánovania. Nie, rozhodne nestačí poslať na bossa všetko, čo máte a čakať, že si s ním poradia. Boss fighty sú zaujímavé, nápadité a veľmi zábavné. Tak ako možno aj vy, aj ja som

sa zamýšľal nad tým, či vôbec existuje hra ako táto. Iste, akčné stratégie tu sú (je ich ako šafranu, ale sú), no aby niektorá mixovala žánre presne ako Kunitsu-Gami... tak žiadna mi teda na um nepríde. Pre predstavu, je to ako starý Kingdom Under Fire: The Crusaders, len v štýle tower defense. Alebo ak by ste Joširo a jej čistenie pridali do nedoceneného Sacrifice

z roku 2001 či série Pikmin. Veru, ťažko hľadať presnú kópiu. Na tom síce až tak nezáleží, ale aj to hovorí o tom, že Capcom tentokrát ukuchtil veľmi netradičný a originálny pokrm. Až mám pocit, že som sa vrátil niekde na prelom tisícročí, keď takto netradičné kúsky vychádzali veľmi často a keď filmovosť hier bola na desiatom mieste v rebríčku dôležitosti. A to mi vyvoláva úsmev na tvári.

Kunitsu-Gami je krásnou hrou a zároveň výborným a nápaditým mixom sekačky a taktickej real-time stratégie, o ktorej ste vlastne ani nevedeli, že ju chcete. Jej pravidlá nie sú nijako zložité, no jej zvládnutie v štýle pravého majstra si žiada um a dôvtip.

Navyše, to najdôležitejšie je, že je nesmierne zábavná. Nie je to dokonalý titul, no ak toto má byť začiatok novej značky spoločnosti, ktorá by bola protikladom všetkým tým remakom Resident Evil, tak ju beriem všetkými desiatimi. Bud' me radi, že v súčasnej dobe vznikol aj v mainstreamových vodách takýto netradičný kúsok, presne tak, ako sú radi Joširo a Soh, keď na ich tváre dopadnú prvé lúče vychádzajúceho slnka po ďalšom nočnom masakri. Praise the Sun priatelia, tentokrát po capcomsky!

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná stratégia Výrobca: Capcom Zapožičal: CENEGA

PLUSY A MÍNUSY:

+ bezkonkurenčný artštýl
+ parádne boss fighty
+ neustále sa rozvíjajúca hratel'nosť
- trocha neohrabané ovládanie
- RPG prvky mohli byť hlbšie
- nekonzistentné grafické spracovanie

HODNOTENIE:

★★★★☆

EA Sports College Football 25

NÁVRAT PO 11 ROKOCH



Popularita amerického futbalu rastie rok od roku aj v lokálnych vodách a ubezpečujem vás, že akokoľvek je pre priemerného Európana fandiaceho akémukoľvek u nás známemu športu práve ten americký skôr španielskou dedinou, je to len z toho dôvodu, že sa ho nikdy nesnažil hlbšie pochopiť. Ja osobne sa síce snažím, opakovane každý rok, v recenziách na toho času aktuálny ročník Maddenu robiť osvetu o strategických možnostiach videohernej simulácie NFL, ale je mi jasné, že milovníkov klasického futbalu sotva k niečomu konkrétnemu dokopem. Ak sa ste sa preto náhodou práve teraz ocitli v tomto článku a nikdy ste nemali možnosť nejako hlbšie strčiť nos do komplexného sveta rotujúcej šišky, nemohli ste si vybrať lepšiu dobu. V nasledujúcich riadkoch sa totižto budeme spoločne skláňať nad aktuálnym herným klenotom od EA, a to návratom simulácie univerzitného futbalu pre nadchádzajúcu sezónu.

EA Sports College Football 25 je splneným snom pre milióny hráčov a nie je sa

čomu čudovať, keďže posledný diel série sme tu mali pred dlhými jedenástimi rokmi. Toho času ešte pod názvom NCAA Football 14, čo vám tu nepíšem vôbec len tak mimochodom. Zahnutie licencie univerzitných športovcov pod NCAA spôsobilo spomínanú dlhú prestávku, keďže sa v zákulisí rozohral súdny spor vyvolaný bývalými univerzitnými hráčmi, ktorí si nárokovali kompenzáciu za svoj NIL (meno, imidž a podobizeň). NCAA opakovane tvrdila, že nie je možné platiť amatérskym športovcom a súčasne študentom vysokých škôl za licenciu NIL, pretože nejde o profesionálnych športovcov – svoje by vám o tom vedel povedať legendárny Johnny Manziel alias „Johnny Football“, ktorý si počas svojej univerzitnej kariéry dokázal zarobiť nemalé peniažky bez toho, aby ich musel zdať. Doba sa však mení a skostnatená NCAA sa bude musieť aj v tomto smere zreformovať. Nateraz sa jej to síce stále nepodarilo a výsledkom súdov je akési urovnanie sporu pomocou barličky v podobe odstránenia NCAA

z názvu, avšak EA aj týmto krokom konečne mohla za NIL zaplatiť každému študentovi a hráčovi univerzitného futbalu, ktorý mal o prenesenie svojej osobnosti do ich novej hry záujem. Každý dostal 600 dolárov a kópiu hry podľa vlastného výberu, čo je síce skromná, ale aspoň nejaká kompenzácia. Do hry sa týmto spôsobom dostalo viac ako desaťtisíc originálnych hráčov a ten, kto nesúhlasil s podmienkami, ostal v hre ako automaticky vygenerovaná postavička. Aby tých čísiel nebolo málo, tak celých 134 študentských klubov dalo EA povolenie na to, aby previedli ich futbalový program do interaktívnej podoby a to je porcia, z ktorej sa vám oprávnene zakrúti hlava.

Akokoľvek som začal v jasne pozitívnom duchu a vyhodil vám na oči hromadu úžasných čífiel, College Football 25 nie je z pohľadu komplexnosti úplným dielom dokonalosti, aj keď treba jedným dychom dodať, že ide jasne o jednu z najlepšie spracovaných

simulácií amerického futbalu, akú kedy EA Sports vyprodukovalo. Viac ako stovka spomínaných klubov (škoda, že len s tridsiatkou prepracovaných maskotov a predlohe verných rituálov v zmysle nástupu) dostala k dispozícii stopäťdesiat štadiónov celkovo spracovaných s citom pre detail. Akokoľvek je vizuálna stránka fanúšikov a ľudí okolo ihriska výrazne horšia, než samotných futbalistov, tak v zmysle budovania tej správnej atmosféry a vierohodnosti v rámci programov jednotlivých klubov ide o uznanie hodný výsledok. Za predpokladu, že ste nikdy nemali možnosť vidieť čo i len krátku ukážku z toho, čo sa deje pred, počas a po zápase v univerzitnom futbale, sotva budete vedieť o čom je teraz reč.

Platí všeobecný však úzus, že profesionálna NFL liga a NCAA liga sú svojou atmosférou dva odlišné svety s tým, že čo do elektrizujúcich momentov vytvorených hľadiskom, vyhráva jasne NCAA. Pochodové kapely schopné štyri hodiny burcovať dav sú v tomto smere len malým dielikom do komplexnej skladačky a EA si zaslúži obdiv, keďže sa vývojárom podarilo preniesť nemalý kus z celej tej šou do ich hry. Klúčovým slovom je emócia spojená s okázalou prezentáciou a sám som počas testovania krútil hlavou nad tou mierou detailov, ktorú sa vývojárom podarilo do ich projektu dostať. Tie najznámejšie kluby s ich tradíciami, pamiatkami a rituálmi sú zachytené 1:1



a už len z tohto dôvodu, odhliadnuc od hrateľnosti, o ktorej ešte bude reč nižšie, je nový College Football splneným snom.

Ekvivalentom ponuky herných modusov je snáď len bomboniéra naplnená exkluzívnymi cukrovinkami. Tým najzásadnejším režimom ostáva, tak ako tomu bolo v minulosti, Dynastia. Dynasty Mode bol vždy, nech už sériu produkovala EA alebo 2K, ústredným kameňom dlhovekosti a na tom sa nič mení ani v aktuálnom ročníku. Daný modus vám umožňuje si vytvoriť od piky svojho vlastného trénera (hlavného, ofenzívneho koordinátora alebo defenzívneho koordinátora) a následne s ním vybudovať ten najsilnejší univerzitný futbalový tím v Amerike. Môžete doslova zobrať program

povalujúci sa na dne tej najslabšej konferencie a za niekoľko sezón z neho spraviť výhercu národného šampionátu. Čím nižšie kvality základu, o to náročnejší postup budovania vás čaká, každopádne, v rámci prestavby máte k dispozícii komplexný a pomerne prehľadný systém náboru talentov zo stredných škôl alebo portálu určeného pre transfer.

Nastavenia vám dávajú príležitosť tahať aktuálne štatistiky z reálnych súťaží, zápasy prenechať úplnej simulácii alebo si ich užívať v skrátenej či plnej hernej podobe (ja osobne som preferoval interakciu hlavne počas útoku, kedy som vedel, že mám šancu poraziť aj papierovo oveľa silnejšie školy) a čo je vôbec najlepšie, až úplnou kontrolou





nad tímom a hráčmi pochopíte, ako náročné je viesť a spravovať futbalový tím na vysokej škole. Proces náboru, kde je nutný skauting, podpisovanie zmlúv a prehľadávanie sociálnych sietí (dôvodom je snaha zistiť, či konkrétny hráč nie je v osobnom živote toxický hlupák), to je len časť stratégie, ktorá vás v režime dynastie čaká.

Žasol som nad úrovňou taktických možností v tomto moduse - napríklad, cieľené väbenie hráča, ktorý síce nemá chuť prestúpiť do mojej organizácie, ale napriek všetkému ho dokážem natoľko zaujať, že nestihne podpísať s tímom, s ktorým hrám nasledujúcu sobotu dôležitý zápas. Ako píšem, je tu prítomné obrovské množstvo detailov a rovnako tak vrstiev taktiky, ktoré na vás v danom moduse čakajú a ktoré vás zabavia na desiatky až stovky hodín.

Kto by nechcel pri výbere tímu určeného na prestavbu siahat' medzi reálne školy, vďaka prepracovanému nástroju priamo na webovej stránke EA si vie vybudovať svoju vlastnú fiktívnu školu. Od loga, cez farbu dresov a výstroje až po vizualizáciu domáceho štadiónu - upravovať v tomto prípade viete takmer úplne všetko, okrem mien a čísiel licencovaných NIL športovcov. Samotné tímy vytvorené hráčmi sú dostupné na stiahnutie a dokážete ich preniesť do konzoly s tým, že hrať s nimi je možné len v súkromných režimoch a nie v online modusoch. Akonáhle sa vám z pozície trénera prestane

darit', môžete požiadať o prestup do inej školy a začať zase odznova s už nahromadenými skúsenosťami. Za výhry a dosiahnuté trofeje sa vám dostávajú odmeny v podobe špeciálnych coach tokenov, ktorými si odomykáte nové schopnosti a zvyšujete úroveň určovania taktiky v zápasoch. Modus dynastie má limit tridsať rokov a za tento dlhý počet sezón ste s prehľadom schopný odomknúť všetky dostupné vlastnosti vášho trénera. Treba si však rozumne nastaviť výšku náročnosti, keďže umelá inteligencia, ktorú EA do hry zakomponovala, dokáže skomplikovať tréningovanie aj tým najskúsenejším hráčom celej série, o čom som sa presvedčil na vlastné oči. Pre trénerov, čo sa spoliehajú výhradne na úplnú simuláciu zápasov bez toho, aby sa

ich zúčastňovali v gameplay interakcii, môžu byť niektoré výsledky stretnutí prekvapivé a trochu zdruvujúce, ale taký je hold šport aj v realite. O to viac si môžete výhry nad jasným favoritom užívať v momente, kedy do zápasu reálne zasiahnete, či už pri útoku alebo obrane. Komplexnosť dynastie je jednoducho ohromujúca a akokoľvek v nej časom začnete objavovať isté chrupavky a technické nedokonalosti, tá miera pozitív nakoniec aj tak všetko prevažuje. EA pochopiteľne priebežne opravuje rôzne problémy a časom by sme sa tak mohli dočkať ešte o kus vyššie posadenej latky.

K ďalším modusom už len trochu stručnejšie, keďže síce nechcem vynechať v recenzii zásadné informácie, ale súčasne nechcem, aby sa text



natiahol do astronomickej dĺžky. Mimo vyššie dostatočne rozobratej dynastie tu máme d'alej modus Road To Glory, v ktorom si pomocou prepracovaného editoru vytvoríte fiktívneho športovca/študenta a pokúsite sa ho dostať z nuly na vrchol. Samotný vrchol reprezentuje prestížna Heisman trofej za najlepšieho futbalistu sezóny. Cesta, okrem gameplay interakcie v rámci vami vopred zadefinovanej pozície z ponuky QB, RB, WR, LB alebo CB (quarterback, running back, wide receiver, linebacker, cornerback), vedie cez tréningový kemp, pravidelnú komunikáciu s novinármi, budovanie vlastného imidžu na sociálnych sieťach, získavanie dobrých známok v škole, komunikáciu s klubom a v neposlednom rade portál transferu - po absolvovaní sezóny, ktorú viete zvládnuť za pár hodín, je proces na vás, môžete zažiadať o transfer na inú školu. Po režime dynastie som si Road To Glory oblúbil natoľko, že môj vlastnoručne vytvorený Lamar Jackson dovedol do playoff nie len jeho Louisville Cardinals, ale neskôr aj ďalšie dva tímy.

Tretím režimom v poradí je College Football Ultimate Team - v ňom je možné si vybudovať tím z legiend univerzitného zámorského futbalu a zapojiť sa do rôznych súťaží. Jedná sa o modus založený na systéme kariet a teda aj kontroverzných mikrotransakcií. Karty dokážete po novom ponúknuť do dražby a plniť s nimi rôzne postranné výzvy, vrátane online súperenia s inými zberateľmi. College Football Ultimate Team je skôr postranným oddychom než nejakým plnohodnotným ťahúňom celej hry a motivácia na míňanie peňazí nie je ani náhodou tak silná ako v iných športových hrách od EA. Posledným režimom, ak nerátam rýchlu hru v offline alebo online prevedení, je Road to the College Football Playoff, ktorý je akýmsi



derivátom Road To Glory a zameriava sa výhradne na postup do playoff.

Keďže na EA Sports College Football 25 pracoval tím EA Orlando, ktorý súbežne vyvíjal aj blížiaci sa Madden 25, nasledujúce novinky v rámci hrateľnosti budú z väčšej časti súčasťou aj uvedenej NFL simulácie. Začnem preto rovnou funkciou nazvanou Wear & Tear, ktorá je súčasťou komplexného gameplay balíčku pomenovaného CampusIQ. Jedná sa o algoritmus postupnej degradácie a opotrebovania rôznych častí tela u športovcov, ktorý počas hrania viete, hlavne vďaka pekne spracovanej ikonografii, neustále monitorovať. Uvediem to na príklade: ak počas jednej tretiny v zápase začnete opakovať jeden a ten istý scenár útoku s tým istým hráčom, jeho počet inkasovaných úderov sa zvýši a jeho efektívnosť rapídne klesne - tu by sa ešte hodila poznámka dobre reagujúcej umelej inteligencie v obrane, ktorá zvláda opakovanie tej istej taktiky náležite potrestať. Riešením problému pri vyššom stupni opotrebovania je striedanie alebo priamo stiahnutie v

prípade, ak chcete mať svoju hviezdu fit v ďalšom kole. Pre modusy rátajúce s celou sezónou je práve Wear & Tear dôležitou funkciou, ktorú nemôžete podceňovať. Ďalšou novinkou je systém rozpoznávania zachytenia lopty, ktorý bol v minulosti kameňom úrazu hlavne v sérii Madden. Keďže EA Sports College Football 25 prichádza s úplne novou a sviežou porciou animácií, hráči na ihrisku pôsobia zase o kus viac reálnejšie a ak dám bokom občasné zaseknutia, máme tu v tomto smere obrovský skok smerom dopredu. Späť však k spomínaným zachyteniam. Systém delí hráčov na starších/skúsenejších a prvákov/psychicky labilnejších. Hádzať preto komplikované lopty na prváka štatisticky nemusí prinášať toľko úspešných zachytení, ako keď hádzate na veteránov. Napriek tomu všetkému sa vývojárom podarilo do svojej hry zakomponovať algoritmus kombinujúci duševné a fyzické prednosti s vývojovou krivkou daného zápasu. Čím viac úspechov hráč nazbiera, a je jedno v akom ročníku je, o to väčšia šanca, že na konci rautu chyť aj šialenú loptu. Úspech zachytenia máte však v rukách aj vy - tesne pred priblížením šišky sa nad hráčom objavuje interakcia spojená s agresivitou a priebornosťou, ktorú ak stihnete splniť, dokážete algoritmus postrčiť na svoju stranu.



Kompletnou rekonštrukciou prešiel aj systém kopania. V minulosti, či už pri NCAA alebo Madden futbale, bolo kopanie všeobecne vnímané ako jednoduchá minihra, pri ktorej nemáte vlastne ani priestor na chybovanie. V EA si evidentne preto konečne uvedomili, že by sa tento aspekt interakcie mal zásadne skomplikovať. Vymysleli spôsob kopania jedným akčným tlačidlom, ktorý súčasne aktivuje smer kopu (zastavenie rýchlo kmitajúcej strelky vo vami vybranom bode) a aj jeho intenzitu (ak spínač



podržíte príliš dlho, intenzita sa nezastaví v hornom okraji, ale sa naopak vráti na svoj začiatok). Aby toho počas kopania nebolo málo, hráč musí súčasne ľavou páčkou držať uhol kopu. Keď si toto všetko skombinujete, pridáte nutnosť sledovania bočného vetra a väčšie vzdialenosti od bránky, hneď tu máte recept na nezískanie troch a pri istej miere nepozornosti často ani len jedného bodu. Za toto musím autorom špeciálne zatlieskať, keďže pri vypätých súbojoch, kde rozhoduje aj ten jeden bod, razom nastupuje výrazný nárast nervozity a adrenalínu - už konečne vieme aspoň trochu precítiť, čo prežíva taký hráč v skutočnom futbalovom zápase. Späť ešte ku animáciám pohybu a špeciálne behom. Nikdy doteraz som pri hernej simulácii amerického futbalu necítil tak intenzívny pocit počas behu s loptou v ruke. Intuitívne uhýbacie manévry viete vykonať hlavnu páčkou (jednoducho ju jemne posuniete do strany) alebo sekundárnou, kedy vytvoríte oblúček do vami požadovaného smeru. Útočník zvláda preskakovať padajúce telá, preval'ovať sa cez obrancov otočkou,

hádzat' sa do konkrétneho bodu, prihrávať spoluhráčom alebo prihrávku len naznačiť. Tých možností je toľko, že náhle dostanete chuť improvizovať a ak vám to skóre dovoľí, tak vytvárate playbook, z akého by bežný NFL tréner dostal infarkt a na mieste zošedivel. Aj v tomto smere je čaro univerzitného futbalu, kde opakovaná prihrávka nie je sprosté slovo. Po útoku nasleduje obrana. V univerzitnej lige je hluk spôsobovaný fanúšikmi na štadióne často oveľa väčšou zbraňou než v tej profesionálnej a uvedomili si to aj v EA. Výsledkom je aktívne narušovanie rozohrávk súpéra, ktorý pri náhlade nevidí vlastnú schému útoku, ale len roztrasené linky na obrazovke.

Žiadny doteraz vydaný Madden neponúkal tak intuitívne spracované ovládanie obrany a jej prispôsobovanie len pár sekúnd pred rozohrávkou. Akonáhle počas koordinovania a preskupovania prečítate zámer súpéra, viete sa sústrediť na konkrétny bod interakcie a predvídať tak sack. Jednoduchým pohybom páčky pred prvotným výberom schémy si viete

zobraziť predchádzajúcu taktiku útoku a keď sa trafíte, ako sa povie, do čierneho, onen gameplay výsledok nie je d'aleko od reálneho sledovania skutočného zápasu. Hra konečne zvláda sledovať aj čas a preto vám pri jeho úbytku ponúka až trojdielne menu s rýchlosťou voľbou odrezania zbytočnej interakcie a automaticky aktivuje timeout. Správanie sa umelej inteligencie na ihrisku je celkovo zase o trochu uveriteľnejšie a počas testovania by som nejaké bizarné momenty spočítal maximálne na prstoch dvoch rúk. Keď si spomeniem na Madden 24, tak je to úžasný pokrok. Projekt EA Sports College Football 25 v čase písania recenzie trpel niekoľkými problémami - v moduse dynastie sa mi nenačítali správne exp tokens, komentátori sa opakovali až príliš často a neraz animácia pádu hráča nevyzerala prirodzene. To sú však veci, aké autori ešte určite vyladia, ak sa tak už dávno nestalo. Napriek tomu všetkému je predmetná hra splneným snom fanúšika nie len univerzitného, ale amerického futbalu ako takého. Ponúka úžasnú atmosféru (audiovizuálna stránka je ohromujúca), voľbu počasia s dopadom na prijímanie hodených lôpt, nekonečné možnosti prispôsobovania taktiky, reálne nahrávky chórov zo štadiónov, rovnako po väčšinu času realisticky pôsobiaci gameplay, skutočných ESPN komentátorov a chuť udržať nadšencov do tohto športu pred obrazovkou stovky hodín.

Ako vidíte, College Football 25 sa aj cez oprávnenú skepsu nakoniec skutočne podaril a z môjho pohľadu ide o doteraz najkomplexnejšie spracované hernú simuláciu amerického futbalu, akú sme tu kedy mali. Čo myslíte? Dokáže sa takto fatálnemu hodnoteniu vyrovnáť blížiaci sa Madden 25? To vám osobne poviem už budúci mesiac.

Verdikt

Vôbec najkomplexnejšia herná simulácia amerického futbalu, ktorá bola kedy vyprodukovaná.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Simulácia	EA Orlando	EA

PLUSY A MÍNUSY:

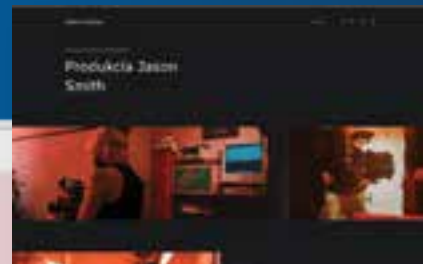
+ Audiovizuálna stránka	- Technické chyby
+ Hratel'nosť	
+ Licencia	
+ Uveriteľ'ná atmosféra	

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

NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Samuel Benko*

Gigabyte AORUS 16X



Gigabyte AORUS 16X je novinkou na trhu notebookov, ktorá prináša imponantný výkon a moderné technológie. Notebooky z rady AORUS 16X modelového roku 2024 ponúkajú rôzne konfigurácie, avšak všetky majú 16-palcový monitor s pomerom strán 16:10, rozlíšením WQXGA (2560 x 1600 pixelov)

a obnovovacou frekvenciou 165Hz, v tele podobnom bežným 15-palcovým notebookom.

Testovali sme model s grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 4070, ktorá je vybavená 8 GB GDDR6 pamäťou a boost taktom až 2175 MHz. Táto karta prináša všetky

technológie NVIDIA, vrátane ray tracingu a DLSS 3.5, ktoré významne zvyšujú herný zážitok. DLSS 3.5 využíva AI algoritmy a hlboké učenie na lepšie predikcie a odhady, čo zlepšuje kvalitu obrazu a výkon pri ray tracingu. Notebook je vybavený najnovším Intel procesorom, DDR5 RAM a NVMe SSD, čo zabezpečuje plynulý chod aj tých najnáročnejších hier. Teploty komponentov sú pod kontrolou, procesor dosahuje takmer 100 °C, čo je pri Intel procesoroch bežné a grafická karta zostáva pod 80 °C aj pri zát'aži. Batéria s kapacitou 99 Wh spolu s MUX switchom umožňuje notebooku dosiahnuť výdrž až 6 hodín pri bežnej práci a multimédiách, čo je výborné na mobilné zariadenie s takýmto výkonom. Cena okolo 1600 € môže byť pre niektorých vysoká, ale výkon a kvalita prevedenia ju ospravedlňujú. AORUS 16X je teda vhodnou investíciou pre študentov a profesionálov, ktorí potrebujú spoľahlivý a výkonný notebook na rôzne úlohy, od hrania hier až po náročné pracovné aplikácie.

Logitech G515 LIGHTSPEED TKL



Logitech G predstavuje bezdrôtovú hernú klávesnicu G515, ktorá ponúka moderné technológie a funkcie. Nízko profilové klávesy zaisťujú rýchle a pohodlné písanie. S výškou len 22 mm a nízkymi spínačmi, ktoré sa aktivujú pri stlačení o 1,3 mm, klávesnica ponúka efektívne používanie bez nutnosti opierky zápästia.

Klávesnica obsahuje penovú zvukovú izoláciu, predmazané spínače, integrované stabilizátory a hmatníky z PBT, čo zaisťuje pohodlné a tiché ovládanie. Technológia Logitech G KEYCONTROL umožňuje priradiť až 15 akcií ku každému klávesu, čo prináša bezprecedentnú personalizáciu. Hráči môžu definovať vrstvy funkcií kláves

a modifikátorov, ako je G SHIFT a prepínať rozloženia stlačením jediného tlačidla.

Bezdrôtové pripojenie cez LIGHTSPEED umožňuje párovanie 2:1, čo znamená, že klávesnica môže byť pripojená súčasne s kompatibilnou hernou myšou, napríklad G502 X PLUS, bez potreby ďalšieho USB portu. RGB podsvietenie s funkciou LIGHTSYNC ponúka 16,8 milióna farieb, ktoré môžu byť konfigurované pomocou aplikácie G HUB. Klávesnica podporuje trojaké pripojenie – bezdrôtové cez LIGHTSPEED alebo Bluetooth a káblové cez USB-C.

Výdrž batérie je až 36 hodín nepretržitého hrania. Klávesnica je k dispozícii v čiernej a bielej farbe u vybraných partnerov (Alza, Datart, NAY a PGS) za odporúčanú maloobchodnú cenu 149,99 €. Neskôr bude dostupná aj verzia s CZ/SK lokalizáciou kláves. Logitech G515 LIGHTSPEED TKL je ideálna pre hráčov, ktorí hľadajú kombináciu výkonných funkcií, moderného dizajnu a pohodlného používania.

LOGITECH G G309 LIGHTSPEED



Logitech G predstavuje bezdrôtovú hráčsku myš G309 LIGHTSPEED, ktorá vyniká špičkovým dizajnom, duálnou bezdrôtovou konektivitou a presným trasovaním.

Myš je vybavená snímačom HERO 25K, ktorý umožňuje viac ako 300 hodín hrania s rýchlosťou odozvy 1 ms pri napájaní z jednej AA batérie a až 600 hodín pri Bluetooth pripojení. Technológia LIGHTSPEED umožňuje rýchlejšie hranie než väčšina káblových myší a poskytuje výnimočnú presnosť s citlivosťou až 25 600 DPI. G309 je ľahká, váži len 86 gramov s batériou a 68 gramov pri použití technológie POWERPLAY. Je vybavená hybridnými opticko-mechanickými spínačmi LIGHTFORCE, ktoré kombinujú rýchlosť a spoľahlivosť optických spínačov s hmatovou odozvou mechanických spínačov. Myš G309 LIGHTSPEED je dostupná od 9. júla 2024 za cenu 89,99 €.

Genesis Radium 600 G2



Mikrofóny sú čoraz bežnejšou súčasťou výbavy PC hráčov a Genesis Radium 600 G2 je príkladom kvalitného a cenovo dostupného riešenia.

Tento kondenzátorový mikrofón s citlivosťou -36db a frekvenčným rozsahom 30kHz – 18Hz prichádza s USB-C konektorom, čo zabezpečuje jednoduché pripojenie bez komplikácií. V balení nájdete aj pop filter, stojan a kolísku. Stojan je robustný a stabilný, čo je veľkou výhodou. Na tele mikrofónu sú tlačidlá na stíšenie, nastavenie hlasitosti mikrofónu a pripojených slúchadiel. Zvukový výkon je na vysokej úrovni, čistý a bez šumu, čo ho robí ideálnym nielen na komunikáciu počas hrania, ale aj na amatérske a poloprofesionálne nahrávanie podcastov. Cena od 80 €€ robí z Radium 600 G2 výbornú voľbu pre hráčov i tvorcov obsahu.

Xiaomi Watch 2



Spoločnosť Xiaomi rozšírila svoju ponuku inteligentných hodín o model Xiaomi Watch 2, ktoré prinášajú moderné technológie a operačný systém Wear OS. Watch 2 majú tenšie hliníkové šasi s váhou 50 gramov, na rozdiel od ťažšieho oceleového modelu Pro. Ochranné sklo Gorilla Glass a silikónový remienok sú

súčasťou základnej verzie, zatiaľ čo Pro ponúka remienok z fluorokaučuku.

Kľúčové rozdiely medzi Watch 2 a Watch 2 Pro zahŕňajú absenciu podpory eSIM karty v lacnejšom modeli a nižší jas AMOLED displeja, čo môže sťažiť čitateľnosť na priamom slnku. Displej má veľkosť

1,43 palcov s rozlíšením 466 x 466 pxl a jasom 600 nitov. Watch 2 sú poháňané čipom Snapdragon W5+ Gen 1, doplneným o 2 GB RAM a 32 GB úložisko, čo zaručuje plynulé reakcie a rýchlu synchronizáciu dát. Medzi zdravotnými funkciami chýba meranie teploty pokožky a analýza stavby tela, avšak základné funkcie ako meranie teploty, stresu, spánku a okysličenia krvi sú plne dostupné. GPS lokalizácia je menej presná v hustých mestských oblastiach, čo môže byť nevýhodou pre používateľov v mestách. Výdrž batérie je slabšia, pri intenzívnom používaní vydržia hodinky iba jeden deň, pri strednej záťažii dva dni. Nabíjanie je rýchle, z nuly na plnú kapacitu to trvá 40 minút. Chýbajúca podpora slovenského jazyka je čiastočne kompenzovaná dostupnosťou češtiny.

S cenou okolo 190 € sú Watch 2 lacnejšou alternatívou k modelu Pro, pričom stále ponúkajú solídny výkon a funkcie Wear OS. Ak nepotrebujete extra funkcie drahšieho modelu, Watch 2 predstavujú výhodnú voľbu pre používateľov hľadajúcich kvalitné inteligentné hodinky.

OPPO Reno12 5G

TAKMER PERFECTNE VYBAVENÝ



Cenovo dostupný smartfón v dnešnej dobe už automaticky nemusí znamenať zlý smartfón. Rovnako ako zlý smartfón nemusí byť hneď cenovo dostupný. Čo sa však dnes dá považovať za cenovo dostupné, a čo zase za zlé? Na tieto a ďalšie otázky snáď odpoviem v nasledujúcej recenzii na jeden z najnovších modelov od spoločnosti OPPO s menom Reno12 5G.

Značka OPPO už nie je na Slovensku takým nováčikom, aby sa pri nej prekvapene dvíhali obočia, a zariadenia od tohoto čínskeho výrobcu už mali pár rokov na to, aby dokázali presvedčiť o svojej kvalite či bohatej vybavenosti, no stále nejde o ustálené meno. Preto sa firma snaží zaujať stále nových fanúšikov, či už dizajnom, výbavou alebo cenou. OPPO Reno12 5G zaujme minimálne dvoma faktormi z trojice spomenutej v predošlej vete, no ktorým až tak neohúri sa dozvieme až v riadkoch nižšie.

Obal a jeho obsah

Smartfón ku nám dorazil v moderne a kvalitne vyzerajúcom boxe bielej farby s perleťovým obdĺžnikom v strede zdobeným veľkou čiernou číslkou 12. Na vrchu obalu sa ešte nachádza menším písmom celá značka a model smartfónu s ešte menším písmom indikujúcim, že ide o OPPO AI Phone. AI je v dnešnej dobe stále in a tieto dve písmenká stále dokážu dostať ľudí do vytrženia. Pokiaľ teda ide o manažérov a marketingové firmy, ktoré ich obskakujú. Pri tomto mobile nečakajte žiadne AI zázraky, no čo-to sa nájde aj tu. Tradične kompaktná smartfónová krabička je ešte kompaktnejšia, čo veštlí absenciu nabíjačky, nešťastný jav, ktorý sa stáva stále častejším aj pri zariadeniach, ktoré by si adaptér zaslúžili mať pribalený. Po otvorení obalu sa mi tieto obavy potvrdzujú, pod menšou krabičkou v ktorej sa ukrýva nabíjací USB-A/

USB-C kábel, brožúrky s manuálmi a nástroj na vybratie SIM držiaku je v balení už len samotný mobil zabalený do papierového chrániča. Pribalenie adaptéra a možno aj základného ochranného obalu na mobil by určite nikoho neurazilo, no poteší aspoň už aplikovaný chránič obrazovky.

Prvé dojmy a spracovanie

Oppe Reno12 5G okolo seba síce nešíri auru prémiových materiálov, no vďaka naozaj tenkému telu s veľkým AMOLED displejom a zadnej strane v zaujímavom hnedom prevedení zabezpečí, že si toto zariadenie nikto nezmýli s lacným mobilom za pár stovák. Lesklý povrch bokov je mierny magnet na nečistoty a odtlačky prstov, no zadná strana prežije aj bez dodatočnej ochrany. Telefón sa (aspoň v mojich väčších rukách) drží prekvapivo pohodlne a nikdy som nemal pocit, že by sa príliš šmýkal

alebo boli jeho hrany priestré. Používatelia s menšími rukami však určite uvítajú zaoblenie hrán dodatočným obalom, ktorý by mal vyriešiť aj ďalší menší neduh tohoto zariadenia. Jeho tri zadné fotoaparáty sa totiž nachádzajú na vyvýšenom ostrovčeku v ľavej hornej časti smartfónu a pri položení na rovný povrch sa mobil vďaka nerovnomernej zadnej časti hojdá pri najmenšom otrase, či ťuknutí doňho. Po stránke dizajnu sa však tento smartfón drží pravidiel moderných smartfónov, čo znamená tenké okraje displeju, selfie kamera „ukrytá“ v guliatom výreze v hornej časti displeju a čítačka odtlačkov prstov ukrytá do spodnej časti obrazovky.

Čím tento model dizajnovy vyniká oproti iným totožne vyzerajúcim kvádom preplneným technológiami, je už spomínaná hnedá farba. Spočiatku som si myslel, že hnedá je príliš nudná a nemá čím zaujať, keďže som tento smartfón rozbalil večer v slabšom svetle. Na druhý deň, pod slnečnými lúčmi, sa však ukázal veľmi zaujímavý trblietavý efekt, vďaka ktorému jeho farba v určitých uhloch vyzerá skôr zlato ako hnedo. Na slovenskom trhu je dostupné ešte strieborné Astro Silver prevedenie a na niektorých zahraničných trhoch aj takzvané Sunset Pink.

Telo, komponenty a výkon

Reno12 5G sa môže pochváliť 6.7 palcovým AMOLED displejom so spomínaným kruhovým výrezom na selfie kameru, s rozlíšením 2412 x 1080 pixelov, obnovovacou frekvenciou 120 Hz a podporou HDR10+. Displej vďaka AMOLED a HDR10+ technológiám vyzerá dychberúco a s maximálnym jasom až 1200 nitov v automatickom režime je možné ho používať aj na priamom slnku bez väčších problémov.

Displej chráni sklo Gorilla Glass 7i, novinka od spoločnosti Corning, ktorá si stále viac nachádza cestu do smartfónov strednej a vyššej strednej triedy a po stránke ochrany poteší aj certifikácia IP65 proti vstupu prašných častí a vody. Tá pravá vodeodolnosť samozrejme začína až od IP68 certifikácie, no mobil by mal prežiť bežné poprášenie vodou, či malú letnú búrku vo vrecku bez ujmy.

S výkonom Reno12 5G to však už tak úžasné nie je. Nechápte ma zle, 12 GB RAM (dokonca rozšíriteľných o ďalších 12 GB na úkor interného úložiska) a 256 GB úložisko rozšíriteľné microSD kartami (vďaka hybridnému slotu na úkor SIM 2) poslúži s trochou snahy ešte pekných pár rokov, ale zázraky sa nedajú čakať od čipsetu MediaTek Dimensity 7300 Energy s Mali-G615 MC2 GPU. Tento čipset je síce



postavený na novej, 4nm technológii, no postačí len na bežné používanie a občasné hranie. Aspoň že vďaka zabudovanej 5000 mAh batérii prežije Reno12 5G aj viacero dní bežného používania bez nutnosti nabíjania. A keď už ide o nabíjanie, to zvládne tento smartfón rýchlo, vďaka podpore až 80W nabíjačiek. Len takýto adaptér treba najprv vlastniť alebo dokúpiť ku smartfónu. Na záver, po stránke bezdrôtovej komunikácie ponúka Reno12 5G samozrejme NFC a tiež WiFi 6 a Bluetooth 5.4.

Softvér a vychytávky

OPPO Reno12 5G je poháňaný operačným systémom Android 14 s vlastnou nadstavbou pomenovanou Color OS 14.1 a spoločnosť si ubuje minimálne 2 roky hlavných Android updateov a 3 roky bezpečnostných updateov.

Čo je možné očakávať od tohoto zariadenia, respektíve jeho softvéru, je obrovské množstvo predinštalovaných aplikácií. Samozrejme, nájdú sa medzi nimi aj nejaké použiteľné appky ako napríklad Spotify, no desiatky ďalších je možné hneď po prvom spustení zariadenia rovno vymazať. Po stránke vychytávok musím spomenúť AI, nakoľko pri OPPO smartfónoch nejde len o možnosť za pomoci AI skrásliť fotky, no je možné priamo využívať generatívne AI napríklad na sumarizáciu dlhších článkov, automaticky napísať tagy na Instagram či ďalšie menšie úlohy, ktoré v prípade správneho fungovania dokážu uľahčiť život.

Fotoaparáty

OPPO Reno12 5G ponúka celkovo štvoricu snímačov, hoci do nej rátam aj prednú 32 MP f/2.0 selfie kameru. Najviac využívaný

bude určite hlavný objektív na zadnej strane s rozlíšením 50 MP, svetelnosťou f/1.8 a optickou stabilizáciou, no poslúži aj 8 MP f/2.2 ultraširoký snímač a možno raz za čas aj 2 MP macro objektív so svetelnosťou f/2.4. Celková kvalita fotiek je obstojná, hlavne pri dobrých svetelných podmienkach. A poteší aj možnosť nahrávať video v 4K rozlíšení. No pri horších svetelných podmienkach môžu byť fotky zrnité alebo rozmazané pri väčšom pohybe.

Zhrnutie

OPPO sa model Reno12 5G vcelku podaril. Dizajnovy sa mierne vymyká z úplného štandardu, hoci nejde o nič prevratné. Po stránke vybavenosti ho musím naozaj pochváliť, lebo ponúka asi všetku funkcionálnosť, ktorú moderný používateľ môže vyžadovať.

Jediný problém je mierne nižší výkon. Pri 200-300 eurách smartfón by ma to až tak nehnevalo, no pri cene okolo 450 až 500 eur je už na uvážení potenciálnych zákazníkov, či radšej neoželejú niektoré z vychytávok a nerozhodnú sa radšej pre minuloročné modely so silnejšími čipsetmi.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: OPPO Cena s DPH: 450€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Veľká batéria
- + 12 GB RAM
- + Zaujímavý dizajn
- + Plne vybavená funkcionálnosť
- Nižší ako očakávaný výkon
- Veľké množstvo predinštalovaných aplikácií

HODNOTENIE:



Lenovo Legion 5i

ŠEDÁ VS ŠEDÁ



Počas nedávnej realizácie mojej ideálnej predstavy o dovolenke (manželka s dcérou sa tisícky kilometrov d'aleko hompál'ajú na spotenej jachte a pojedajú Kinedryl ako cukríky, zatiaľ čo ja ležím v klimatizovanej obývačke, šrotujúc octové čipsy a sledujúc svoje milované seriály) som si opäť po dlhšej dobe pozrel všetky série Červeného Trpaslíka. Znalcov tohto anglického kultu teraz asi nijako neprekvapím, ale v šiestej epizóde prvej série je neskutočne vtipná scéna, v ktorej pointou je snaha odlíšiť striebornú farbu od tej navonok identicky striebornej farby. Citujem v nezabudnuteľnom českom preklade: „Tady ten kousek je už vojenskou šedí a tady, to je nemederní myší ocelová šedí“. A prečo vás tu otravujem s nejakým seriálom z krajiny, kde je národným jedlom vysmázaná ryba a hranolky, a to všetko úhl'adne zabalené vo včerajších novinách?

Práve som totižto ukončil mesačný test novej generácie herného laptopu Lenovo Legion 5i a keď si retrospektíve zalistujem vo vlastnej kartotéke spomienok na predchádzajúce recenzie identického modelového radu tohto hardvéru, jedinou spojnicu, ktorú tam reálne vidím a dokážem na prvý dobrý pomenovať, je práve ona sivá farba. Dost' však bolo suchého humoru a pod'me sa pozrieť s čím vlastne nový Legion reálne nastupuje do boja s bohatou konkurenciou v rámci strednej triedy prenosných herných počítačov.

Lenovo si posledné roky natoľko obľúbilo ocel'ovú sivú, že ju v kombinácii s hliníkom využíva pri produkcii všetkých svojich herných notebookov a Legion 5i, preto v tomto ohľade nie je žiadnou výnimkou. Zásadnou a na prvý pohľad dobre rozpoznateľnou novinkou voči

minulej generácii je zmena celkového počtu ventilačných mriežok, ktoré sa pretransformovali na natiahnuté šesťuholníky a preskupili do zadnej časti (v balení dokonca nájdete vymeniteľnú obrubu mriežky v inom farebnom prevedení, avšak tu je nutné ju na šasi laptopu namontovať - systém magnetov by bol podľa môjho názoru používateľsky prijateľnejší). Celkové vyznenie dizajnu ostáva aj naďalej v neutrálnych vodách a nezaláma oko pri pohľade na tento šesťnásť-palcový laptop sotva napadne, že ide vyložené o herný hardvér (produkt bez výraznej RGB diskotéky, čiastočne mimo klávesnice). Ak by som chcel byť ešte trochu špecifickejší, tak poviem, že dizajnérom sa tentokrát zachcelo letmo nazrieť do série ThinkPadov, ale tých podobností je tu tak málo, že po nich musíte vyložené pátrať aj s lupou. Viac než dva kilogramy vážiace telo sa so



svojou výraznou hrúbkou (25,2 mm) síce nesnaží vybojovať žiadne rekordy v tenkosti, to ale rozhodne neberte ako negatívnu poznámku. Lenovo totižto nový Legion 5i nechcelo ochudobniť o výkonné črevá a rovnako tak bohatú ponuku fyzických vstupov. Vrchné veko, ako som už uviedol, je vyrobené z hliníkovej zliatiny s hladkou povrchovou úpravou a zvyšok inak celkovo pevného šasi obstaráva kvalitný tvrdený plast s gumovými podložkami v spodnej časti. V tomto ohľade som zaregistroval aj vyriešenie staršieho problému, kde mnou už toľkokrát spomínaná sivá farba aplikovaná na hladkom povrchu tentoraz oveľa menej pritahuje odtlačky prstov, rôzne šmuhy a iné druhy nečistôt. Tou najzásadnejšou konštrukčnou novinkou však ostávajú hlavne spomínané mriežky chladenia, ich preskupenie z boku na zadnú hranu a rovnako tak prieduchy na spodnej strane.

Čítačka je konečne tam, ale absentuje Thunderbolt 4

Integrácia tretej mriežky vetrania za zadným pántom (ten mimochodom dokáže obrazovku opäť vyklopiť až do úrovne 180 stupňov) vyhnala preč väčšinu pôvodných portov. V každom prípade výrobca vzadu zachoval dôležitý konektor pre napájanie adaptéru a rovnako tak praktický HDMI (2.1) vstup. Stále totižto platí, že aj keď neexistuje univerzálne dokonalé miesto pre tieto dva používateľsky často využívané porty, mať ich vzadu je najmenej invazívne voči usporiadaniu na bežnej pracovnej doske. Ľavá hrana zariadenia obsahuje hneď štvoricu portov, a to menovite USB-A (3.2/Gen 1), USB-C (3.2/Gen 2/DP 1.4), USB-C (s možnosťou nabíjania pri výkone 140 W) a kombinovaný 3,5 mm audio port. Na pravej strane sa ďalej nachádza

dvojica USB-A (3.2/Gen 1), plnohodnotný Ethernetový vstup, fyzický spínač pre rýchlu deaktiváciu webovej kamery a veľká novinka, čítačka microSD kariet - zvláda síce len slabú prenosovú rýchlosť, ale lepšie než ocelovo sivým drôtom do oka. Práve za posledný menovaný port dávam Lenovo veľký palec hore, napokon vizuálna a dizajnová neutralita ich herné laptopy vždy automaticky predurčovala aj na zapriahnutie v kreatívnom respektíve školskom prostredí a práve tam je prenos dát cez karty stále bežnou praxou. A keď už sa krútime okolo prenosov, tak ešte pre poriadok doplním prítomnosť modulu pre Bluetooth 5.3 prenos a štandard Wi-Fi-6E (na sedmičku už neostal rozpočet). Samotná webová kamera vstavaná vo vyvýšenej hornej hrane displeju ponúka pre socializáciu dostatočné Full HD rozlíšenie, aj keď nedisponuje IR senzorom - spomínam to zámerne, keďže nový Legion 5i nemá v sebe inštalovanú ani čítačku odtlačkov prstov, čím sa aspekt komplexnej bezpečnosti v jeho prípade výrazne vytráca.

Herný notebook Lenovo Legion 5i si môžete nakonfigurovať rôzne a v prípade obrazovky si tak vyberať medzi dvoma IPS panelmi s rozlíšením 2560 x 1600 pxl, ktoré sa od seba odlišujú obnovovacou frekvenciou 165 Hz a 240 Hz. Klúčové je v tomto bode však povedať, že medzi oboma displejmi je rozdiel aj v zmysle jasú a tých niečo cez tristo nitov, ktoré mala naša testovacia vzorka, je na môj vkus v dnešnej dobe trochu málo. Tak či onak, nemám dôvod haniť samotnú kvalitu obrazu, ktorá aj cez limity IPS technológie, špeciálne v rámci interiérov, dosť dobre a to nie len počas hrania. Panel navyše ponúka dnes toľko chcený a pri práci prakticky využiteľný pomer strán 16:10, disponuje výborným pokrytím sRGB a jeho prezentácia farieb vám dáva priestor aj na editáciu videí a fotografií. Tesne pod obrazovkou lemovanou výrazne tenkým a elegantným rámkom sa





d'alej nachádza vynovené zapínacie tlačidlo, ktoré efektne obkolesuje trojica LED diód. Ide o funkčné logo Legion, ktorému tak do dokonalosti chýba vyššie spomínaná čítačka odtlačkov. O pár milimetrov nižšie sa už do všetkých strán rozt'ahuje kompletná nízko profilová klávesnica so zdvihom 1,5 mm a farebným štvorzónovým podsvietením - nejde síce o šialenú RGB diskotéku, ale skôr decentné naznačenie základnej identity hardvéru ako takého.

Odpor tichých spínačov klávesnice osciluje okolo strednej úrovne a vďaka vykrojeniu PBD krytiiek smerom dovnútra, sa na nej výborne a bez chýb píše aj dlhé texty. V blízkej tesnosti medzerníku s orientáciou smerom doľava by sme našli skromne veľký track-pad (120x75 mm) s podporou gest a výrazným zvukovým prejavom pri zopnutí jeho dvoch spodných rohov. Musím povedať, že s track-padom počas testovania neboli žiadne väčšie problémy a na to k čomu bol vytvorený, svoju funkciu zvláda plniť na výbornú. Vstavaná dvojica reproduktorov umiestnených na spodných hranách notebooku je dostačujúca na bežné sledovanie webovej produkcie, avšak v ich prípade absentuje výraznejšia basová linka.

Výkon a AI

V podpalubí odolného šasi hernej mašiny Legion 5i môže spokojne vrčať viacero motorov. Nám konkrétne na test prišla verzia s označením 16IRX9 v hodnote do dvoch tisíc eur s tým, že dominantou bol procesor Intel® Core™ i9_14900HX doplnený grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 4070 (8GB), 32 GB DDR5 RAM a

1TB SSD úložiskom. V duchu súčasného pobláznenia v zmysle nutnosti tlačiť umelú inteligenciu dopredu, si AI v prípade novinky od Lenova našla svoje miesto po boku ich technológie AI Engine+, čo v kombinácii s čipom LA zabezpečuje automatickú správu všeobecného výkonu. V reálnom čase tak umelá inteligencia vyhodnocuje napríklad správne nastavenie chladenia voči aktuálne prebiehajúcim procesom a mnoho ďalšieho.

V praxi sú tieto veci pomerne ťažko overiteľné, ale osobne som počas testovania vyzoroval oveľa menej invazívne prepínanie jednotlivých výkonostných modusov pri prechode od bežnej práce k postprodukcii alebo priamo k náročným hrám. Je dôležité podotknúť, že AI funguje skôr ako dohľad a akokoľvek má možnosť zasahovať do procesov, nikdy nie je nadriadená vášmu vlastnému rozhodnutiu. Používateľ tak dokáže prepínať medzi modusmi Performance, Balance, Quiet alebo Custom - kde posledný menovaný ponúka pre vás úplnú voľnosť. Apropos, všetky dôležité softvérové nastavenia sa realizujú cez aplikáciu Vantage.

Pri aktivovaní náročnej videohry a v rámci vysokých nárokov v grafických nastaveniach, zvládala testovaná vzorka obstáť na výbornú a v zmysle strednej triedy v istom smere prekonať moje očakávania. Vôbec najlepšie hodnotím kvalitu chladiacej sústavy ColdFront Hyper, tá totižto zvláda udržať hardvér pri pohodlných teplotách, a to všetko bez toho, aby ste trpeli cieľeným zníženým vizuálnych nárokov. Všetok horúci vzduch je hnaný práve cez v úvode spomínanú trojicu priechodov

umiestnených na zadnej hrane a je zaujímavé, že aj keď sa po stranách už iné otvory v novej verzii Legion 5i nenachádzajú, tak na chod systému a reguláciu teploty to žiadny zásadný dopad nemá.

Achilovkou recenzentskej vzorky sa nakoniec ukázala byť čiastočne len batéria. Jej kapacita 80 Wh v kombinácii s cieľenými zásahmi umelej inteligencie dokáže notebook pri kancelárskom využívaní udržať pri živote necelých sedem hodín, ale akonáhle som na laptop začal strihať video cez DaVinci Resolve alebo spustil náročnú AAA hru, čas výdrže sa orezal na necelú hodinku - jednoducho očakávaná slabina herných notebookov, nielen strednej triedy, sa opäť potvrdila. Dotankovanie energie z nuly na maximum pomocou pribaleného, ale na transport dosť ťažkého a porporčne veľkého adaptéra s výkonom 230 W, prebieha pod funkciou Rapid Charge viac ako hodinu. To sú merania, ktorými sotva spravíte diery do sveta. A tu by sme celý tento výklad pozitív a v tomto prípade len sporadicky uvádzaných negatív mohli ukončiť.

Lenovo Legion 5i v konfigurácii 16IRX9 ma po tridsiatich dňoch testovania skutočne v mnohom potešil. Výkonom ide o regulárneho hegemóna v rámci strednej triedy prenosných herných počítačov, s ktorým sa nemusíte báť pustiť do náročných procesov, či už v oblasti hier, alebo postprodukcii. Keďže však nejde vyložené o vlajkovú loď, treba sa vopred pripraviť na absenciu prémiového panelu, bezpečnostných prvkov v rámci prihlasovania a v neposlednom rade aj väčšej výdrže batérie. Naopak musím oceniť povrchovú úpravu odolávajúcu zbieraniu odtlačkov, účinný systém chladenia, výborne slúžiacu klávesnicu a aj miestami badateľné a užitočné korekcie zo strany AI. Recenzia vznikla v spolupráci so spoločnosťou Intel a Lenovo.

Verdikt

Síce stále šedá myš, ale s poriadnym výkonom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 900€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Batéria
+ Nezbera špinu	- Bez čítačky tváre a odtlačkov
+ Klávesnica	
+ Výkon	
+ Chladenie	

HODNOTENIE:



Sonos Ace

NAJLEPŠIE ANC



Americký výrobca audio techniky Sonos je na trhu už viac ako dve dekády a za tento dlhý čas si dokázal získať pozornosť obrovského publika náročných používateľov po celom svete. V jeho bohatom portfóliu produktov by ste našli audio hardvér rôzneho druhu (prevažne reproduktorov), avšak donedávna ich sekcia slúchadiel doslova zívava prázdnotou. Uvedená značka vtrhla na scénu s ANC slúchadlami, s názvom Ace, a to s takou suverénnosťou, až sa mi tomu vlastne nechce veriť. Predmetné slúchadlá som mal totižto príležitosť intenzívne testovať viac ako mesiac a moje pôvodné predikcie, akýchsi pôrodných bolestí, ktoré často nejdenu debut v oblasti elektroniky so sebou prinášajú, sa vo finále vôbec nenaplnili.

Prémiové celoplošné slúchadlá s funkciou aktívneho potlačania hluku by ste dnes v

ponuke našli pod rôznymi značkami a v rôznych cenových reláciách. Konkurenciou sa v tomto smere stávajú AirPods Max alebo napríklad staršie a dnes už aj lacnejšie Sony WH-1000XM5, ktoré som pred rokmi testoval. Tie však na debut Sonosu strácajú už len samotným dizajnom. Vizuálna stránka uvedenej novinky sa nesie na vlne účelového minimalizmu s inovatívne uchopeným systémom zasúvania hlavového mostu priamo do mušlí. Konštrukcia hlavového mostu je vyrobená z luxusne pôsobiaceho čierneho nerez a jeho pevnosť v zmysle protitlaku na mušle pri nasadení hodnotím ako dokonalú - ani pri niekoľkohodinovom nosení testovanej vzorky som nepocítil žiadne fyziologické problémy, s čím súvisí kvalita koženkových náušníkov, ale aj váha 312 gramov. Umelá koža je rovnako súčasťou spodnej hrany spomínaného

mostu, a keď už opisujem náušníky, tak tie sú plne vymeniteľné a o konštrukciu prichytené pomocou silných magnetov. Pri mušliach sa ešte krátko zdržím, keďže ich vnútornú časť, tú ktorá kryje prechod ku 40 mm dynamickým meničom, autori vystlali špeciálnou sieťkou. Každá strana má inú farbu sieťky, aby si používateľ vedel v rýchlosti overiť, či si slúchadlá nasádza správne. Rozhodne by sa v tomto smere nemal nechať oklamať náklonom klapiek smerom ku hrudi, tak ako to býva u herných headsetov, keďže tieto slúchadlá si pri zložení na plochu neviete položiť pod bradu, tak aby sa mäkká časť opierala o vaše telo.

Len 312 gramov

Vráťme sa teraz ešte na moment späť. Balenie Sonos Ace, ktoré je maximálne ekologické a neobsahuje ani stopové



množstvo plastu, v sebe okrem predmetných slúchadiel skrýva aj praktické cestovné puzdro vyrobené zo spevnenej textílie. Pomocou zipsu ho viete jednoducho otvoriť a vnútro, okrem výstelky pre slúchadlá, navyše disponuje aj menším puzdriekom pre priloženú USB-C lomeno 3,5 mm audio kabeláž. Na ľavej hrane mušle sa nachádza vstup pre nabíjanie, malá LED dióda, mikrofóny a fyzický spínač určený na zapnutie a vypnutie. Naopak na pravej strane je umiestnené tlačidlo pre aktiváciu/deaktiváciu ANC a mechanický posuvník, vďaka ktorému viete regulovať intenzitu hlasitosti, pozastavovanie skladieb alebo udeľovať príkazy vytvorené v príslušnej aplikácii. Na odolnom tele Sonos Ace sa nenachádza ani jeden prvok dotykového ovládania, čo môže pre nemalú časť

potenciálnych zákazníkov predstavovať veľkú výhodu. Akonáhle slúchadlá zapnete a nasadíte si ich (majú v sebe senzor vnímajúci, či sú na hlave alebo mimo nej), ozve sa prívetivá ambientná znelka doplnená o signalizáciu spárovania so zdrojom - páruje sa primárne pomocou Bluetooth 5.4. Slúchadlá síce obsahujú aj Wi-Fi modul, avšak prenos zvuku cez WLAN je podporovaný len u vybraných Sonos soundbarov (nateraz dokonca len pri Sonos Arc). Výrobca však udáva, že neskôr prinesie update a prístupnú podporu Wi-Fi prenosu aj pre ďalšiu techniku zo svojho portfólia. Na margo nasadenia ešte jedna poznámka. Rozmer výrezu mušlí neráta s vyložene veľkými ušami, a preto ak máte v tomto ohľade fyzické predispozície, môže sa pokojne stať, že sa vám náušník bude

opierať o ucho - dost' zásadne by to mohlo znížiť' aktívne, ale aj pasívne odhlučnenie, nehovoriac o zrazení celkového komfortu.

Nosiť celoplošné klapky na ušiach počas horúceho leta je všeobecný problém a je jedno, či ide o produkt značky Sonos alebo akejkol'vek inej. Uzatvorená konštrukcia bez priameho vetrania alebo ventilátorov (asi to neviete, ale existuje niekoľko herných headsetov, ktoré v sebe obsahujú túto formu chladenia) je spúšť' ačom vytvárania potu okolo ucha. Akonáhle som s testovanou vzorkou vybehol von na priame letné slnko, začal som cítiť nepríjemnú vlhkosť a akumulovanie teploty priamo pri meničoch. Dajme však naše lokálne sauny bokom, extrémne teploty tu nebudú navždy a pod' me sa pozriem' na kvalitu ANC. Konštrukcia slúchadiel obsahuje celkovo osem mikrofónov (6 monitorujúcich okolie a 2 určené na komunikáciu) neustále snímajúcich zvuky okolo vás. Vďaka nim dokáže Ace vytvoriť jednu z najintenzívnejších zvukových bariér v rámci svojho segmentu, za ktorú si ochotne a radi priplatíte (slúchadlá dostali štartovnú cenovku 500 eur). Môžete sa nechať odrezat' od okolitých zvukov úplne alebo siahnuť' po režime čiastočnej priepustnosti zvuku z vonka - užitočná vec, ak chcete niekoho pozdraviť a odpovedať' mu na prípadnú otázku, to všetko bez toho, aby ste si museli slúchadlá dávať' dole. Cez testovanú vzorku sa mi perfektne telefonovalo a určite musím vyzdvihnúť' aj funkciu automatického prijatia prichádzajúceho hovoru len tým, že si slúchadlá počas vyzváňania nasadíte na hlavu. Pomocou aplikácie, v ktorej si regulujete uvedené režimy ANC, priradíte





vlastné príkazové skratky, upravujete zvuk cez ekvalizér rovnako dokážete opisovanú funkciu detekcie nasadenia úplne vypnúť.

Head Tracking nefunguje úplne dokonale

Existujú tu veci, s ktorými som počas zbierania poznatkov zo Sonos Ace nebol zrovna nadšený. Tou prvou je absolútne nulová ochrana voči vode a prachu, čo znamená, že si so slúchadlami nemôžete len tak vybehnúť von bez toho, aby ste sa nepozreli na predpoved' počasia. Ďalším neduhom je nepresne fungujúca funkcia monitorovania otočenia hlavy, takzvaný Head Tracking - akokoľvek sa práve touto prednosťou výrobca v rámci PR prezentácie ku slúchadlám chváli, v praxi to celé funguje

skôr polovičato. Čo však polovičaté nie je ani náhodou, je celkový zážitok z audio prezentácie. Či už si do slúchadiel pustíte hudbu s akýmkoľvek podporovaným kodekom, Bluetooth 5.4 s podporou bezstratového prenosu vám do uší natlačí očarujúci a perfektne vyladený zvuk vhodný pre valnú časť hudobných štýlov.

Nádhorne hutná basová linka ide ruka v ruku so stredmi a nezabúda na výšky. Nechcem teraz tvrdiť, že akéhokoľvek šialeného audiofila tieto slúchadlá dostanú do kolien, to ani náhodou, ale v cenovej relácii, v ktorej sa Sonos Ace pohybujú, dokážu suverénne zabodovať. A ak by sa predsa len niekto našiel, stále je mu k dispozícii dobre spracovaný ekvalizér, cez ktorý si vie jednotlivé vrstvy v továrni nastaveného



audia patrične zadefinovať vo svoj prospech. A čo výdrž? V tele zariadenia sa nachádza batéria s kapacitou 1 060 mAh, ktorá vás pri zapnutom ANC podrží viac ako dvadsaťpäť hodín s tým, že je možnosť využiť funkciu rýchleho dobíjania - stačí tri minúty v sieti a máte ďalšie tri hodiny k dobru.

Debut spoločnosti Sonos v zmysle bezdrôtových slúchadiel dopadol nečakane na výbornú. Do ďalšej generácie si v rámci kvalít prvého modelu Ace nechali menší priestor na zlepšovanie (čaká nás minimálne nejaký ten IP štandard) a cez to všetko dokázali priniesť jedny z najlepších ANC slúchadiel na svete. Kvalita audia pri spárovaní s telefónom je ohromujúca, aj keď by som si želal rozšírenie podpory prenosu zvuku cez Wi-Fi, je úplne logické, že v tomto smere výrobca cieľ skôr na vlastné produkty.

Verdikt

Nečakane úspešný debut nám prináša prémiové slúchadlá s bezkonkurenčnou ANC funkciou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sonos Cena s DPH: 499€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Prémiové šasi
- + Dizajn
- + ANC
- + Telefonovanie
- + Výdrž batérie
- Wi-Fi prenos len pre Sonos produkty
- Head Tracking
- Bez IP ochrany

HODNOTENIE:



Prinker S

TETOVANIE BEZ BOLESTI A ZA PÁR SEKÚND



Tetovanie pokožky je z historického pohľadu nesmierne komplexná a súčasne komplikovaná záležitosť. Z väčšej časti hlavne vďaka istej fatalite pravidiel rôznych náboženstiev, ale rovnako tak aj kvôli predsudkom ako takým. V dnešnej dobe sa cieľené vpichy do kože za účelom vytvorenia obrázku spájajú takmer výhradne s kreativitou a postojom jednotlivca, na konci čoho môže byť čokoľvek, napríklad chuť šokovať alebo si neustále pripomínať významné udalosti. V čase kedy píšem tento text, mám ja osobne už na sebe viacero tetovaní a ak by som ich mal nejakú súhrnne charakterizovať, tak ide o prejav mojej lásky voči konkrétnemu športu, vďaka čomu si čoskoro nebudem musieť kupovať tričká s dlhým rukávom. Pre ľudí, ktorým však permanentné kreslenie po koži nepríde nijako atraktívne a chceli by mať možnosť sa týmto spôsobom upravovať častejšie a bez trvalých následkov, ponúka spoločnosť Prinker zaujímavé a hlavne dočasné

riešenie. Pred časom sa mi do rúk dostala ich kompaktná tlačiareň na instantné tetovania s názvom Prinker S, ktorú som pre vás samozrejme náležite otestoval.

Firma Prinker je priekopníkom v oblasti hardvéru schopného vám počas pár sekúnd ozdobiť takmer akúkoľvek časť vášho tela, a to ľubovoľným obrázkom. V zásade sa jedná o zariadenie podobné klasickej tlačiarňi, ktoré pomocou vstrekovania zdraviu nezávadného farbiva (produkt je určený aj pre deti a bol dermatologicky testovaný) prenáša digitálne vybraný obrázok z aplikácie v telefóne na vašu pokožku. Výsledkom môžu byť farebné, ale aj čiernobiele fake tetovania, ktorých trvanlivosť ďaleko prekračuje akékoľvek naslínené papieriky zo žuvačiek. Na trhu sa v súčasnosti predáva niekoľko verzií Prinker tlačiarňí, z čoho nám do redakcie prišiel vôbec najdrahší model S aj s trojicou farebných slotov (čisto čierna kazeta,

žltičierna kazeta, ružovomodrá kazeta) a špeciálnym fixačným lakom. Cena tohto balíčku sa pohybuje nad sumou päťsto eur s tým, že výdrž vymeniteľných farieb závisí na veľkosti a forme samotných tetovaní. Výrobca udáva zhruba tisíc obrázkov na jednu kazetu a tu treba dodať, že cena kaziet je extrémne vysoká. Farebné vás aj s fixačným sprejom budú stáť 200 eur a čierny cartridge so sprejom stojí 150 eur.

Tlačiareň ako taká má skutočne kompaktné rozmery (146 × 92 × 56 mm) a váži niečo málo cez tristo gramov. Viete si ju tak bez problémov zbalit' so sebou počas cestovania, alebo ju pohotovostne nechať pohodenú v priehradke auta. Dizajnovo Prinker S pripomína akúsi futuristickú zošívачku na papier a aj keď ide výhradne o hardvér z plastu, tak jednotlivé časti sú konštrukčne pevné a pôsobia prémiovým dojmom. Okrem vrchného a spodného partu, ktorý je z lesklého plastu a môže sa preto



l'ahko poškrabat', je šasi potiahnuté matnou textúrou so slušnou odolnosťou voči zbieraniu špiny. Na vrchu sa nachádza malý displej a veľké fyzické tlačidlo, pomocou ktorého rozbiehate, metaforicky povedané, tetovací strojček. Naopak stojan obsahuje šesticu gumových nožičiek, vďaka ktorým dokáže tlačiareň stáť nehybne na stole s akýmkoľvek povrchom. Výmena farieb, kde si je potrebné ešte pred tetovaním jasne určiť, či chcete čisto čierne alebo viacfarebné, spočíva v odklopení vrchného veka a následného zastrčenia spomínaných kaziet - celý proces je jednoduchý a silno pripomína výmenu náplní v klasických atramentových tlačiarňach.

V blízkosti kaziet sa nachádza vymeniteľná batéria

Ešte než vám začnem opisovať samotný proces nanášania farieb na kožu, stručne zhrniem užívateľský komfort v rámci aplikácie a párovania Prinkera s mobilom. Bez stiahnutia príslušného softvéru do telefónu si totižto žiadne „tetovačky bez žuvačky“ na telo nedáte a ak by som mal vytiahnuť náležitú porciu kritiky, tak to musím urobiť práve v tomto bode. Párovanie prebieha cez Bluetooth 5.0 a funguje pomerne obstojne (síce sa mi veľakrát stalo, že som musel opakovane reštartovať telefón, aby som sa vôbec prepracoval k rozhraniu tlačiarne, ale to je ten menší problém, na ktorý tu narazíte),

ovela horšie je to však s rýchlosťou samotného softvéru. Nahratie vášho obrázku z galérie alebo výber z tisícok predpripravených a komunitou neustále dopĺňaných diel je neskutočne pomalý. Často som strávil minútu času len tým, že som čakal, až aplikácia pochopí zadaný príkaz. Rýchlosť je jednoducho „pain in the ass“ a pri produkte za stovky eur by som očakával, že si tvorcovia dajú dobrý pozor na to, aby úroveň užívateľského komfortu bola čo najlepšia.

Po tom, čo ste definitívne rozhodnutí o vašom novom tetovaní a viete presne, kam ho chcete (odporúča sa čo najmenej

chlpatá časť vášho tela, čiže štandardne predlaktie ruky, krk, čelo alebo si dajte pod oko slzičku, aby ste zapadli v rodnom gete), započnete proces prípravy. Prinker S dokáže aplikovať tetovanie v maximálnom rozmere 22 na 1 000 milimetrov a aby bolo možné udržať finálny obrázok na pokožke aspoň tie tri dni, musíte pred tetovaním a tesne po ňom vykonať fixačný postrek. Jedná sa o streknutie akéhosi tekutého laku na telo, ktorý vytvorí povlak a ten zabezpečí, že vám bude farba držať a nezmyje sa pri umývaní. Keďže však kreácia nástreku tetovania chce trocha grífu a skúseností, odporúčam vám sa najprv naučiť samotný proces aplikovania takzvané nanečisto.





Hornú časť tlačiarne jednoducho oddelíte od stojanu (sú spojené magnetmi), priložíte si dýzu na pokožku, kde sa bude nanášať a pomalým, rozhodne nie trhaným, pohybom potiahnete smerom, ktorý je znázornený na vrchnom displeji. Nad dýzou sa nachádzajú kolieska, ktoré vám umožnia onen plynulý pohyb, avšak ako píšem vyššie, chce to grif. Netlačiť, neponáhľať sa a súčasne nebyť zase extrémne pomalý. Akákoľvek chyba v postupe sa okamžite prejaví na výslednom obrázku a vy môžete začať odznova. Rádovo celý proces trvá pár sekúnd a na rozdiel od skutočného tetovania sa pri nepodarku nedeje nič zásadné, len ho zotriete servítkou. Vymeniteľná batéria má kapacitu 950 mAh a ponúkne vám

dostatok času na realizáciu svojich nápadov – takmer päť hodín pri plnom nabití.

Minimalizmus, nič viac od toho nečakajte

Asi ste to už pochopili aj bez môjho komentáru, každopádne, s týmto kusom zaujímavého tetovacieho hardvéru sa nemôžete pokryť žiadnymi komplexnými a obrovskými umeleckými dielami. Rámčovanie rozmeru finálneho obrázku, kde špecificky nepresiahnete výšku dvoch centimetrov, vás predurčuje predovšetkým na minimalistické tetovania alebo stručné nápisy. To je vlastne úplne v poriadku, keďže práve tie sú dnes v móde a

osobne si myslím, že onen čo najmenší rozmer pomáha Prinkeru skryť jeho limity. Akokoľvek predmetná tlačiareň dokáže vytvoriť slušnú vizuálnu kvalitu, čím väčšie obrázky som pomocou nej aplikoval na telo, o to rýchlejšie okolie poznalo, že nejde o penetráciu pokožky.

Dat' deťom možnosť pokryť sa mal'kami ich obľúbených postavičiek z rozprávok, to všetko bez toho, aby to vyznelo nejako lacno a nekusne, je jeden z možných scenárov, v ktorom ja sám vidím relevanciu kúpy tlačiarne Prinker S. Ďalším môže byť napríklad doplnok ku oblečeniu, meno svojho dočasného partnera, PIN bankomatovej karty, recept na segedínsky guláš alebo cheat kód z Grand Theft Auto: San Andreas. Kreativite sa v tomto ohľade medze nekladú.

Verdikt

Netradičná tlačiareň vhodná pre ľudí, čo si chcú donekonečna čarbať po tele.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: **Cena s DPH:**
Datart **520€**

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dočasné tetovanie za pár sekúnd
- + Ostré a vode odolné obrázky
- + Bez bolesti
- Pomalá aplikácia
- Problémy s párovaním
- Cena náhradných kaziet

HODNOTENIE:



EVOLVEO TwinVerti

KEĎ JE ZDRAVIE NA PRVOM MIESTE



Firma Evolveo pravidelne zásobuje trh prevažne lacnejšími perifériami ku všetkým druhom PC. Ale tu a tam sa nájde výnimka potvrdzujúca pravidlo a model myši s modelovým označením TwinVerti je toho dôkazom. Ide totiž o zaujímavú, tichú vertikálnu myš s cenovkou pomerovo prevyšujúcu ich štandard.

V súčasnej dobe obrovská časť populácie trpí syndrómom karpálneho tunelu, a preto sa ne jeden výrobca snaží toto číslo zredukovať. Preto už vyše 20 rokov máme na trhu tzv. vertikálne myši rôznych značiek. Tie sa osvedčili hlavne v kancelárskom prostredí, ale je smutné, že ani po toľkých rokoch nepredstavujú pre korporácie ani len štandard. Evolveo ale nezaostáva a takisto prinieslo na trh model svojej vertikálnej myši – TwinVerti.

Novinka od Evolveo je ergonomická a zároveň dizajnová vertikálna myš o rozmeroch 122 x 73 x 75 mm a váhu 108 g. Pravá strana disponuje klasickým „ľavým a pravým“ tlačidlom, kolieskom a tlačidlom na prepínanie podsvietenia. Na ľavej strane zas nájdeme funkčné tlačidlá pre krok späť a krok vpred, medzi ktorými sa nachádza protišmyková plocha na palec pre lepšie uchopenie myši. Hornú časť zdobí posuvné koliesko na pohyb do

strán, ktoré sa obzvlášť hodí napríklad v tabuľkovom software. Predná časť zasa patrí LED podsvieteniu a USB-C konektoru pre nabíjanie. Spodná časť obsahuje tlačidlo pre nastavenie DPI a prepínanie zariadenia, ku ktorému je myš pripojená. V súčasnosti je jediné dostupné vyhotovenie myši v čiernej farbe.

Musíme povedať, že nás myš naozaj zaujala a to vôbec nie sme zvyknutí na tento typ vertikálnych myši. Používanie bolo hneď z úvodu pohodlné, prirodzené a bežné pracovné úlohy zvládala myš na jednotku. Pohyb kurzora bol prirodzený a presný, klikanie a pohyb kolieska naozaj tichý, presne ako bolo firmou propagované. Koliesko na pohyb do strán sa takisto osvedčilo, a to vo viacerých prípadoch.

Jednou zo zaujímavých predností myši je možnosť pripojiť ju až na tri zariadenia. Jedno pomocou USB prijímača a zvyšné dve pomocou technológie Bluetooth. Pre ľuď, čo napríklad používajú pri práci ako PC, tak aj tablet to môže byť všeobecne veľmi prínosné, keďže prepínanie medzi zariadeniami je veľmi jednoduché. Všeobecne sme na myši nenašli žiadne výrazné nedostatky a spomenuli by sme dve čisto len subjektívne veci. Prvým je LED podsvietenie, ktoré na takomto type

zariadenia nemá úplné opodstatnenie, ale tak proti gustu... Druhým je chýbajúci software a s ním spojená nemožnosť mapovania tlačidiel. Tým pádom by sa podľa nás dalo tlačidlo na prepínanie LED podsvietenia využiť o čosi zmysluplnejšie.

Verdikt

Vertikálna myš Evolveo TwinVerti predstavuje veľmi zaujímavé kancelárske riešenie pre každého, kto chce alebo možno už aj vyslovene potrebuje tento typ myši. Pohodlné užívanie, vysoká presnosť a mimoriadne tichá prevádzka spojená so zaujímavými technologickými vychytávkami robia z tohto produktu vážneho konkurenta na poli vertikálnych myši.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Evolveo	35€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- nič
+ kvalita	
+ tichá prevádzka	

HODNOTENIE:



ROG Ally X

ÉRA NEKONČÍ, BA NAOPAK...



Pred viac než rokom sme vám sprostredkovali niekoľko, pre niekoho možno obsahovo až zbytočne predimenzovaných článkov, a to ohľadom rastúcej popularity PC handheldov. Ak si dobre spomínate, tak toho času som osobne v daných textoch adoroval predovšetkým produkt hernej divízie ASUS, prenosnú hernú mašinku s názvom ROG Ally, čo by žiarivý príklad vtedajšej dokonalosti v danom segmente. Za tých viac než dvanásť mesiacov sa postupne Ally a jej neskôr nastúpená konkurencia etablovali na scéne a z mojej strany prišlo menšie vytriezvenie. To, čo som vtedy považoval za používateľsky prívetivé a konštrukčne správne, tak sa pod lupou dlhodobého testovania a v rukách státisíce používateľov po celom svete ukázalo byť minimálne diskutabilné. S elektronikou to tak vo všeobecnosti už býva, že

niekedy je na odhalenie jej slabín nutné skúšať ju viac než pár mesiacov a použiť dostatočne široký lakmusový papierik, čo sa pri Ally rozhodne potvrdilo. Keďže však ASUS aj naďalej počúva svoju komunitu platiacich zákazníkov, pripravil si pre nich akýsi medzistupeň pred príchodom regulárnej druhej generácie svojho PC handheldu, ktorý dostal prívlastok X. Mal som tú možnosť vôbec ako jeden z prvých technologických redaktorov na našom trhu otestovať ROG Ally X a vďaka tomu vám teraz o tejto mašinke môžem povedať viac než len suché fakty.

Na úvod si dovoľm vyjadriť nadšenie z toho, že väčšina veľkých výrobcov, vrátane spoločnosti ASUS, evidentne vidí zmysel pokračovať vo vývoji vreckových herných počítačov, čo znamená, že komunita herných nadšencov sa do budúcnosti bude

môcť oprieť o viac kvalitných zariadení. Čo nové teda konkrétne, mimo zmeny farby z bielej na čiernu, prináša ROG Ally X? Začnem už tradičným dizajnom, keďže ten prešiel niekoľkými zásadnými úpravami oproti pôvodnej verzii. Ja sám som bol svojho času nadšený z akejsi štíhlejšej elegancie, ktorá z prvého Ally vyžarovala a ani po roku hrania na tomto zariadení nemám s jeho kontúrami zásadný problém. ASUS počúvajúci názory platiacich zákazníkov sa však rozhodol, že do vylepšenej verzie prinesie cieľený tlak na lepšiu ergonómiu, nech už to má za následok akékoľvek navýšenie finálnych proporcií. Úchopové časti tentokrát narástli v zmysle výšky o 4,5 mm, čo znamená, že vaše dlane počas držania Ally X, a to v akejkoľvek krkolomnej polohe, budú pociťovať oveľa lepšiu istotu počas úchopu. Daný konštrukčný zásah hodnotím ako správny, aj keď jedným

dychom dodávam, že to čím sa pôvodný handheld Ally odlišoval, napríklad od oveľa mohutnejšieho Steam Decku, sa s príchodom Ally X vytráca. Osobne som predmetný Windows handheld nemal problém nosiť v zadnom vrecku nohavíc, aj keď som pre okolie možno vyzeral divne, ba až smiešne, tento spôsob prepravy po meste mi vyhovoval. S Ally X, ktoré mimo nárastu hrúbky celého šasi nabralo aj na váhe (z pôvodných 608 gramov na 678 gramov), už vyššie uvedený transport realizovať nemôžem - proste to tam už nenarvem. Druhý nechcený aspekt súvisiaci so zmenou hrúbky môžu pocítiť používatelia s vyložene drobnými rukami, ktorým sa zrazu Ally môže zdať prehnané mohutný a nebudú ho vedieť dlhodobo udržať vo vzduchu bez toho, aby si handheld o niečo neopreli.

Nevyzerá to tak, ale je tu veľa zásadných zmien

Nárast hrúbky so sebou logicky prináša viac než len pohodlnejší a istejší spôsob používania. Špeciálnou kapitolou sú zmeny okolo základnej dosky, o čom sa však ešte budeme rozprávať neskôr. Navonok to tak možno nevyzerá, ale tých zásadných novinek medzi starým a novým Ally je všeobecne skutočne viac ako dost'. Tlačidlo zapínania s výborne fungujúcou integrovanou čítačkou odtlačkov prstov je po novom viac zapustené do vrchnej hrany tela, čím ho viete oveľa rýchlejšie nahmatať aj takzvané naslepo. Problémová zásuvka pre microSD kartu sa presunula na opačnú stranu, preč od kritickej časti chladenia, čo by malo naopak vyriešiť časté hlásenia používateľov pôvodného Ally. Dodnes som po viac ako roku aktívneho hrania na prvej verzii ROG handheldu nemal s týmto síce žiadny problém, avšak veľa



zákazníkov hlásilo výpadky, alebo dokonca kompletnú nefunkčnosť práve čítačky kariet. Pre mňa samotného je však vôbec najdôležitejšia novinka spojená s prvkami ovládania. Začnem s nárastom veľkosti zadných RT/RB a LT/LB triggerov. Tých pár týždňov hrania s Ally X mi jasne ukázalo, že vďaka tejto konštrukčnej zmene sa pocit intuitívnosti a istoty počas hrania rýchlych akčných projektov výrazne navýšil a dokonca ASUS trochu upodozrievam, že pod plastové krytky tlačidiel RB/LB, inak na dotyk stále s extrémne príjemnou textúrou, vložili úplne nové spínače bez toho, aby to verejne nejako komunikoval - ponúkajú totižto precíznejší spôsob interakcie a o niečo hlasnejší a súčasne uspokojivejší klik

Od triggerov k joystickom. Päčky doznali viacero zmien a po novom sú o niečo hrubšie a evidentne potiahnuté kvalitnejšou gumovou textúrou - prst

po hrane nemá tendenciu sklzávať tak rýchlo, čo napomáha oveľa intuitívnejšiemu a citlivejšiemu spôsobu interakcie. Tým však zmeny nekončia.

Päčky dostali dvojnásobnú odolnosť (vydržia päť miliónov rotačných cyklov) a počas hrania na mňa pôsobili oveľa istejším dojmom. Nevieť teraz, či je to hlavne preto, ako som si už na prvý Ally za ten dlhý čas zvykol a tak trochu vybrúsil plastovú hranu okolo RGB linky, každopádne, z ovládania novej verzie predmetného systému je jasné cítiť progres a citel'ný nárast kvality.

Ten nastal aj pri štvorici hlavných akčných tlačidiel (A, B, X, Y), ktoré na dotyk kladú o niečo väčší odpor a ich zopnutie neprináša žiadne zadrhávajúce - aby ste tomu rozumeli, tak po čase som pri prvom modeli Ally začal sledovať pozvoľ'ný, aj keď nie fatálny úpadok kvality hlavných spínačov a verím, že si na to ASUS pri navrhovaní vynovenej verzie X dal tenoraz dobrý pozor. Redizajnom prešiel rovnako D-pad na ľavej strane handheldu, ktorý tentokrát nepôsobí takým kašovitým dojmom a ponúka osemcestnú hmatovú indikáciu namiesto pôvodnej štvorcestnej. K čomu je niečo takéto dobré?

Primárne pre 2D hry a klasické bojové značky ako Street Fighter a Mortal Kombat. Ku zmenám prišlo aj na zadnej strane. Spínače M1 (Macro 1) a M2 (Macro 2) sa posunuli viac do stredu a odporúčene scvrkli ako bobule hrozna v sušičke ovocia. Dôvod? Veľa hráčov sa sťažovalo na náhodné stláčanie v nevhodných situáciách a ako som povedal, ASUS počúva a aj vylepšuje. Myslím, že zmeny padajúce na margo schémy ovládania ROG Ally X som vám vypísal dostatočne obsiahlo, a tak nastal čas sa posunúť zase ďalej, a to rovno k portom.





Zabudnite na externú GPU

Je jasné, že na starom Ally využívalo vstup XG Mobile, určený pre externú ROG GPU, len mizivé percento ľudí (na jednej strane kvôli cene a na tej druhej kvôli obmedzenej dostupnosti). Preto ASUS logicky tento port do modelu X neprenáša a miesto toho pridáva ďalší a oveľa užitočnejší USB-C s podporou Thunderbolt 4. Výsledkom je väčšia sloboda pri zapájaní externých zariadení bez toho, aby ste sa obmedzovali nemožnosťou súčasne dobíjať batériu. Baterka je stále achillovou päťou segmentu Windows handheldov a ja osobne nemám dôvod, špeciálne po roku nažívania s prvým Ally, tvrdiť, že ma dĺžka výdrže tohto hardvéru nehnevá. Ako som však spomínal už v úvode, ASUS počúva svojich zákazníkov, a preto do zväčšeného tela Ally X napratal dvojnásobok pôvodnej kapacity batérie. Štvorčlánkovú 80 Wh batériu môžete navyše po novom dotankovať rýchlosťou 100 W (pôvodne to s originálnym adaptérom v balení išlo maximálne pri 65 W). Starý Ally pri hraní náročných hier s minimom obmedzení nevydrží ani celú hodinu v chode. Čerstvo testovaný upgrade Ally X sa v tomto

smere dokázal priblížiť ku hranici troch hodín bez nutnosti dobíjania, čo považujem za zásadný skok. Ak ste preto doteraz mali pri otázke výdrže PC handheldov všeobecne problém si pred sebou kúpu zariadenia obhájiť, tak ROG vám teraz dáva do procesu rozhodovania nový impulz. Je logicky

náročné vám tu teraz vypísať celkovú a komplexnú mapu správania sa batérie počas stoviek rôznorodých výkonnostných situácií, ale hranie nenáročného obsahu mimo modusu Turbo výrazne približuje Ally X napríklad ku Switchu.

Pod kapotou Ally X sa skrýva identický čip najvýkonnejšej verzie starého Ally, a to AMD Ryzen Z1 Extrem. Výrobca ho cielene doplnil vyššou operačnou pamäťou (nárast z 16 GB na 24 GB LPDDR5X-7500) a pridal aj väčší úložný priestor (nárast z 512 GB na 1 TB). Predávať sa bude celosvetovo len jedna verzia ROG Ally X, a to konkrétne za sumu 899 eur v rámci nášho trhu. Tie dva týždne počas, ktorých som mal testovanú vzorku v rukách som stihol vystriedať viacero náročných videohier a rovnako tak som X zapriahol aj do svojho ďalšieho pracovného procesu, kam spadá tvorba a editácia textov. Viac pamäte pre grafický modul citeľne zlepšilo rýchlosť spustenia a celkovú nielen vizuálnu prezentáciu náročnejších AAA projektov, aj keď pri indie scéne s minimálnymi požiadavkami som si logicky výraznejších zmien nevšimol. Pre kancelárske využitie je po prepojení





Ally X s externou klávesnicou, myšou a teraz už aj monitorom, možné dosiahnuť úroveň komfortu, aký zažívame pri pracovných laptopoch, čo môže rovnako prichodiť nejaké to závažie na miskú s argumentami, špecificky pre potenciálnych zákazníkov, ktorí si kúpu potrebujú obhájiť aj využitím počas svojej pracovnej rutiny. So spomínaným vyšším výkonom sa automaticky spája aj riziko vyššej produkcie tepla. Výrobca odstránením portu pre externú grafiku získal miesto pre pridanie nového výduchu na horúci vzduch a súčasne tie ostávajúce, konkrétne na zadnej strane, výrazne zväčšil. Zaujímavé je rovnako celkové stenčenie chladiaceho systému a nárast prúdenia vzduchu cez interné tunely. Už pôvodné Ally, podľa môjho názoru, zvládalo odbúravať teplo s gráciou a jeho nová verzia je v tomto smere ešte účinnejšia - je super hrať indie hru pri takmer nulovom hluku z ventilátorov, alebo sledovať obľúbený seriál v posteli bez toho, aby vás rušilo šušťanie rotujúcich lopatiek.

Ten istý panel aj čip, ale...

O identickej dotykovej obrazovke som cieľne vyššie nepovedal ani slovo, keďže jej kvality sa nezmenili a aj keď nejde o dnes žiadanú OLED technológiu, tak jej parametre sú aj v roku 2024 dostatočne relevantné - 7 palcový 1080p panel s obnovovacou frekvenciou 120 Hz pri svietivosti 500 nitov a s podporou VRR. Rovnako tak som nespomínal identické ozvučenie, keďže zvuk pri starom Ally je stále fakticky bezkonkurenčný. Čo sa však zmenilo a týka sa tentokrát oboch zariadení, čiže starého aj nového Ally, tak je neraz kritizovaný Armory Crate SE. Dosiahnuť vysoký užívateľský komfort počas správy hernej knižnice je pri tomto type hardvéru všeobecne problémom a osobne si myslím, že neexistuje žiadna herná konzola na svete, o ktorej by som mohol povedať, že tento aspekt zvládla doviest' do dokonalosti. Nový update pre Armory Create SE, v prípade Ally aj Ally X, obsahuje predovšetkým nové možnosti prispôsobovania - dokážete si

oveľa lepšie vizualizovať zoznamy hier a samotné obchody, meniť témy, priradiť skratky ku vami preferovaným rýchlim nastaveniam (st'ahovať dokonca šablóny pre konkrétne hry), a čo je vôbec najdôležitejšie, robiť expresný upgrade a konečne bez technických problémov. Ak mal doteraz s niečím ACSE vyložené problém, tak to bol práve proces aktualizovania. Existenciu Windows handheldu ROG Ally X vnímam viac, ako len snahu zarobiť na rok starom nápade. ASUS do svojho nového handheldu totižto dokázal dostať hromadu uchopiteľných a citel'ných zmien, ktoré už tak vysokú kvalitu základu razom posúvajú na novú úroveň. Majiteľom staršieho Ally, medzi ktorých sa rádím vlastne aj ja, samozrejme, okamžite ho neradím predávať, ale ak im vyššie rozoberané novinky prídu natol'ko dôležité a chcú ich mať, rozhodne danou zmenou nebudú sklamaní. Pre druhú stranu mince, na ktorej sedia pochopiteľne čoraz nervóznejší záujemci o svoj vôbec prvý PC handheld, mám však jasné stanovisko: chcete nateraz najvyladenejší a najkomplexnejší Windows handheld na scéne? Kupujte ROG Ally X!



Verdikt

Mobilné hranie počítačových hier má nového kráľa.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 899€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Zlepšenie ovládanie
- + Nárast RAM a internej pamäte
- + Slot microSD karty sa presunul
- Už menej kompaktný
- Nárast ceny

HODNOTENIE:



Genesis Mangan 400 Wireless

ŠIKOVNÝ BEZDRÔTOVÝ GAMEPAD



Ponuka herných ovládačov je naozaj rozsiahla a je ťažké vybrať si, najmä ak vám ide o cenu. V takom prípade nastáva častokrát situácia „hit or miss“, teda buď si vyberiete naozaj slušný gamepad, alebo si vyberiete produkt, ktorý je na hranie hier takmer nepoužiteľný a zážitok z hry skôr kazí, ako obohacuje. Práve preto si dnes priblížime ovládač Mangan 400 Wireless, ktorý na svoju cenovku poskytuje naozaj pôsobivé funkcie a čo to si povieme aj o skúsenostiach z jeho používania.

Konštrukcia

Gamepady na rozdiel od iných periférií bývajú jednoznačne náchylnejšie na poškodenie v dôsledku nesprávneho zaobchádzania (rozumej rozčúlenia sa). Preto spracovanie, ako aj materiály použité na výrobu takéhoto ovládača predstavujú dôležitý parameter, na ktorý je potrebné pri výbere prihliadať. Z tohto hľadiska

pôsobí Mangan 400 ako kvalitný a odolný produkt tvorený prevažne tvrdým plastom s pogumovanými časťami. Ak už teda hovoríme o odolnosti, musím spomenúť, že k zariadeniu je v balení dodávaný aj ochranný kryt, ktorý zabezpečí bezpečný prenos gamepadu bez obáv o jeho poškodenie.

K dôležitým parametrom správneho ovládača patrí aj hmotnosť a rozmery. Produkt je veľkosťou prispôbený skôr pre väčšie ruky a jeho konkrétne rozmery sú 113 x 154 x 55 milimetrov. Hmotnosť je na to, že gamepad disponuje batériou, taktiež celkom nízka, presnejšie 216 gramov. V neposlednom rade musím oceniť aj skutočnosť, že tlačidlá držia v zariadení pevne a nekývajú, čo je aj na danú cenovku celkom potešujúca okolnosť.

Dizajn

Dizajn je jedným z aspektov, na ktorých si dal výrobca naozaj záležať. Konkrétny testovaný

produkt prišiel v bielom farebnom prevedení, no predná maska je odnímateľná a výrobca do balenia zahrnul aj náhradnú masku čiernej farby so zeleným vzorom. Vďaka tomu je možné pozmeniť dizajn produktu tak, aby vyhovoval vašim požiadavkám.

Okrem tohto ale zariadenie pôsobí kvalitne a prémiovo, čomu napomáha najmä štýlové tvarovanie tlačidiel a joystickov, ako aj podsvietenie, ktorým výrobca nešetril. S bielou maskou ide o naozaj dizajnový kúsok, ktorý v kombinácii bielej a čiernej farby pôsobí elegantným dojmom.

Konektivita a batéria

Platformami, na ktorých v dnešnej dobe hráči hrajú hry, je veľa, no málokto podporuje všetky. V prípade Mangan 400 Wireless sa ale nemusíte ničoho báť, keďže tento produkt podporuje všetky známe platformy od Androidu



cez iOS až po Mac, PC, Nintendo Switch, Steam Deck alebo aj Asus Rog Ally.

Ak sa na konektivitu pozrieme z druhej strany, môže vás zaujímať aj spôsob pripojenia k takýmto zariadeniam.

Primárny spôsob komunikácie je cez rozhranie Bluetooth prostredníctvom USB donglu alebo priameho Bluetooth pripojenia, no taktiež je možné používať gamepad aj pomocou pripojenia káblom.

Čo sa týka batérie, tak výrobca tvrdí, že zariadenie vydrží na plné nabitie do 15 hodín, čo sa mi síce nepodarilo dosiahnuť, no mnou dosiahnutých približne 13 a pol hodiny je aj tak slušný výkon na zariadenie danej cenovky.



Používanie

Teraz prichádza vec, ktorá každého snád' najviac zaujíma. Je tento ovládač „hit' alebo „miss' . Po dôslednom odskúšaní musím potvrdiť jasný „hit' , nakoľko každé z tlačidiel dokonale reagovalo na zadávané vstupy a ani raz som nepocítil nepresnosť alebo dlhšiu odozvu z hl'adiska zariadenia.

Ďalšou zaujímavou funkciou, ktorú produkt ponúka, je možnosť nastavenia sily vibrácií. Ponúkané sú 3, resp. 4 úrovne, no jedna z nich znamená ich úplné vypnutie.

Musím podotknúť, že osobne som viac fanúšikom rozloženia tlačidiel tak, ako to robí Sony, no pri tomto produkte mi „xboxácke' rozloženie vôbec neprekážalo.



Komfort bol aj po dlhších hodinách hrania adekvátny a snád' jediná vec, ktorú by som uvítal, je možnosť nastavenia podsvietenia, ktorú sa mi nepodarilo nájsť. Ďalším možno menším mínusom sú tlačidlá v strede produktu, ktoré nedávajú jasne najavo, na čo slúžia.

Napríklad tlačidlá „+' a „-' vám môžu napovedať, že sa používajú na upravenie hlasitosti, alebo aj na čokoľvek iné.

V konečnom dôsledku tlačidlo „+' je zväčša používané ako vstup do menu v hre. Celkovo je ale Mangan 400 tvarovaný tak, aby nikomu v ruke neprekážal ani po viacerých hodinách používania.

Záverečné hodnotenie

Spoločnosť Genesis si pri výrobe Mangan 400 Wireless naozaj dala záležať a z ich dielne opäť vyšiel šikovný kúsok hardvéru, ktorý na svoju cenu, ktorá je na stránke výrobcu 39,99 eur, poskytuje naozaj viac než snád' ktorýkoľvek iný gamepad v danej cenovej kategórii.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Spracovanie	- Nič
+ Odozva	
+ Dizajn	

HODNOTENIE:



RingConn Smart Ring

ZAHŔD HODINKY



Predpokladám, že každý psychicky vyrovnaný jedinec, ktorému sa jeho vlastná existencia pozdáva natol'ko, že by s ňou plánoval ostať čo najdlhšie mu to len osud umožní, myslí v prvom rade na svoje zdravie. Okrem cieleného preberania jedálnička a pravidelnej fyzickej aktivity, kam apropos nemusí automaticky spadať len šport ako taký, nám však v boji za dlhší život môže významne pomáhať aj moderná technika. Monitorovanie zdravotných funkcií, ako doplnok inteligentných hodín, si počas prvej dekády komerčnej existencie týchto zariadení získalo obrovskú skupinu fanúšikov. Dnes sa tento formát hardvéru nekupuje výhradne na vybavovanie telefonátov alebo notifikácií (dovoliť si dokonca tvrdiť, že to je aktuálne doslova podružná funkcionálnosť), ale skôr na to, aby nad nami niekto chytřejší bdel dňom aj nocou. Ak sa pred piatimi rokmi ešte

nebolo možné na bežne predávané smart watch obrátiť s prosbou o komplexné zhodnotenie aktuálneho fyzického stavu a celého monitorovanie bolo len vo vývoji, tak dnes už je situácia výrazne lepšia. Sme len pár rokov od momentu, kedy sa nositeľná elektronika začne, z časti, predávať ako reálne atestované medicínske náradie a už dnes je bežné, že státisíce ľudí po celom svete chodí za svojimi lekármi preto, že im to odporučil hardvér na ich ruke. Ako určite dobre viete, tak hodinky sú len jednou stranou mince, keďže aktuálne je v rámci zaznamenávania fyzického stavu v celodennom rozsahu na vzostupe segment inteligentných prsteňov. Ja sám som mal počas predchádzajúceho roka možnosť dlhodobu testovať prsteň od spoločnosti Ultrahuman, ale keďže konkurencia je v uvedenom segmente čoraz pestrejšia, netrvalo to dlho a na

ukazovák som si nasadil ďalší zaujímavý koncipovaný smart ring. Tentokrát ide o značku RingConn, ktorá vo filozofickej rovine začala existovať práve v čase rozkvetu inteligentných hodín a ktorú Dr. Guoxing Wang doviedol na trh s jasným cieľom. Vytvoriť pohodlné zariadenie na monitorovanie kritických životných funkcií. Ja osobne som mal možnosť sa s výsledkom jeho práce nepretržite oboznamovať takmer dva mesiace a teraz vám o tom celom poviem viac.

Pointa preniesť všetky zásadné monitorovacie procesy z hodín na prsteň tkvie v dosiahnutí oveľa lepšieho pohodlia počas celodenného nosenia, vrátane spánku. Hodinky, akokoľvek ich dnes vynaliezaví výrobcovia dokážu vyhotoviť čo najviac užívateľsky prívetivé, nikdy nedosiahnu takú úroveň fyzického komfortu,



aký zažijete počas nosenia obyčajného prsteňa. Iste, nazývať smart ring niečím obyčajným je asi trochu mimo, ostatne, proporciami ide predsa len o inú „pesničku“, než máme možnosť zažívať pri bežnom krúžku zo vzácného kovu. Tak či onak, aj tento špecifický druh hardvéru sa za pár rokov svojej komerčnej existencie dočkal čiastočnej evolúcie a RingConn, oproti mnou vyššie spomínanej konkurencii (môžete si k nej pridať aj prsteň značky Oura) je zo všetkých najtenší a najľahší. Materiál je titán statočne odolávajúci škrabancom a poškodeniu, ale už teraz vám môžem povedať, že pri bežných činnostiach a nie práve opatrnom zaobchádzaní, tých škrabancov a škrabančekov, skôr či neskôr, nakoniec pár nazbierate. Za predpokladu, že chcete mať svoj prsteň neustále ako zo škatulky, budete sa musieť vyvarovať rôznym činnostiach, počnúc od strkania rúk do vrečka s klúčmi alebo mincami a

končiac chytaním akýchkoľvek materiálovo podobných predmetov. V záujme čo najrelevantnejšieho výstupu som sa ja osobne snažil vzorku po všetkých stránkach čo najintenzívnejšie preveriť, a preto teraz, zatiaľ čo píšem a letným pohľadom sledujem jeho jemne obrúsenú hranu, sám dobre viem, že ani tento smart ring nie je z kategórie nezničiteľných. RingConn Smart Ring si viete objednať vo viacerých farebných prevedeniach a jeho cena sa aj s dovozom pohybuje na úrovni tristo eur. Dizajnom ide o hranatejší kúsok, aj keď priamo na prste je táto skutočnosť rozpoznateľná len pri pohľade na jeho profil, čiže bežným okom ju nikto nezaregistruje. Proces nákupu začína správnym výberom veľkosti, kedy vám výrobca najprv zašle svoju veľkostnú sadu so sériou replík a akonáhle ste si istý výberom čísla, nasleduje dodanie samotného originálu. Aj tu sa v krátkosti skloním pred kvalitou, keďže už

z testovacej sady je vidieť, že si RingConn dáva záležať a chce, aby jeho produkty pôsobili maximálne prémiovým dojmom.

Nosiť ho môžete na oboch rukách

Prsteň dokáže naplno monitorovať vašu celodennú aktivitu z oboch rúk a výrobca odporúča nasaď ho primárne na ukazovák, prostredník alebo prípadne prstenník. Tmavá kovová časť s PVD povrchom sa stará o dizajnom neutrálnu prezentáciu z vonkajšej strany a akonáhle si prsteň dáte dole, zvnútra môžete sledovať konektor pre nabíjanie a výstupky prepojené s tromi vstavanými senzormi. Telo samotné je opatrené odolnosťou IP68, čo znamená, že sa s ním môžete vybrať do prahného i vlhkého prostredia s tým, že ponor do hĺbky jedného metra zvládne po dobu pol hodiny. Odolnosť vo vode je cieľená hlavne na bežné kúpanie a sprchovanie, čo však od produktu tohto formátu automaticky očakávate. Prvá vec, čo so mnou počas recenzovania vyložene otriasla, v tom pozitívnom zmysle, bola existencia dokovacej stanice, ktorú nájdete už v základnom balení. Ide o samostatnú krabičku vyhotovenú kompletne z hliníka a vybavenú batériou s kapacitou 500 mAh – predmetné puzdro vám umožní nabiť prsteň hneď osemnásťkrát bez toho, aby ste potrebovali mať v okolí elektrickú zástrčku. A prečo to pozitívne a príjemné prekvapenie? Vyššie spomínaná konkurencia vám totižto ponúka len obyčajný nabíjací adaptér s káblom, ktorý je síce menší než dokovacia stanica RingConn, ale z pohľadu využitia mimo domova ostáva zásadne znevýhodnený. Keď už spomínam batériu, tak aj pri nej sa dá hovoriť o jasnej výhode testovanej jednotky. Pri bežnom používaní, kedy si každý deň





cieleno nebudete spúšťať konkrétne monitorovanie športovej aktivity, vám batéria teoreticky vydrží na jedno nabitie celý týždeň. Rýchlosť samotného nabíjania je rovnako slušná, keďže vám na ňu stačí nechať prsteň v puzdre deväťdesiat minút.

Treba však dodať, že ten týždeň je možné dosiahnuť len pri špecifickom scenári a mnou štandardizovaným počtom dní sa v tomto prípade stalo číslo päť. Čo mi v prípade hlásenia dochádzajúcej energie v prsteni alebo priamo úplného vybitia vadilo najviac, bola skutočnosť, že akonáhle ste sa pravidelne nepozerali do aplikácie RingConn, nemali ste možnosť zistiť, ako je na tom stav batérie - v čase testovania aplikácia nevedela posielat' do mobilu notifikácie a musel som si tak dávať dobrý pozor, aby som to päťdňové okno neprešvihol.

Pod'me sa teraz bližšie pozriem na to, čo vlastne RingConn prsteň dokáže monitorovať a ako relevantné dáta vám vie prostredníctvom svojej aplikácie patrične naservírovať. Jeho základom je trojica senzorov. Ide o snímač teploty, PPG senzor a 3D akcelerometer.

Nemám problém s relevanciou zbieraných dát ani s príslušnou odchýlkou ohľadom presnosti krokov (tá je bežná aj pri inteligentných hodinkách), ale na čom by RingConn mal vyložené zapracovať, je spôsob synchronizácie dát a rýchlosť ich prenosu - absentuje automatická synchronizácia a ak chcete údaje preniesť do mobilu, je nutné prsteň držať blízko neho. Prehľadnosť aplikácie dostupnej

pre Android a iOS vnímam pozitívne, aj keď voči konkurencii je tu možné badať istú strohosť. Nie je to jednoducho také hravé ako inde. Monitorovanie spánku sa výslednými dátami dá porovnať s čímkoľvek v rámci nositeľných zariadení a prsteň nie je vedľa ani pri údajoch ohľadom teploty pokožky, okysličenie krvi a srdcovom tepe - test som robil v porovnaní s ďalším smart ring zariadením a dvojicou prémiových hodienok s tým, že už spomínané odchýlky boli minimálne.

Užívateľ má možnosť listovať v záznamoch počas jednotlivých dní a nechýba podrobný rozpis bežnej alebo športovej aktivity (čo sa týka športu, tak ide o beta verziu monitorovania, v ktorej je nateraz dostupný len beh vonku a neskôr výrobca slubuje príchod ďalších športov). Záznam spánku rozpisuje jednotlivé fázy do štandardného grafu a nezabúda priložiť informácie o SpO2, dýchaní a teplote pokožky. Napríklad oproti prsteniu Ultrahuman Ring Air bol RingConn schopný správne identifikovať aj krátke prebudenia a zmysluplne ich zapísať do grafu.

Samostatnou kapitolou vychádzajúcou zo zberu už vymenovaných údajov je stres. Tu vám prsteň zvláda podávať informácie o aktuálnom indexe stresu, ktorý prepája s ešte len vyvíjajúcou sa pod-aplikáciou s názvom Wellness Balance - pôjde o akéhosi zdravotného poradcu, ktorý vám na základe nazbieraných dát bude v budúcnosti podsúvať, dúfajme, rozumné informácie o tom, čo počas dňa robiť so svojím telom a čomu sa naopak vyvarovať.

Inteligentný prsteň značky RingConn ma po takmer dvoch mesiacoch používania rozhodne nesklamal, ba naopak si myslím, že ide stále o produkt porovnateľný s akoukoľvek nateraz dostupnou konkurenciou. Medzi jeho zásadné prednosti, ak dám bokom subjektívne vnímanie dizajnu a neplatenú aplikáciu, je rozhodne výdrž batérie, prémiové spracovanie a dokovacia stanica s vlastnou batériou.

V momente, keď sa jeho autorom podarí zapracovať na kontinuite prenosu dát a dôjde k spusteniu komplexnej palety športových aktivít, pôjde o plnohodnotný a cenovo dostupný smart ring, ktorý môže aj vám potencionálne zachrániť život.

Verdikt

Elegantný smart ring vybavený všetkými dôležitými senzormi, ktorý vám poskytne dlhú výdrž batérie a nadštandard v podobe nabíjacieho puzdra.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: RingConn Cena s DPH: 300€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalita spracovania
- + Batéria
- + Bez poplatkov
- + Dizajn a odolnosť
- + Prenosné puzdro
- Komplikovaná synchronizácia dát
- App je stále v začiatkoch

HODNOTENIE:




JEJ TELO

INŠPIROVANÉ ŽIVOTOM
ANDREY ABSOLONOVEJ

Pozerajte tu



 SLEDUJTE
ONLINE

 Sleduj na
Apple TV

KVIFF.TV

dafilms.
sk

CMF Nothing Watch Pro

LEN 60 EUR?



Verím tomu, že dnes už je len málo ľudí, ktorí nevedia, kto je Carl Pei a čo všetko počas svojej krátkej, ale plodnej kariéry dokázal. Jeho najnovšia spoločnosť Nothing sa v priebehu pár rokov dokázala s úspechom etablovať na scéne s mobilnými telefónmi a nemenej úspešne zvládla preniknúť aj do segmentu bezdrôtových slúchadiel. Nebol by to však rodák z čínskeho Bejingu, aby sa nechal len tak uchlácholiť zdanlivým úspechom, čoho výsledkom je produkcia ešte o trochu prístupnejšej nositeľnej elektroniky, než zastrešuje samotný Nothing, ktorá sa predáva pod dcérskou značkou CMF. Ešte než vám poviem viac o prvých inteligentných hodinkách od CMF, určite je na mieste si uvedenú skratku aj patrične vysvetliť, ostatne, má to s testovanou vzorkou veľa spoločného. CMF znamená konkrétne Colour, Material and Finish a

ak ste si doteraz mysleli, že reklama v spotrebnej elektronike dávno opustila nejakú mieru triezvej pravdivosti, tak minimálne v prípade dizajnu hodínok CMF Nothing Watch Pro to ani náhodou neplatí.

Áno, prvotným argumentom prečo uvažovať o prvých inteligentných hodinkách od CMF je rozhodne ich nízka cena. Za sumu šesťdesiat eur dostanete po vizuálnej a konštrukčnej stránke akúsi trhovú anomáliu, ktorá vyžaruje istý prémiový nádych a nebojí sa priznať, komu konštruktéri počas výroby pozerali cez rameno. Minimalistický dizajn v istom smere evokuje hodinky od Apple (konkrétne Watch Ultra 2) a súčasne stíha naplniť vyššie spomínanú skratku samotného názvu. Drsná povrchová úprava šasi z hliníkovej zliatiny má hrúbku necelých trinásť milimetrov a na zápästí tak hodinky pôsobia elegantným

dojemom. Plne odnímateľný silikónový 22 mm remienok má rozumne uspošobené zapínanie a počas nosenia mi nespôsoboval žiadne problémy. Na margo spomínanej konštrukčnej pevnosti treba dodať, že výrobca síce dosiahol slušnú odolnosť voči vode a prachu (IP68), avšak bez vyššieho ATM stupňa. Znamená to, že s hodinkami nie je vhodné vliezť do bazénu – apropos, medzi športovými režimami ani nenájdete modus monitorovania plávania ako takého.

Na pravej hrane hodínok väziacich necelých päťdesiat gramov sa nachádza jediné fyzické tlačidlo. Spínač je primárne určený na zobudenie obrazovky a spomínam to zámerne, keďže funkcia automatického prebudenia naklonením zápastia sa počas mesačného testovania ukázala byť ako jemne nespohľadlivá. Vrchnej časti hodínok logicky dominuje 1,96 palcov veľký AMOLED



displej s rozlíšením 410 x 502 pixelov a maximálnym jasom 600 nitov. Obrazovka je mimo ostrého slnka dobre čitateľná, no akonáhle začne, takzvané pripekajú, užívateľ bude mať tendenciu si hodinky prekryvať rukou s cieľom dosiahnuť tieň. Keď už spomínam úroveň jasú, tak panel nepodporuje jeho automatické nastavovanie a človek si tak musí uvedenú korekciu riešiť manuálne. Naopak, výhodou je podpora always-on, ktorá v kombinácii s originálnym vizuálom "Nothing" rozhrania a rôznych umelecky pojatých ciferníkov povyšuje celkový dizajn CMF Nothing Watch Pro na novú úroveň. Ešte než sa posuniem v opise kvalít testovanej vzorky ďalej, rád by som upriamil vašu pozornosť na skratku „Pro“ v názve tohto zariadenia. Keďže v



predaji nie sú žiadne iné verzie daných hodínok, môžeme tentokrát oddelenie PR výrobcu Nothing trochu pokarhať za účelové zavádzanie konzumenta.

A cena sa začína prejavovať

Doteraz by som mohol testovanú premiéru od CMF označiť za viac či menej prekvapivý úspech, ale je načase si naliať čistého vína. Zásadným nedostatkom CMF Nothing Watch Pro je povrchná správa notifikácií a presnosť monitorovania športu. Po prečítaní notifikácie na obrazovke hodínok sa záložka nenávratne stráca, a to bez možnosti na ňu priamo zareagovať, či už ukázaním podrobností alebo prípadne zvolením rýchlej odpovede. Všetky nazbierané údaje sa

ukladajú do príslušnej CMF aplikácie cez BT vo vašom mobilnom telefóne (neexistuje tu podpora Wi-Fi) a nie je možné ich prepojiť s aplikáciami tretích strán, vrátane tých najpopulárnejších ako napríklad Strava.

V cenovej relácii vyššie uvádzaných šesťdesiat eur dnes viete kúpiť takzvané fitness náramky s oveľa komplexnejšou správou monitorovania vašich športových výkonov – napríklad nami nedávno testované Galaxy Fit3 od Samsungu sú ešte o niečo lacnejšie než CMF hodinky a v zmysle softvérovej správy i presnosti toho ponúkajú oveľa viac. CMF napriek tomu všetkému uvádza podporu sledovania viac než sto športov a v zozname nájdete známe, ale aj vyložene exotické aktivity.





Relevantnosť zbieraných dát sa opiera o meranie srdcovej frekvencie, vašej GPS polohy a dĺžky samotného výkonu, čo je koktail, aký môže uspokojiť skôr príležitostných športovcov než zapálených atlétov - pre nich sú na trhu dostupné logicky oveľa drahšie hodinky.

Monitorovanie srdcového tepu, úrovne stresu, hladiny kyslíku v krvi a spánku ako takého fungovalo pomerne obstojne. Hodinky však mali problém rozpoznať krátke večerné prebudenia v rámci výletov na toaletu a rovnako tak im nešlo úplne dokonale zarámovvať presný bod zaspánia. Opäť však treba dodať, že pre nenáročného konzumenta vedomého si ceny, akú za daný hardvér dal, ide o akceptovateľné odchýlky.

Čím viac sa budete snažiť hromadiť dáta o svojej celodennej činnosti, o to skôr sa vám podarí vybiť vstavanú batériu s kapacitou 340 mAh. Hodinky sú predávané ako

zariadenie s výdržou trinástich dní, čo je však údaj nameraný s minimom aktívnych monitorovacích funkcií, ba dovoľm si tvrdiť, že so žiadnou z nich. Reálny odhad výdrže v rámci jedného nabitia, podotýkam pri každodennej aktivite, je necelý týždeň - najväčší odber klasicky „zožerie“ zapnuté GPS. Rýchlosť nabitia z nuly do plna sa pohybuje okolo hodiny a pol. V balení nájdete na to určený USB-A kábel s magnetickým konektorom, za ktorý by mal však niekto v Nothingu dostať výpoveď. J

eho aplikácia na zadnú stranu hodínok je nie len nepraktická, ale z pohľadu užívateľského komfortu absolútne zmatečná. A keď už spomínam šasi, tak na ňom sa nachádza navyše mikrofón, respektíve reproduktor, určený na vybavenie krátkych telefonátov cez BT. Kvalitu hovorov môžem zhodnotiť ako uspokojivú, keďže softvér sa snaží celkom slušne filtrovať všetok šum na pozadí.

Nič pre športovcov

CMF Nothing Watch si síce reklamné označenie Pro vôbec nezaslúžia, ale ich relevancia na trhu s lacnými inteligentnými hodinkami je nespochybniteľná. Šesťdesiat eur tu z väčšej časti zožal prémiový dizajn a kvalita použitých materiálov, kde pridanou hodnotou ostáva minimalisticky čisté a jedinečné softvérové rozhranie.

Akonáhle si však hodinky dá na ruku zaniatený športovec, nebudaj plavec, tak razom zistí, že si mal radšej priplatiť alebo vybrať konkurenčný fitness náramok. Verím, že Nothing postupom času odstráni problémy so samovolným odpájaním hodínok od telefónu či nie dobre fungujúcu funkciu prebudenia otočením zápästia, a tým sa celková kvalita hodínok ešte navýši. Ako to teda najlepšie uzavriete? Chcete prémiovo vyzerajúce hodinky za pár korún a dokážete im odpustiť istú povrchnosť v rámci monitorovania? Tak CMF Nothing Watch môžu byť pre vás správnu voľbou.

Verdikt

Vizuálne očarujúce hodinky s puncom značky Nothing, ktorých cena však skrýva mnohé kompromisy.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Nothing
Cena s DPH: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-------------------------|-------------------------------------|
| + Dizajn | - Riešenie nabíjania |
| + Nothing punc | - Bez automatického nastavenia jasu |
| + Cena | - Odpájanie od telefónu |
| + Ideál pre nenáročných | |

HODNOTENIE:



Keychron Q11

ROZLÁMANÁ POMOCNÍČKA



Na prvý výbuch svojej ranej literárnej kreativity si spomínam, ako by to bolo dnes. Práve som dočítal, toho času posledný román z poľskej fantasy série Wiedzmin, u nás známej skôr ako Zaklínač, keď som si vo svojej strapatej hlavičke vykonštruoval ideu, že niečo podobné snád' dokážem napísať aj ja. Akokol'vek vám to dnes asi znie smiešne, práve tá chuť začať vytvárať môj vlastný príbeh a prenášať ho na papier, vo mne položila základy toho, čím som dnes. Nie, nestal som sa slávnym spisovateľom ako Andrzej „predal som práva na Geralta za dve piva“ Sapkowski, avšak počas stoviek hodín tvorenia chaotických rukopisov v pozíciách, z ktorých by ochrnula aj chobotnica, som si vybrúsil svoj vlastný štýl opisu a dodnes sa oň vo svojich článkoch opieram. A prečo pred vami teraz otváram jednu zo svojich spomienkových komnát, špeciálne tú s ťažkými dverami osadenými

do hrdzavých pískajúcich pántov? Pointou je tentokrát spomenutá metafora s chobotnicou, keďže ako sa povie; mladé telo znesie všetko, no vekom sa mu to vráti a často to nie je ani náhodou príjemný návrat. Od písania gul'ôčkovým perom cez prvú klávesnicu v mohutných laptopoch s atypickými rozmermi až po dnešné klaviatúry od výmyslu sveta. Moje svalstvo, šľachy a kosti si za tie takmer tri dekády ťukania do písmeniek a tlačenia na hroty pier prešli svojím vlastným Danteho peklom a dnes už preto chápem, aké dôležité je správne držanie tela a v celom tom procese si nechať pomôcť od modernej techniky.

Určite už poznáte vertikálne počítačové myši, ktoré v istom smere riešia problémy s karpálnym tunelom v rámci horných končatín. Ďalšou významnou pomocou pre ľudí trávajúcich u počítačov desiatky hodín

týždenne sú dnes takzvané ergonomické klávesnice. Ja osobne som v minulosti testoval niekoľko modelov od rôznych výrobcov, či už išlo o Logitech alebo Lenovo, ale ich prístup ku odľahčeniu záťaže na ramená a svalstvo počas písania by sa dal v istom smere nazvať skôr konzervatívnym – dizajnovane sa totižto jedná o membránové klávesnice s vyvýšeným stredovým bodom alebo akousi účelovo vytvorenou vlnou z písmeniek a nič viac.

Spoločnosť Keychron však ku celej problematike pristupuje oveľa invazívnejším spôsobom a to tak, že klasický koncept klávesnice rozsekáva na dve samostatné jednotky a pridáva vyvýšené mechanické spínače. Výsledkom je ich model Q11, s ktorým som strávil posledný mesiac v rámci záťažového testovania a dúfal, že sa dostaví zázrak.



Óda na ramená

Spoločnosť Keychron sa dlhodobou špecializuje na produkciu rôznorodých mechanických klávesníc s vysokým stupňom prémiovej kvality, či už je reč o vybavení vhodnom do kancelárie alebo herne. Ich sedemdesiatpäť percentná ergonomická klávesnica Q11 má na prvý pohľad zdanlivo vysokú cenovkou (230 dolárov aj s dovozom), avšak ak si ju porovnáte s konkurenciou mechanických spínačov s cieľom na fyzické pohodlie konzumentov, tak z toho Q11 vyzdá ako cenovo najrozumnejšia voľba.

Výrobca ide už tradične cestou variability a modulárnosti, čo znamená, že si u neho viete model Q11 objednať v holom základe bez spínačov a PBT krytiel ako aj plne osadený. Dostupné sú dve verzie farebných krytiel a rovnako tak dve verzie Gateron G Pro spínačov. Mne na test dorazilo šasi vybavené červenými a vopred premazanými spínačmi s krásne vláčnym ťahom a štvrtinovým odporom.

TKL koncept, čiže odrezanie numerického bloku a ponechanie vrchnej F rady s preklenutím do multimediálnej lišty ste

už určite mali možnosť vidieť viackrát. Keďže sa však v prípade Q11 stredová časť oddelí uje, obrovskou výhodou je prítomnosť dvoch samostatne fungujúcich otočných koliesok.

V tenkom hliníkovom tele sa nenachádza žiadna batéria a klávesnica je tak funkčná len v rámci káblového zapojenia. V balení, okrem štandardného príslušenstva, aké Keychron pridáva ku všetkým svojim produktom, nájdete aj dostatočne dlhý

hlavný prívodný kábel. Osobne by som si však želal, ak by rovnako dôležitý spojovací kábel s dvoma USB-C koncovkami bol predsa len o niečo dlhší. Uvedomujem si, že by to na stole nevyzeralo tak dobre, špeciálne ak si klávesnicu nemáte chuť rozdeliť na väčšiu vzdialenosť, avšak výrobca by mohol prípadne do budúcnosti zvoliť dve veľkostné varianty.

Každopádne, dobrou správou je, že na spojenie dvoch častí klávesnice môžete využiť akýkoľvek iný kábel s identickými koncovkami a pokojne si tak produkt rozdeliť na šírku ramien kulturistu.

Dizajn Q11 ide na vlnu celého portfólia klávesníc od tohto výrobcu a zákazník si tak kupuje účelový minimalizmus s nádychom industriálneho retra - ak ste čítali moje staršie recenzie na jeho hardvér, tak dobre viete, ako to milujem a obhajujem. Stredové zuby dvoch častí klávesnice do seba zapadnú bez akýchkoľvek medzier a ku dokonalosti tak chýba už len integrácia slabších magnetov, ktorá by proces skladania mohla o niečo spríjemniť.



Je toho na vás veľa?

Existujú dva zásadné dôvody, prečo adovať existenciu niečoho takéto. Odborne sa to nazýva ulnárna deviácia a pronácia predlaktia, čo už z názvu naznačuje, že nejde o nič fyzicky príjemné. Nadmerné namáhanie ramien a horných končatín počas písania textov môže spôsobovať nepríjemné fyzické prejavy a práve možnosť rozdelenia klávesnice a súčasne náklonu spínačov pod uhlom pomáha odľahčiť dôležité časti vášho tela - ramená, hrudník, lakte, zápästie, dlane a prsty.

Nejaký čas mi trvalo vôbec rozpoznať pozitívny dopad na moje telo počas používania Q11 a rovnako tak som bojoval s nastavením mozgu na neštandardnú pozíciu spínačov pod oboma rukami, ale po týždni dennodenného tvorenia článkov, samozrejme, výhradne na testovanej klávesnici, sa celý efekt predsa len dostavil.

Len krátky návrat ku klasickému konceptu bol následne sprevádzaný nepríjemnými pocitmi a špeciálne v oblasti ramien som badal nechcené pnutie. Ďalšou a vôbec nie zanedbateľnou výhodou je kreativita v rámci interakcie vedúca ku lepšej flexibilita práce. Otvorený priestor medzi klávesnicou viete napríklad využiť na polozenie mobilného telefónu počas prepisov poznámok alebo tanieriku s občerstvením.

Ľavá strana klávesnice obsahuje päťicu čistých makro kláves, ktoré si cez QMK/VIA viete prispôbiť podľa svojich potrieb. Programovateľnosť a podpora QMK/VIA, čiže softvéru tretích strán, vám však umožňuje zdefinovať funkciu každého jedného spínača, ktorý si do šasi klávesnice zasuniete - podporu vymeniteľnosti mechanických spínačov som naznačil už v úvode recenzie. Teraz vám stručne vysvetlím, čo vlastne tie skratky znamenajú. QMK je v základe systém vytvorený pre klávesnice, vďaka ktorému si dokážete



svojevoľne realizovať update zariadenia (interná 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 QMK zásahy boli spracované expresne rýchlo a bez komplikácií. Naučiť sa s týmto softvérom narábať si nevyžaduje žiadne špecifické znalosti a zvládne to aj úplný začiatočník.

Dvojité PBT krytky neprepúšťajú svetlo z nižšie usadených LED diód, avšak ani milovníci RGB diskotéky sa nebudú môcť sťažovať, keďže intenzita podsvietenia je razantná a tiahne sa po obvode všetkých osemdesiatdievť klávesov.

Rozdelený medzerník

Komplexnosť a možnosti VIA softvéru sú ďaleko za hranicou uzatvorených aplikácií, ktoré vám dnes ku svojim klávesniciam ponúkajú komerčne známe spoločnosti ako napríklad Logitech. Máte šancu využívať plody kreatívnej a neustále sa rozširujúcej komunity a v prípade akéhokolvek problému s klávesnicou siahnuť po

neuveriteľne komplexnej diagnostike. Tých výhod plynúcich z kúpy Keychron Q11 je tu jednoducho oveľa viac, než by ste možno čakali, aj keď treba jedným dychom dodať, že sa tu rozhodne nerozprávame o hardvéri, na aký si zvyknete počas chvíľky.

Rozstrihnutie bežného konceptu na dve polovice prináša odlišný prístup k tvorbe textov a rovnako tak aj niekoľkým obmedzeniam (v ponuke nie je napríklad klávesa End, aj keď si ju logicky viete zdefinovať cez makro na ľavej strane).

Osobne by som rovnako prijal možnosť výrazného náklonu oboch strán, tak ako to má oveľa drahšia klávesnica Dygma Raise - môžem vám sľuobiť, že už nejaký čas testujem aj tento produkt.

Napriek všetkému je efekt dopadu na pohodlie počas dlhých pracovných dní tak markantný, že akonáhle si na celú atypickosť zvyknete, nebudete už chcieť tvoriť tie svoje vlastné „fantasy romány“ na inej klaviatúre. Apropo, Q11 operuje s frekvenciou 1000 Hz, a tak ju viete s prehľadom využiť aj na hranie svojich obľúbených videohier.

Verdikt

Skúsite Q11 a už nebude chcieť inú.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Keychron
Cena s DPH: 230€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Zvyšuje pocit komfortu počas práce
+ Dizajn a kvalita konštrukcie
+ Pre PC/MAC
- Nič

HODNOTENIE:



ASUS Zenbook S 16 OLED

RUKAVICE SÚ DOLE



Ja som človek, čo má po svojom dome strategicky rozmiestnených viacero funkčných notebookov tak, aby som v prípade akejkol'vek situácie vedel okamžite vstúpiť do online priestoru a realizovať sa v ňom - pracovne, rekreačne, jednoducho, ako si to daná situácia vyžaduje. Vôbec najstarším členom tejto mojej, metaforicky povedané, elektrónkovej rodiny je druhá generácia Zenbooku od spoločnosti ASUS, ktorá konkrétne kotví v priestore nočného stolíka. Ide doslova o starčeka, dnes už s takmer nulovou výdržou batérie, ktorého z posledných síl držím pri živote a keď už dostane príležitosť na prebudenie, často je to z dôvodu komplexnejšej úpravy textu, ktorá by cez mobilný telefón nebola vôbec pohodlná. Vždy, keď uvedený scenár nastane, cítim v sebe isté potešenie, ktoré, predpokladám, prežívajú napríklad milovníci starých vozidiel - vytiahnuť svojho

veterána v nedel' u na vzduch, len aby bolo jasné, že na starých dobrých časoch stále trochu záleží, musí byť osviežujúce. Aj preto je každé nové testovanie aktuálneho modelu Zenbook pre mňa súčasne nevyhnutným porovnávaním a súčtom zmien medzi začiatkom a čerstvou víziou ASUSu. V tejto súvislosti, a po niekoľkých týždňoch skúmania absolútnej novinky s názvom ASUS Zenbook S 16 OLED v najsilnejšej konfigurácii UM5606, musím povedať, že môj vetčný veterán zo spálne zostarol minimálne o d'alsiu dekádu a to už v priebehu času stráveného rozbal'ovaním krabice testovanej novinky.

Vyprodukovaním najčerstvejšieho zárezu do série Zenbookov spoločnosť ASUS zhadzuje akékoľvek rukavice zjemňujúce ich doterajšie produkčné útoky na konkurenciu a, pokračujúc v boxerskej terminológii, bez

okázalých rečičiek posielajú nemilosrdný úder na solar všetkým zástupcom ultratenkých, vysoko výkonných prémiových laptopov. Nový šestnásťpalcový Zenbook S, aby sme si zaradili jeho váhovú kategóriu (sl'ubujem, že toto bolo definitívne posledné prirovnávanie k boxu), spadá do sekcie náradia určeného pre kreatívnych profesionálov. Ľudí, čo sa živia transformáciou svojich myšlienok na digitálne alebo hmotné výsledky, nech už ide o prácu s textom, grafikou, fotkami alebo videom - spoločnou nit'ou, spájajúcou ich rytmus života, je neustály pohyb a potreba byť na viacerých miestach súčasne. Práve pre nich taiwanský výrobca vysekal z kusu keramiky neuveriteľne tenké a zároveň ľahké šasi, ktoré však aj napriek svojej papierovej hrúbke skrýva ultimátny výkon a obrovskú výdrž batérie. Jeden a pol kilogramu ťažké a niečo málo cez jeden centimeter tenké telo v zatvorenom stave



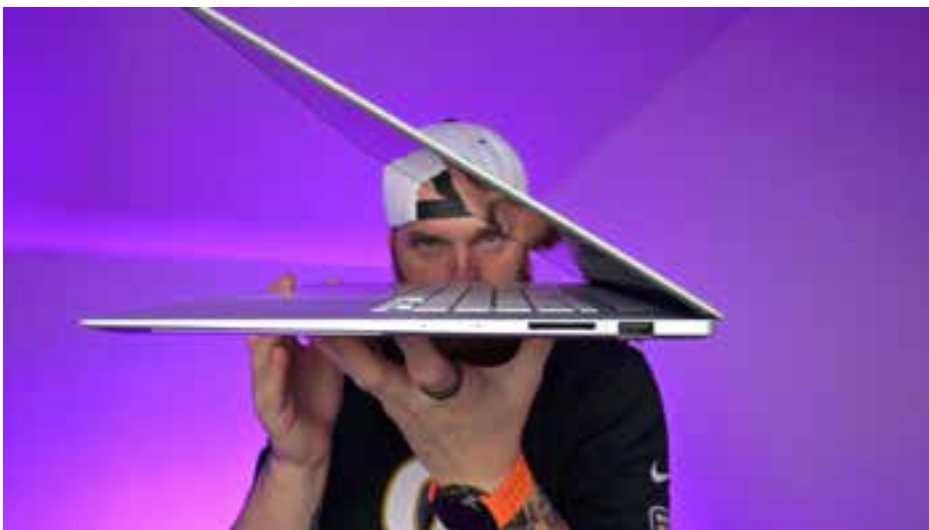
si vás získa už pri prvom dotyku, s tým, že akokoľvek vám bude jasné, že držíte v dlaniach prémiový produkt, nebudete vôbec tušiť, z čoho je vlastne vyrobený. Spomínal som keramikú a rozhodne nešlo len o jednu z mojich prehnaných hyperbol. Výrobca v tomto prípade využíva kombináciu hliníka a horčíka, pričom vrchné veko prechádza úpravou ponoru do špeciálneho roztoku, ktorý mu zabezpečí zvýšenú odolnosť (ide o high-tech keramikú zvanú Ceraluminium, ktorá bola použitá už pri minuloročnom Zenbooku S 13).

Bez odtlačkov a zbierania špiny

Zenbook S 16 sa vďaka špeciálnej povrchovej úprave nemusí obávať toho, že ho bude neustále niekto drhnúť handrou – jemne drsný povrch, v istom ohľade pripomínajúci papier, úspešne odoláva odtlačkom prstov a iným nechceným formám špiny. Tu by som rád zopakoval filozofiu nosenia kade-tade po svete, ktorú síce viete zrealizovať aj s oveľa lacnejšími notebookmi bez hogo-fogo materiálov ako práve Ceraluminium (apropo, ak ste to ešte nerozlúštili, tak ide o slovné spojenie keramiky a hliníka), avšak ich vizuálna



kvalita po pár mesiacoch cestovania rapídne klesá a nie je zrovna vhodné nabehnúť na poradu s notebookom, ktorý vyzerá ako keby ho práve prešiel smetiarsky voz. Ruka v ruku s prémiovým dizajnom, ktorému kraluje minimalistický a precízne vyrezaný nápis ASUS Zenbook umiestnený v pravom dolnom rohu, sa nesie aj bohatá porcia portov. K dispozícii je vám plnohodnotný HDMI (2.1) vstup



nasledovaný dvojicou USB-C (4.0), USB-A (3.2/Gen 2), 3,5 mm audio portom a na prenosovú rýchlosť uspokojivou čítačkou SD kariet (podotýkam SD a nie microSD). Čo z tohto vyplýva? Majiteľ takto na prípojky bohatého zariadenia dokáže laptop za pár sekúnd spárovať s trojicou externých monitorov a v rovnakom čase si preniesť z fotoaparátu alebo kamery nazbierané materiály na prípadnú postprodukciu alebo rýchlu prezentáciu. Prenos dát mimo fyzických konektorov testovaná vzorka zvláda aj prostredníctvom Wi-Fi 7 a najnovšieho štandardu Bluetooth.

Niečo, čo váži jeden kilogram a je tenké ako faktúra za plyn, môže v nezastavenom

pozorovateli vyvolávať veľa otázok a to konkrétne ohľadom nedostačujúcej konštrukčnej celistvosti. Nechcem vyložené povedať, že sa pod protichodným tlakom mojich rúk nový Zenbook S 16 správal ako mramorová doska, avšak, poddajnosť bola minimálna a sprievodným javom nebolo praskanie a ani iná forma úľavy materiálu. Extrémne tenké vrchné veko dokážete, aj napriek nízkej váhe, odklopiť pomocou jedného prsta a akonáhle tak učiníte, dostanete okamžite po zapnutí systému štyri významné podnety. Prvým je pohľad na šestnásť palcovú dotykovú 3K OLED obrazovku s takmer nulovým rámkom, v ktorej je, mimochodom, pekne skrytá kvalitná webová kamera s IR funkciou čítania tváre, druhým je dizajnovo zaujímavé riešenie mriežka vrchného chladenia, vyrezaná z hliníka, nasleduje nemenej zaujímavá nízko profilová klávesnica a celé to uzatvára priam obľudne obrovský trackpad. Začnime práve tou kamerou, ktorá, okrem očakávaných funkcií socializácie so svetom vo vysokej kvalite a s podporou umelej inteligencie počas filtrovania ruchov na pozadí, zvláda ešte výraznejšie ochrániť vaše dáta. Už som spomínal funkciu čítania tváre. Práve ona zjednodušuje



prihlasovanie do systému, avšak rovnako tak musím uviesť možnosť nastavenia neustáleho monitoringu diania pred ňou, či ste prítomný alebo ste si niekam odskočili - v druhom prípade kamera okamžite zamkne systém a automaticky ho odomkne až keď sa pred ňu opätovne posadíte.

Kto by nechcel OLED...

Výhody OLED panelov už dúfam, za tie roky ich testovania aj v rámci nášho média, dávno poznáte. Preto v prípade displeja Lumina OLED, osadeného v tom papierovo tenkom šasi Zenbook S 16, prejdem rovno k veci. Obrazovka s rozlíšením 3K (2 880 x 1 800 pxl) má obnovovaciu frekvenciu 120 Hz, podporuje aj originálne dotykové pero od ASUSu (nájdete ho v balení) a pri

HDR peaku ponúka preklopenie úrovne jasů cez 500 nitov. Vďaka 100% DCI-P3 a 133% sRGB dokážete na uvedenom obraze bez problémov zrealizovať aj už vyššie uvádzanú postprodukciu a ako vás pri nej podrží strojná tohto prenosného počítača, o tom si ešte čo-to povieme nižšie. Posuňme sa teraz ku klávesnici. Napriek tomu, že nejde o plnohodnotnú klaviatúru (je totižto bez numerického bloku), tvar PBD krytiék, ako aj odpor samotných spínačov, je nastavený tak, aby ste sa nemuseli obávať dlhotrvajúcej a nepresnej tvorby textu. Elegantné biele podsvietenie má tri stupne intenzity a cez klávesy preniká rovnomerne, bez nechceného pretekania bokom. Za zmienku určite stojí aj čoraz častejšia prítomnosť spínača Microsoft Copilot, čoby priamej skratky pre spustenie komunikácie

s umelou inteligenciou. Pod klávesnicou nájdeme ergonomický track-pad, ktorý je naozaj obrovský a v zmysle výšky sa tiahne od medzerníka až takmer po spodnú hranu laptopu. Pracovalo sa mi s ním dobre a po čase som ocenil jeho podporu pre gestá, či už pri rýchlym nastavovaní jasů displeja, hlasitosti ozvučenia alebo možnosti posunúť prehrávaný video materiál o pár sekúnd dopredu alebo dozadu. Na margo kvality audia asi stačí, ak poviem, že nový Zenbook má v sebe až šesticu reproduktorov s vyladením od harman/kardon. Výsledkom je hutný zvuk bez kompromisov, d'aleko prevyšujúci bežné nároky, aké mávame počas sledovania filmov alebo seriálov.

Testovaná jednotka mi prišla v maximálnej výkonnostnej konfigurácii v rámci AMD procesorov. Ide o čip AMD Ryzen AI 9 (HX 370 aj s AI) zvládajúci kombinovaný výtlač na úrovni 81 teraflopov (NPU ako taká má výkon okolo 50 teraflopov), doplnený o grafiku AMD Radeon 890M, 32 GB RAM (LPDDR5) a 1 TB SSD úložisko. S takouto dobre naolejovanou strojnou som sa mohol, a to bez zásadných limitácií v rámci nastavenia, pustiť nielen do hrania videohier vo FullHD rozlíšení, ale rovnako tak, čo malo pre mňa v zmysle pracovných procesov ešte väčšiu cenu, začať strihať videá prostredníctvom DaVinci Resolve. Klúčovou výhodou je efektívna NPU (neurónovej jednotky), ktorá je vďaka podpore AI schopná maximálne plynulého multitaskingu a to všetko bez zat'azovania procesora a výrazného okresania výdrže batérie. Regulácia intenzity chladenia je rovnako





kontrolovaná zo strany umelej inteligencie a aj napriek tenkosti celého šasi laptopu sa vo výsledku nedá v žiadnom prípade hovoriť o tom, že by sa systém prehrieval.

Čo všetko dnes ASUS v kombinácii s možnosťami AI dokáže, som vám opakovane podsúval v posledných recenziách, napríklad na najnovší Vivobook S, a preto to teraz len stručne zhrniem. Užívateľ má možnosť, okrem už spomínaného komunikačného a stále halucinujúceho Copilot asistenta, siahnuť po zosumarizovaní svojich dokumentov, generovaní titulkov z videí alebo hovoreného slova v reálnom čase, odstránení pozadia počas video hovorov alebo vyprodukovaní rôznorodého audiovizuálneho materiálu.

Je to pre vás významný prínos, alebo stále čakáte na niečo oveľa revolučnejšie?

Na samotný záver som si nechal rýchle zhodnotenie batérie. V tele tohto, výzorom a použitým materiálom, vyložene prémiového pracovného náradia sa nachádza batéria s kapacitou 78 Wh, ktorá by sama o sebe ešte donedávna neprinášala žiadny zásadný predpoklad o významnej výdrži, avšak, keďže žijeme v ére prebúdajúcej sa AI, všetko je nakoniec oveľa veselšie. Bežná kancelárska práca, čo v mojom prípade znamená písanie textov, úprava fotografií a správa webových rozhraní, neukrojila z batérie testovanej novinky toľko energie, aby som ju musel dobíjať počas prebiehajúceho dňa. Pri intenzívnejšom spôsobe využitia, či už náročnej postprodukcii alebo spomínanom

hraní, som sa vedel dostať na výbornú úroveň šesť až osem hodín. Stále nie sme vo vodách pracovných notebookov od Apple, ale rozhodne sa k nim aj týmto hardvérom ASUS výrazne priblížil. Finálnou bodkou nadvižem na úvod recenzie. Je to tak, oproti mojej spálňovej zálohe, staručkému Zenbooku, je jeho nástupca absolútne pokrokovým a moderným zjavením. Dá sa na tom všetkom krásne demonštrovať celkovo nakopnutý rast v zmysle evolúcie laptopov, kde onen pomyselný kopanec do zadnice realizuje práve umelá inteligencia.

Za predpokladu, že by som si teraz vyberal novú prenosnú pracovnú stanicu, bez mihnutia oka by som siahol po vyššie glorifikovanom a z môjho pohľadu bezchybnom ASUS Zenbook S 16 OLED.

Verdikt

Všestranne a výkonné pracovné náradie s puncom luxusu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 2 300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn a konštrukčné spracovanie - Nič
+ AMD výkon / NPU
+ Batéria
+ Klávesnica

HODNOTENIE:



Motorola Edge 50 Fusion

STREDNÁ TRIEDA S PUNCOM ELEGANCIE



Po tom, ako sme sa prostredníctvom na seba nadväzujúcich testov zaoberali novými modelmi telefónov Edge 50 Pro a Edge 50 Ultra, nás aktuálne Motorola zamestnala tretím a posledným z tejto rodinky, ktorým je mobil s názvom Edge 50 Fusion. A ak som mal v prechádzajúcich recenziách isté problémy vám jednotlivé produkty suverénne a bez váhania odporúčať, tentokrát to s cenovo najpriateľnejším z celej trojice bude oveľa jednoduchšie.

Po dizajnovej stránke si Fusion môže pokojne podať ruku s elegantným a drahším bračekom Edge 50 Pro aj napriek tomu, že jeho cena je prakticky polovičná. Plastový chrbát osadený do pevného rámu z rovnakého materiálu obsahuje na dotyk príjemnú textúru, ktorej veľkou výhodou je schopnosť odpudzovania špiny a „žmolkov“ z oblečenia. A hoci sa tu rozprávame o telefóne s takmer sedempalcovou obrazovkou, vo finále je jeho váha len 175

gramov a so zariadením sa tak väčšinu času perfektne manipuluje – dokonca aj v stave, keď máte úplne mokré ruky. Na margo troch dostupných farieb, z ktorých sa mi do rúk dostala ružová verzia, ešte treba dodať, že modrá má chrbát z vegánskej kože, čo vo finále môže spôsobovať väčšiu náchylnosť na zber nečistôt. Ja sa však teraz, logicky, budem venovať tomu, čo som testoval.

Keď už vyššie spomínam vodu, tak Motorola si aj pri uvedenej nízkej cenovke dokázala zachovať celkovú odolnosť IP68, ktorú môžeme jasne zaradiť na stranu hodnotných pozitív.

Už menej nadšenia vidím v nezmyselne utlačenom senzore čítačky odtlačkov prstov, ktorú výrobca zasunul čo najnižšie, ako mohol, a tak som si počas dlhodobého používania predmetného zariadenia musel nájsť bezpečnostný grif, ako mobil odomknúť v jednej ruke

bez toho, aby mi zletel na zem. Čo sa týka spracovania krabičky, tu stačí uviesť, že milovníkov ekológie dozaista poteší od plastu oslobodené papierové balenie opatrené farbou zo sójového atramentu, ktoré je parfumované a okrem telefónu skrýva aj dostatočne dlhú USB-C/USB-C kabeláž, transparentný obal a adaptér s výkonom 68W.

Hutnejšie spracovanie farieb

Prémiový vzhľad a konštrukčná pevnosť je jedna vec, ale ako je na tom samotný displej? Model Fusion je osadený 6,67-palcovým P-OLED panelom a zvláda rozlíšenie 2400 x 1080 pixelov pri obnovovacej frekvencii 144Hz. Motorola stále vynecháva tradičnú a dnes už štandardnú funkciu Always-On, pričom namiesto toho vám ponúka svoj nie úplne ideálne spracovaný Moto Displej. Oveľa dôležitejšia je však na danú cenu uspokojivá svietivosť jemne pod

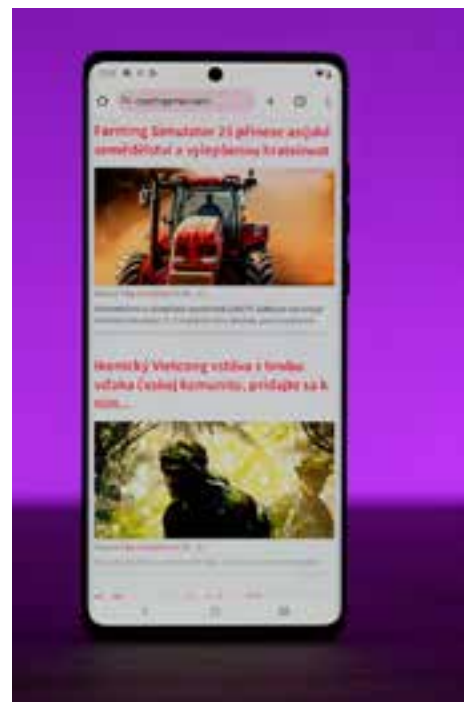


1 300 nitov (pri HDR až 1 600 nitov), s ktorou sa nemusíte báť vybehnúť do slnečného dňa bez toho, aby ste stratili prehľad o obsahu na displeji. Je nutné povedať, že uhlopriečka sa oproti minulej verzii zväčšila iba nepatrne, ale tentokrát ponúka oveľa hutnejšie spracovanie farieb a výbornú ostrosť. Interakciu na obrazovke operujete s Androidom 14 pri patričnom prispôbení zo strany spoločnosti Motorola. Napriek tomu ide vo výsledku o takmer čistý Android bez zásadných obmedzení, z ktorého viete drvivú väčšinu predinštalovaných aplikácií pokojne odstrániť. Výrobca v rámci podpory garantuje tri veľké aktualizácie

a štyri roky bezpečnostných záplat, čo je z jeho strany férové jednanie.

Pri obmene výbavy foto snímačov sa Motorola príliš nezapotila a fakticky siahla po tom istom, čím disponoval už predchádzajúci model Edge 40 Neo. K dispozícii je tak primárny 50 Mpx snímač s optickou stabilizáciou, nasleduje ho širokouhlý 13 Mpx s makrom a celú trojku uzatvára selfie kamera s 32 Mpx snímačom. Akokoľvek by ste sa z uvedených čísiel mohli cítiť trochu dezorientovaný, tohtoročný Fusion v zásade neprináša kvalitatívne zlepšenie fotiek a videí.

Výsledné zábery nesú známy „Moto“ štýl saturovaných farieb pri silnom HDR efekte, čím mobil posúva postprodukciu nad reálne zachytenie momentky. Ak ste si na tento štýl úpravy snímok už dávno zvykli a vyhovuje vám, určite vás nový Fusion nemá prečo sklamať. Ostatne, uvedomujem si, že týmto rámcovaním jednotného štýlu si Motorola kope priamu cestu k špecifickej sorte používateľov žijúcich predovšetkým sociálnymi sieťami, čo je v rámci snahy predať čo najviac mobilov logické. Asi najviac okaté sú špecifické fotky v rámci portrétového režimu, kde človek vyzerá ako vybrúsený model bez vrások.





Slušné video záznamy z prednej aj zadnej kamery

Na mobil v rámci strednej triedy ponúka Fusion nadštandardne dobrý zber videomateriálu (4K/30FPS) z hlavnej, ale aj selfie kamery, kde musím vyzdvihnúť dobre reagujúcu stabilizáciu obrazu a automatické zaostrovanie. Vôbec najslabšie sa v teste prejavil širokouhlý snímač, ktorý oproti zvyšku foto výbavy pôsobil mimo kvality vyššie spomínaného Motorola profilu. Hardvér tentokrát

poháňa Qualcomm Snapdragon 7s (Gen 2), čo je odklon od MediaTek čipu, ktorý bol inštalovaný v predchodcovi. V zásade sa však výkonnostne nič nemení a nároky na mobil strednej triedy zvláda uvedený čipset s prehl'adom naplniť. Skúšal som cez testovanú vzorku rozbehnúť viacero hier a aj pri tých najnáročnejších sa počet snímkov dokázal dostať cez uspokojivých 30. Opakujem, na strednú triedu obstojný výkon. Na záver som si nechal ešte pár viet na margo životnosti batérie. Motorola Edge 50 Fusion je osadená 5000 mAh

batériou, čo z nej aj pri náročnom spôsobe používania dokáže vyt'ažiť viac než šesťnásť hodín. Výhodou je možnosť dobíjania pri výkone 68W, avšak bez funkcie bezdrôtového dotankovania energie. Stredná trieda mobilných telefónov dnes prekypuje rôznorodou kvalitou a model Edge 50 Fusion od spoločnosti Motorola sa v tom preplnenom vreci rozhodne nestratí. Ide o zariadenie schopné oslovit' svojím elegantným dizajnom, vysokou odolnosťou voči vonkajším vplyvom, čistým operačným systémom, výbornými reproduktormi a aj kvalitným displejom. Bonusom je potom schopnosť zachytávať pre sociálne siete vhodný fotografický a video materiál.

Verdikt

Dizajnovovo nádherný a výkonom dostatočujúci zástupca strednej triedy.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo Cena s DPH: 400€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-----------------|------------------------------|
| + Dizajn | - Pozícia čítačky odtlačkov |
| + IP68 | - Chýba bezdrôtové nabíjanie |
| + Čistý Android | |
| + Displej | |
| + Zvuk | |

HODNOTENIE:



Steelseries Arctis Nova 5 Wireless

BEZDRÔTOVÝ MULTIPLATFORMOVÝ HERNÝ HEADSET



Steelseries patrí k etablovaným hráčom na trhu s herným príslušenstvom a táto spoločnosť je známa svojimi kvalitnými produktmi. My sme mali možnosť otestovať tentokrát multiplatformové bezdrôtové slúchadlá Arctis Nova 5.

Balenie

Slúchadlá prišli zabalené v kompaktnej oranžovo-šedej krabici. V balení nájdeme okrem slúchadiel samotných užívateľský manuál a príslušenstvo, USB donglom, USB-C nabíjacím káblom a USB-C to USB-A káblom.

Dizajn a ergonómia

Dizajn slúchadiel je ladený do čiernej farby, nepôsobí futuristickým dojmom, pôsobí ucelene, príjemne a jednoducho, zároveň ale prémiovo. Slúchadlá sú pevné a pomerne ťažké a chvíľu trvá, kým si užívateľ na ich váhu zvykne. Trocha zamrzí, že čelenka nie je vôbec z mäkkého penového materiálu, nachádza sa na nej len pás s možnosťou nastavenia v troch polohách. Prišlo mi to ako veľmi lacno pôsobiace riešenie, keďže sa pomerne ľahko dá doceliť, aby z nastavovacieho bodu úchyt vyskočil a v tejto cenovej kategórii by som čakal určite niečo lepšie. Aspoň náušníky sú z kvalitného

materiálu, ktorý má podobné vlastnosti ako pamäťová pena a dobre kopíruje tvar ušných lalokov, slúchadlá na uši sadnú ako uliate a sú veľmi pohodlné. Takisto poteší minimálna reprodukcia hluku do okolia. Na ľavom náušníku sa nachádza koliesko ovládania hlasitosti, tlačidlo na zapnutie i vypnutie mikrofónu a mikrofón samotný, ktorý je pekne integrovaný a dá sa v prípade potreby jednoducho vysunúť. Veľmi dobrá inovácia. Na druhom náušníku na nachádza tlačidlo na zapnutie a vypnutie slúchadiel, ako aj synchronizáciu pripojenia.

Zvuk a používateľské dojmy

Zvuk hodnotíme ako výborný, viaceré ocenenia získali tieto slúchadlá úplne oprávnené. Zvuk je krištáľovo čistý. Výšky a stredy sú výborné, basy sú takisto perfektné. Mikrofón je skvelý, zvuk je čistý a jasný, šum je v podstate zanedbateľný. Je zrejme, že hanbu týmto slúchadlám neurobí, práve naopak. Je vybavený červenou diódou, takže vždy zaznamenáte, či je zapnutý alebo nie. Používateľský softvér Steelseries engine fungoval bez problémov, k dispozícii je aj mobilná aplikácia. Kto sa chce hrať s rôznymi nastaveniami, tak má možnosť si zvukový prejav vyladiť k dokonalosti, v základe ale slúchadlá hrajú perfektne a nie je prakticky nijak potrebné ich dodatočne nastavovať.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá ponúkajú kvalitné vyhotovenie a výbornú reprodukciu zvuku. Čo sa výdrže na batériu týka, 60 hodín je zrejme reálnych, slúchadlá vydržali zhruba 12 dní na jedno nabitie pomerne intenzívneho používania. Na slabú batériu slúchadlá vždy upozornia diódou, ktorá začne blikať. Nabíjanie trvá približne 2 hodiny. Jediný nedostatok bolo vyhotovenie čelenky, ktoré mohlo byť riešené konštrukčne inak. Na druhej strane poteší krištáľovo špičkový zvuk, vynikajúci mikrofón a kvalitné i veľmi pohodlné náušníky, ktoré Steelseries robí jednoducho vie. Cena je taktiež atraktívna, slúchadlá sa predávajú od 140 Eur, čo je cena už pomerne vyššia, ale stále akceptovateľná.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Steelseries
Cena s DPH: 140€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalitné náušníky
- + Čistý zvuk
- + Slušné basy
- + Výborný mikrofón
- + Možnosti nastavenia
- Lacnejšie vyhotovenie čelenky
- USB dongle by mohol mať lepší tvar

HODNOTENIE:



Creative Zen Hybrid 2

OBSAHUJÚ VŠETKO PRE MODERNÉHO POSLUCHÁČA



Po našom teste slúchadiel Creative Zen Hybrid prvej generácie sme zostali veľmi spokojní, pretože sa jednalo o kvalitné slúchadlá za dobrú cenu. Nová generácia je ešte o čosi lepšia – pribudol novší Bluetooth, piaty mikrofón, vylepšená technológia „hybridného ANC“ a zdvojnásobila sa výdrž prehrávania. S novým, minimalistickejším dizajnom oproti prvým Zen Hybridom vyzerajú naozaj prémiovo. Necháme na uvážení čitateľa, či ho viac priťiahne biele alebo čierne farebné prevedenie.

Obal a jeho obsah

Balenie, rovnako ako aj slúchadlá, sa drží dizajnového prúdu minimalizmu, škatuľka má na prednej strane iba obrázok slúchadiel s názvom, zadná strana prezrádza len základné údaje o produkte. Balenie obsahuje slúchadlá, 3,5mm jack

stereo kábel, nabíjací kábel USB-A na USB-C a produktovú dokumentáciu.

Prvé dojmy a spracovanie

Pri prvej generácii Zen Hybridov sme chválili použité materiály a kvalitu vypracovania. Druhá generácia hrdo kráča v jej stopách, avšak použitie hladkého, netexturovaného plastu by im pridalo ešte viac noblesy. Mostík vyzerá veľmi jednoducho a elegantne, mušle sú o čosi väčšie ako u predchodcu a pamäťová pena aj koženkový potah sú mäkkučké, veľmi príjemné a pohodlné.

Všetky ovládacie prvky nachádzame iba na pravej mušli – na spodnej strane je umiestnený nabíjací port USB-C, 3,5mm jack, LED indikátor, tlačidlá ON/OFF a hlasitosť +/- a nakoniec tlačidlo ANC. Pre úplné pochopenie funkcionality jednotlivých tlačidiel odporúčame prečítať si manuál,

nakol'ko na tri fyzické tlačidlá ponúkajú celkom slušné množstvo funkcií.

Používanie

Okamžite po prvom nasadení konštatujeme, že sa jemne zväčšil priestor na uši, čo vnímame ako pozitívny krok. Slúchadlá so svojou váhou cca dvestoosemdesiatpäť gramov síce nepatria medzi tie najľahšie, na hlave však nevadia, nezavadzajú, netlačia a celkový pocit komfortu môžeme zaradiť až do najvyššej ligy.

Štyridsaťmilimetrové neodýmiové dynamické meniče si ľubujú naladenie na vybalansované výšky a stredy s jemnými a prirodzenými basami, a v kombinácii s režimom nízkej latencie sa inžinierom v Creative podarilo dosiahnuť odozvu osemdesiatpäť milisekúnd. Napriek identickému rozmeru meničov s

drahším bratom – Zen Hybrid Pro treba upozorniť, že meniče nie sú tie isté.

Po zvukovej stránke nás slúchadlá oslovili už pri prvých momentoch používania, avšak poriadny zvukový test sme realizovali až po „zabehnutí“ slúchadiel. Soundstage je pekne priestorovo rozložený, výšky sú jasné, čisté, stredy pekne prenikavé, a basy jemné, prirodzené. Nášmu pozornému uchu sa však podarilo nájsť limity meničov, a to konkrétne v jednej piesni z nášho náročného testovacieho playlistu – Sister of Night od Depeche Mode okolo 2. minúty a 30. sekundy, kedy na maximálnej hlasitosti by už-už chceli začať chrčať, avšak preamp už viac gainu nepustí, a menej detailný poslucháč si tento prejav ani nevšimne. Pri skúške basov na maximálnej hlasitosti sa ešte objavil zaujímavý jav meniča v pravej mušli – pri istej frekvencii zvuku jemne chrčal. Najlepšie prirovnanie je, ak povieme, že „chcel vyskočiť“ zo svojho miesta“. Či je to kvôli tomu, že pravá mušľa má v sebe umiestnené ovládacie prvky a má to vplyv na uchytanie membrány, môžeme iba polemizovať... Bavíme sa však o maximálnej hlasitosti a veľmi náročnej hudbe, ktorú väčšina poslucháčov aj tak nebude počúvať tak nahlas. Koniec koncov, ani nebude treba, pretože slúchadlá netrpia na nedostatok hlasitosti.

Napriek tomu, že po posledných vetách to možno vyzerá tak, že sme neboli spokojní so zvukom, opak je pravdou – stále tvrdíme, že zvukový prejav je v tejto cenovej kategórii výborný, zvukové stopy sa nezlievajú a sú jasné aj v tých najvyšších hlasitostiach. Zen Hybrid Pro sú trochu tichšie a jemnučko zvukovo syntetickejšie (bez použitia ekvalizéru), preto konštatujeme, že na hudbu a filmy budú Zen Hybrid 2 kvôli trošku prirodzenejšiemu zvuku máličko lepšie.



Zaujímavé je, že napriek častému implementovaniu technológie LE audio do väčšiny produktov, ju Creative do Zen Hybrid 2 neimplementoval. Bluetooth 5.2 a Multipoint pripojenie zabezpečujú pripojenie zároveň k dvom audio zdrojom. Päť mikrofónov sa stará o čo najdokonalejšie zaznamenanie hlasu používateľa aj na zachytenie a odfiltrovanie ostatných okolitých ruchov. Môžeme konštatovať, že funkcia ANC a režim prepúšťania okolitých zvukov funguje dobre, no v redakcii sme mali pocit, akoby bola funkcia ENC (analyzovanie a filtrovanie okolitých ruchov) ovládaná umelou inteligenciou a mala tendenciu učiť sa potláčať okolité zvuky na vstupe do mikrofónov počas telefonovania lepšie po čase používania, ako hneď po rozbalení. Paradoxom je, že na Zen Hybridoch Pro funguje aj ANC aj zosilňovanie okolitých zvukov o niečo lepšie.

Veľkým prekvapením je absencia funkcie SXFI. Napriek tomu, že nie sme jej zástancovia, môžeme polemizovať, či Creative od tejto funkcie upúšťa alebo v rámci zachovania čo najpriaznivejšej cenovky túto funkciu jednoducho nezabudoval.

Malý zážrak sa stal však s akumulátorom, pretože od minulej generácie narástla jeho kapacita iba o 100 mAh (na rovných 600mAh), doba prehrávania sa však prekvapivo zdvojnásobila a za 5 minút nabíjania pri nízkej úrovni batérie dostane toľko šťavy, že to stačí až na päť hodín počúvania bez zapnutého ANC. Pri strednej hlasitosti slúchadlá so zapnutým ANC dokážu hrať až štyridsaťdeväť hodín, vypnutie tejto funkcie predĺži dobu počúvania až na šesťdesiatšesť hodín.

Pôvodne sme v redakcii chceli udeliť malú kritiku za to, že slúchadlá stále nedisponujú certifikátom vodoodolnosti IPX, no po prezretí si produktovej stránky sme nenašli produktové obrázky z exteriéru tak ako v prípade ich predchodcov, nebudeme teda toto rozhodnutie Creative kritizovať.

Na ulici sa však čoraz častejšie objavujú ľudia s on-ear slúchadlami, a preto by takáto ochrana Zen Hybridy 2 určite posunula bližšie k dokonalosti.

Zhrnutie

Creative Zen Hybrid 2 sú pekné, dizajnové minimalistické slúchadlá so všetkými potrebnými funkciami pre moderného človeka, ako sú aktívne potláčanie okolitého hluku a zosilňovanie okolitých zvukov, hlasový asistent, dobrá kvalita snímaného zvuku pri telefonovaní, výborný reprodukovateľný zvuk a skvelá výdrž batérie s možnosťou rýchleho dobitia.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Cena s DPH: 80€

PLUSY A MÍNUSY:

+ minimalistický a pekný dizajn	- ANC a transparentný posluš fungujú lepšie na ich drahšom bratovi pri použití rovnakej technológie
+ zvukový prejav	
+ skvelá výdrž akumulátora	

HODNOTENIE:



Samsung Galaxy Watch Ultra

LÁSKA, NENÁVIŠŤ A SPOTENÉ ZÁPÄSTIE



Nová modelová séria inteligentných hodínok od Samsungu, ktorú si pokojne môžeme kategorizovať pod siedmu generáciu, so sebou v prvom rade prináša dizajnovu kontroverznú Galaxy Watch Ultra. Tentoraz je namieste začať rovno cenou, ostatne sedemsto eur bežne za náramkové hodinky asi nedávate a práve ona cenovka je o to viac dôležitá, keďže Ultra model stojí dvakrát toľko peňazí, než základ v podobe Watch7. V čom presne je teda pridaná hodnota daného hardvéru a čo všetko pozitívne a negatívne som s ním počas mesiaca trvajúceho testovania zažil, vám teraz s radosťou vyrozprávam.

Zadanie pre dizajnérov v Samsungu znelo jasne; vymodelujte nám luxusne pôsobiaci hybrid medzi moderným a retro štýlom a nezabudnite do toho vtiesnať štipku cudzieho korenia. Výsledkom je tá

skutočnosť, že vizuálna stránka Samsung Galaxy Watch Ultra pripomína akýsi derivát doterajších modelov série Galaxy s jemným príklonom k Apple Watch Ultra. Musím sa vám teraz priznať. Keď som pred pár týždňami zobral, toho času ešte počas novinárskeho odhalenia nových skladačiek a hodínok od Samsungu, do rúk práve Watch Ultra, mal som z ich dizajnu maximálne zmiešané pocity. Vyzerali jednoducho úplne inak, než by som v rámci nejakej vývojovej postupnosti sám očakával a akokoľvek som sa pri skúmaní hodínok tváril ako pes s karamelkou v hube, dnes, po mesiaci aktívneho nažívania s predmetnými hodinkami, to vidím už úplne inak - zamiloval som si ich. Preto chápem, že vizuálny aspekt testovanej vzorky nemusí ani náhodou padnúť do oka väčšine, ale rovnako tak musím výrobcu vlastne obdivovať, že to celé

dotiahol do finálnej podoby a nezľakol sa nejakej, v rámci interných štúdií, dozaista naznačovanej kontroverzie.

Prémiový produkt

Hodinky Galaxy Watch Ultra sú u nás dostupné len v jednej veľkostnej verzii (47 mm s váhou 60,5 g) a rovnako len s konektivitou LTE (je jedno, či nemáte alebo nechcete eSIM, v tomto prípade neušetríte ani euro). Ak by pre vás daný rozmer a váha boli zásadným problémom, nepopieram tú skutočnosť, že hodinky na zápästí pôsobia skutočne mohutne, tak môžete ísť o triedu nižšie a investovať do Galaxy Watch7 - základné sedmičky sú v predaji ako 40 a 44 mm. Jediné z čoho si tak zákazník v rámci Ultra modelu môže reálne vybrať sú farebné verzie jeho titánového rámu, a samozrejme aj k nim



príslušná farebná odlišnosť látkového, gumeného alebo silikónového remienku. Pri výbere z rôznych farieb hodínok je vám konkrétne k dispozícii biela, strieborná alebo, a to bol aj môj prípad, sivá. Kombinácia oranžového remienku s priechodmi po celom obvode s rovnako tak oranžovými detailmi na vrchnej hrane ciferníku, to prináša fúziu medzi prémiovým luxusom moderného biznismena a dušou večne spoteného športového nadšenca. Kto by si chcel pravidelnejšie kupovať a meniť rôzne remienky, určite uvíta jednoduchý systém odopínania pomocou jedného spínaču.

Z titánu vybrúsené šasi disponuje štandardom MIL-STD 810H, IP68 a vodotesnosťou 10 ATM. Je jasne vidieť, že Samsung týmto svojím doteraz vôbec najdrahším modelom inteligentných hodínok cieľ predovšetkým na ľudí vyhl'adávajúcich dobrodružstvo. Hardvér zvláda rozsah extrémnych teplôt od -20 do 55 stupňov Celzia a rovnako tak by mal prežiť výstup do nadmorskej výšky až 9 000 metrov. Potápanie ráta s odolnosťou voči sladkej ale aj slanej vode, čo znamená, že na dovolenke pri mori sa už nemusíte nijako obmedzovať - predchádzajúci najdrahší model Samsung hodínok disponoval vodotesnosťou len 5 ATM a to navyše len v sladkých vodách. Aby ste si však údaj 10 ATM nejako nezačali pliesť s informáciou, že sa môžete do tejto hĺbky pokojne potopiť a ostať tam ako dlho len chcete, samotná odolnosť znázorňuje všeobecné zvládanie tlaku a v danej hĺbke ho nové Watch Ultra vedia zvládnuť maximálne po dobu desiatich minút - to je tak akurát na rýchly objednávkou v reštaurácii Chrumkavý Krab a rýchlo späť na hladinu. Každopádne, v tomto bode Samsung Watch Ultra jasne strácajú na konkurenčné Apple Watch

Ultra 2, ktoré sú doslova certifikované ako potápačské náradie. Vysoký stupeň odolnosti voči mechanickému poškodeniu som počas testovania overil viackrát a to v momente, čo je u mňa bežnou praxou, keď som rámom hodínok opakovane zavádzal o kovové zárubne, schody a rám dverí od auta. Na testovanej vzorke to nezanechalo ani jeden jediný šrám.

Krásny a jasný displej

Zámerné som vyššie v rámci opisu dizajnu nespomínal trojicu fyzických spínačov umiestnených na pravej hrane. Šetril som si to v spojitosti s hodnotením displeju a súčasne, ako akýsi oslí mostík, aj na presun do sféry monitorovania športu a zdravia ako takého. Pod'me však na vec pekne postupne. Hodinky Galaxy Watch Ultra sú osadené 1,5 palcovým Super

AMOLED panelom prekrytým vysoko odolným zařirovým sklíčkom. Displej ponúka rozlíšenie 480 x 480 pxl a šialenú svietivosť 3 000 nitov - práve vďaka svietivosti a ostrosti viete s hodinkami fungovať aj na priamom slnku bez toho, aby ste museli na zobrazený obsah škúliť ako zvärač bez prilby. Prebudenie panelu je možné tradične naklonením ruky, avšak ten z vás, kto by chcel rýchlejší spôsob, môže využiť dva postranné spínače - k nim si viete priradiť akékoľvek makro skratky a to pomocou vrstvenia opakovaného a viacnásobného stlačenia. Ako človek, ktorý svojho času nedal dopustiť na otočnú lunetu, čiže ovládací prvok, akým Samsung preslávil svoje prvé Galaxy hodinky, si v tomto prípade môžem tak maximálne utrieť spomienkovú slzičku. Každopádne, strojcovia nových Ultra hodínok kompenzujú aspoň čiastočne absenciu otočnej lunety práve stredným rýchlo tlačidlom - k nemu si užívateľ dokáže rovnako priradiť viacero funkcií, ale primárne je tu predmetná korunka na bleskurýchle spustenie monitorovania fyzickej aktivity alebo napríklad spustenia stopiek.

Hodinky poháňa procesor Exynos W1000 (3nm) doplnený o 2 GB RAM a 32 GB interné úložisko - ide o rovnaký čip ako majú aj základné sedmičky. Papierovo sa rozprávame o najlepšom čipe aký si môžete vo svojich inteligentných hodinkách momentálne priat' a v rámci série Galaxy, on sám o sebe, prináša až trojnásobný nárast výkonu voči minulej generácii. Verte mi, snažil som sa urputne a spúšťal aplikácie od výmyslu sveta, len aby som donútil operačný systém (Wear OS 5) aspoň trochu spomaliť, zaseknúť sa alebo zamrznúť. Nič také však nenastalo. Pravdou ale je, že ak si teraz retrospektívne pozriem svoje testovania všetkých smart hodínok s Wear OS za posledné dva roky, len malé





percento z nich malo softvérové problémy, akokoľvek mali menej výkonné črevá - na tomto formáte hardvéru aj tak nedokážete robiť žiadnu postprodukcii, nadnesene povedané, takže nároky nesiahajú prehnane vysoko. Čím sa však juhokórejský gigant môže voči konkurencii pochváliť, tak to svojou One UI 6 nadstavbou. V praxi ide konkrétne o implementáciu AI funkcií v rámci prekladov, úpravy fotografií a napríklad aj podporu funkcie Energy Score. Energy Score má za úlohu analyzovať niekolo ko kl'účových zdravotných dát a na základe nich vám poskytnúť mapu vašej

aktuálnej krivky regenerácie a výkonu v nadchádzajúcom dni. Ďalšou novinkou je možnosť spol'ahnúť sa na dvojfrekvenčnú technológiu GPS (L1 a L5), ktorá rieši problémy presnej polohy a jej rýchleho zacielenia v prostredí veľ'komiest - skryt' sa v betónovej džungli pred GPS satelitmi bude v úvodzovkách oveľa väčší problém. Uvedená novinka funguje v praxi spol'ahľivo, a aj keď som sa počas prechádzok po rozpálenom betóne medzi výškovými budovami skoro samo vznietil, následná kontrola presnosti mojej výpravy potvrdila oprávnenú relevanciu danej funkcie.

Vylepšené senzory

Presnejšie GPS môže pomôcť aj počas športových výkonov, špeciálne ak ste v tieni korún stromov, ostatne, monitorovanie športu ako takého súvisí aj s ďalšou novinkou, a to konkrétne batériou. Samsung do odolného šasi vložil akumulátor s kapacitou 590 mAh, vďaka ktorému viete pri náročnom spôsobe používania dosiahnuť viac než dvojdňovej výdrže, čo je v rámci celej Galaxy série obrovský pokrok - časté nabíjanie tak konečne odpadá. Klasické sedmičky sú na tom o



niečo horšie, 44 mm verzia je vybavená 425 mAh článkom a 40 mm zase 300 mAh batériou. Výhodou je dozaista očakávaná možnosť dotankovania energie pomocou bezdrôtového nabíjania, inak vám klasický spôsob nabíjania prostredníctvom príbalenej kolísky zaberie viac ako hodinu a pol. Ďalšou zmenou je v prípade Galaxy Watch Ultra a Watch7 zlepšený senzor teploty. BioActive Senzor prináša trojicu zásadných zmien, vďaka ktorým sú hodinky schopné kontinuálne (práve aj spomínaná batéria tomu pomáha) zbierať presnejšie dáta o kvalite spánku, oxysličení krvi, teploty, krvnom tlaku a úrovni nahromadeného stresu. Testovanie presnosti zdravotných dát nazbieraných cez Watch Ultra som overoval dvojicou inteligentných prsteňov a odchýlky boli minimálne. Nie je to však len o známych procesoch. Ďalšou hot news je totižto napríklad funkcia AGEs index, ktorá pomocou sofistikovaného algoritmu ohľadom merania koncových produktov pokročilej glykémie v tele, dokáže odhadnúť váš biologický vek. K čomu je to dobré?

Hodinky, respektíve ich softvérové rozhranie vo vašom telefóne, vám vedia dať hromadu odporúčaní na cieľné zlepšenie vášho zdravia - Galaxy AI najprv meranie metabolizmu zarámuje do skóre na stupnici nula (rakva) až sto (poloboh) a potom vám poradí, čo ďalej. Zmenám neušiel ani monitoring spánku, ktorý po novom podlieha rozpoznaniu spánkového apnoe (funkcia je priamo schválená kompetentnými úradmi v USA) ako aj nepravidelného srdcového rytmu. Tak trochu som dúfal, že sa Samsung konečne v rámci monitorovania chrápania trochu pochlapí a začne zvukové nahrávky zbierať priamo cez mikrofón v hodinkách, avšak, nateraz ostáva v tomto smere všetko po starom a musíte



si tak počas spánku umiestniť svoj mobil čo najbližšie k hlave - možno nabadúce.

Ultra model nových hodín Galaxy disponuje integráciou pohotovostnej SOS sirény (85 db), možnosťou kombinovania troch športových aktivít pod jeden súbežný monitoring (triatlon, duatlon alebo vaše vlastné kombinácie) a medzi podporovanými aktivitami som dokonca našiel aj americký futbal. Nadšencov do cyklistiky by naopak mohla potešiť prítomnosť FTP testu, ktorý mapuje funkčný prahový výkon na základe štyroch minút maximálneho vypätia, avšak, konkrétne k nemu mám pár poznámok. FTP je možné spustiť len cez mobilný telefón a len v rámci exteriéru - ak preto jazdíte v hale, alebo na trénažéri, máte smolu. O kvalite grafov a tabuliek lezúcich von na základe pozbieraných dát nie je nutné nejak zásadne polemizovať. Samsung si za tie dlhé roky cibrenia presnosti svojich senzorov dokázal zadefinovať istú softvérovú čistotu a preto vás výsledné údaje nemajú

tendenciu zahltiť zbytočným balastom, ale naopak sa snažia vám poradiť zlepšenie - či už v stravovaní, spaní alebo športovaní.

Samsung Galaxy Watch Ultra sú jednoznačne najkvalitnejšie smart hodinky vybavené operačným systémom Wear OS a súčasne relevantnou konkurenciou nie len pre už vyššie spomínaný model od Apple. Ich vyššia cenovka však môže oprávnené odrádzať a v prípade, ak bežne s hodinkami vyložene nepotrebuje ložiť po horách, alebo sopkách, nejde vám o vyššiu kapacitu batérie a špeciálny tretí rýchlo spínač, pokojne si vystačíte s klasickými sedmičkami. Kto si však potrpí na prémiovom spracovaní a unikátny dizajn modelu Ultra sa mu vyložene zapáči na prvú dobú, bez toho aby vysekával zmrznutého Yetiho z ľadovca a klobásky opekala nad ľavou, bude v tomto prípade presne vedieť začo si vlastne pripláca.

Súhrnným menovateľom Galaxy Watch Ultra a Watch7 následne dozaista ostávajú podrobné a presné analýzy zdravotných pochodov v našom každodennom cykle, či už počas sedenia za stolom alebo náročného športového tréningu.

Verdikt

Lepšie hodinky s Wear OS si dnes nekúpite.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung Cena s DPH: 699€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Odvážny dizajn	- Nejde o potápačské náradie
+ Odolnosť v extrémnych podmienkach	- Cena
+ Výkon	

HODNOTENIE:



Genesis Pallad 450 Camo Lite

ODOLNÝ BATOĎ AJ DO NÁROČNEJŠÍCH PODMIENOK



Pojem herný batoh môže v mnohých z nás evokovať myšlienky na batoh, ktorý má v sebe zabudované nejaké herné prvky. To tak trochu nedáva zmysel, nakoľko pod označením herný rucksak sa zvyčajne označuje obyčajný batoh, ktorý je prispôbený na prenos notebooku a prípadne príslušenstva k nemu. Podstatným rozdielom zvyčajne býva aj „herný“ dizajn, no podmienkou to nie je. V dnešnej recenzii si priblížime rucksak od spoločnosti Genesis, ktorá je stále rozrastajúcim sa veľikánom v oblasti počítačových doplnkov a rôzneho príslušenstva k počítačom. Konkrétny názov modelu je Pallad 450 Camo Lite a už z názvu môže niekoho napadnúť, ako bude asi batoh vyzerat'.

Dizajn

Dizajn je jedným z kl'účových prvkov každého batohu, či už je herný alebo

nie. Pri Pallad 450 si dal výrobca záležat' a zákazníkovi poskytuje v prípade modelu Camo Lite „vojenský“ vzhľad, ktorý vzbudzuje pocit, že produkt by mal byť odolný a kvalitný, no o tom si povieme nižšie. Musím dodat', že naživo rucksak pôsobí oveľa kvalitnejšie a priestorovo ako na fotografiách.

Spracovanie

Snáď najdôležitejším parametrom herného batohu je odolnosť, a teda do istej miery aj jeho vyhotovenie. Predsa len, ak v ňom máte prenášať svoj notebook a príslušenstvo k nemu, je na mieste, aby tieto veci boli v rucksaku dostatočne chránené. Na tomto si dal Genesis naozaj záležat', nakoľko vďaka kombinácii použitých materiálov batoh je aj do nevhodného počasia, ako je napríklad dážď, a vaše produkty uložené v ňom

ochráni. Nie je to tak, že by batoh bol odolný voči vode, no kým premokne, chvíľu to potrvá a vy si za ten čas stihnete nájsť suché miesto a produkt pred dažďom ukryť. Celkový dojem na mňa kvôli tomu Pallad 450 vyvolal naozaj skvelý.

Kapacita a nosnosť

Ďalšou z dôležitých vlastností každého batohu, ktorý má vyhradenú priehradku na notebook je, aký veľký ten notebook môže byť. Maximálna uhlopriečka notebooku, ktorý sa do tohto batohu zmestí, je 15,6 palca, čo znamená že sa do neho zmestí väčšina bežných rozmerov laptopov. Okrem toho ale má ale rucksak dedikované priehradky aj na príslušenstvo, ako je napríklad počítačová myš, čo je taktiež obrovským plusom, nakoľko tieto veci, rovnako ako aj notebook, sú lepšie chránené a pevnejšie zachytené,



čo predchádza nebezpečenstvu vzniku poškodenia pri páde batohu, prípadne pri tvrdšom náraze. Celkovo disponuje produkt 13 priehradkami, pričom 4 sú vonkajšie. V spoločnosti Genesis sa zamerali aj na modularitu batohu, vďaka čomu prišli s technológiou MOLLE (Modular Load-bearing Equipment). Tá má na starosti možnosť rozširovania úložiska batohu o vlastné priehradky a kapsy pomocou špeciálnych uchyovacích pásov, ktoré ale pôsobia skôr ako obyčajné pásy, ale to nie je problém, nakoľko dodatočné úložisko má slúžiť len ako akýsi záložný plán.

Je potrebné spomenúť aj fakt, že aj napriek odolným materiálom existuje parameter ako maximálna prípustná

nosnosť. Tá činí 16 kilogramov, no neviem si predstaviť, čo by ste v batohu museli mať na to, aby ste sa k tomuto číslu dostali a aj keby sa vám to náhodou podarilo, určite by ste s ním nešli na dlhšiu cestu, nakoľko nosiť takú hmotnosť na chrbte nie je práve najjednoduchšie a ani najkomfortnejšie, no o komforte trochu neskôr.

Celkovo je teda nosnosť tak trochu relatívnym parametrom a verím, že batoh by si hravo poradil aj s ťažším nákladom.

Komfort

Aký pohodlný je batoh na bežné nosenie? To je jedna z otázok, ktorá vám už pravdepodobne napadla. Z mojich

osobných skúseností z testovania batohu vám môžem potvrdiť, že to závisí zväčša na tom, koľko v ňom máte naložených vecí, nakoľko asi neexistuje batoh, ktorý s 12 kg nákladom je pohodlný na nosenie. Pri bežnom používaní, kedy som mal v batohu nejaké osobné veci, notebook a príslušenstvo k nemu a hmotnosť týchto vecí neprevyšovala 6 kíl, bol batoh aj po dvojhodinovej túre dosť pohodlný a nikde ma vyslovene netlačil.

Ramienka sú vystužené a vyplnené materiálmi, ktoré dbajú na vaše pohodlie, teda s takouto váhou by som pokojne zvládol ešte zopár hodín turistiky.

Záverečné hodnotenie

Pallad 450 Camo Lite je vynikajúci herný batoh, ktorý vám ponúkne veľkú kapacitu a vysokú nosnosť, vďaka ktorým si do neho môžete zbaliť naozaj množstvo vecí. V neposlednom rade tu je aj komfort, ktorý je pre danú cenovku na mieste a spracovanie, ktoré vás určite milo prekvapí. Za danú cenovku, ktorá je na stránke výrobcu 34,99 eur, si teda dokážete dopriať batoh, za ktorý sa nebudete musieť hanbiť.

Matúš Kuril'ak



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis Cena s DPH: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Úložný priestor
+ Možnosť rozšírenia kapacity MOLLE
- Nič

HODNOTENIE:



ASUS TUF Gaming A15 (FA507)

PORIADNY HERNÝ NOTEBOOK V ROZUMNEJ CENE



Je oveľa náročnejšie vytvoriť kvalitný, ale cenovo dostupný herný notebook, než sa utrhnúť z ret'aze a nahádzať do prémiového šasi najmodernejšie a najvýkonnejšie komponenty, nehľadiac na finálnu cenu. Spoločnosť ASUS má s produkciou lacnejších herných laptopov bohaté skúsenosti, ostatne ich modelový rad TUF (The Ultimate Force) je toho už dlhé roky jasným dôkazom. V minulosti som testoval niekoľko vybraných kusov uvedeného hardvéru, a tak dobre viem, že neraz mi výsledná kvalita vyrážala dych, špeciálne pri porovnaní s oveľa drahšou konkurenciou. V nasledujúcom článku si spoločne prebehne kľady a zápory aktualizovaného TUF Gaming A15 (konkrétne v konfigurácii FA507) a zistíme, či sa vyššie spomínaná latka kvality náhodou neposunula kvalitatívne nechceným smerom alebo prípadne

výrobca ešte výraznejšie nepritlačil, ako sa povie, na pílu a nezačal stierať čoraz menšiu hranicu medzi TUF a ROG.

Nahryzol som to už na začiatku, a tak v tom môžem pokračovať. V čase písania článku bolo možné nový TUF Gaming A15 zakúpiť v uvedenej konfigurácii za sumu okolo tisíc eur. Novinka prichádza v novom duálnom dizajnovom prevedení - Mecha Grey a Jaeger Grey.

Do rúk sa mi dostala druhá menovaná verzia s logom umiestneným v rohu vrchného veka a industriálne pôsobiacimi výstupkami na jeho hranách. Vizuali, resp. dizajnový akcent vynoveného TUF Gaming železa, ostáva pochopiteľne pomerne rovnaký a v duchu modelového radu ako takého, avšak pozornému oku isto neunikne niekoľko nových nápisov a menších zásahov do

veľkostí výduchov chladenia. Práve Jaeger Grey má spomínané logo doslova vyrezané do kovového veka a práve tento prvok dokáže navodiť dojem, že držíte v rukách prémiový kus zariadenia. Herné prenosné počítače v danej cenovej kategórii totižto málokedy disponujú kovovým šasi.

Zvyšok tela je už samozrejme v režii plastu, ale cez to všetko je celistvosť konštrukcie na vysokej úrovni a zariadenie bez problémov znesie aj drsnejší spôsob zaobchádzania - pri mojej snahe ho skrútiť ako mokrý uterák, nedochádzalo ku žiadnym praskajúcim a vŕzgajúcim zvukom.

Aby som veci uviedol na pravú mieru, tak to nie je pochopiteľne len môj dojem, keďže predmetný notebook disponuje certifikátom MIL-STD-810H a zvláda pády z výšok, extrémne vibrácie, teploty a vlhkosť.



Konektivite chýba tá povestná čerešnička

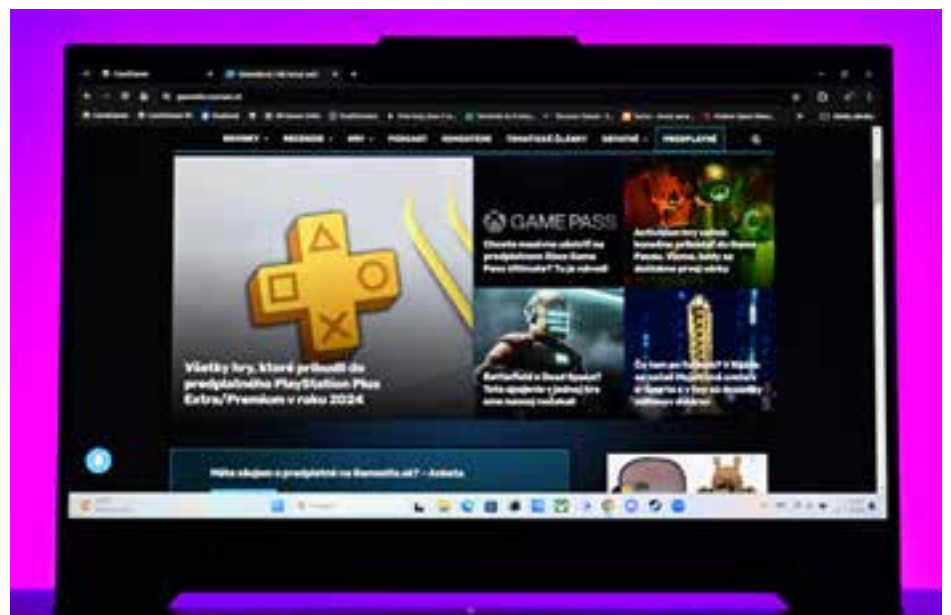
Ponuka konektivity je z väčšej časti umiestnená na ľavej hrane tohto niečo málo cez dva kilogramy ťažieho herného notebooku. Pozične to klasicky nie je to najšťastnejšie riešenie, keďže vedenie kabeláže je štatisticky najlepšie v oblasti hornej hrany, v každom prípade kompenzáciou je vám bohatosť portov. Máme tu plnohodnotný ethernetový port (RJ45) nasledovaný HDMI (2.1) vstupom, dôležitým a výkonným USB-C 4, USB-C 3.2 (Gen2) a kombinovaným audio konektorom. Naopak na pravej hrane ostáva, ak nerátame všeobecne používateľsky nezaujímavý zámok Kensington, už len jeden USB-A 3.2 (Gen1). Tou povestnou čerešničkou na torte by sa mohol stať

vstup pre microSD karty, na ktorý osobne štandardne nedám dopustiť, či už je reč o kancelárskych, kreatívnych, alebo herných strojoch, tak či onak, ako píšem vyššie, ponuka je cez to všetko bohatá. Podme si teraz pozvoľna notebook otvoriť, čo je vďaka menšiemu výrezu nad vstavanou webovou a kvalitatívne priemernou kamerou bez IR maximálne pohodlný proces. Trocha ma prekvapilo, že ASUS do vynoveného TUFu nedal panel s mierkou 16:10, ale v tomto prípade ostal pri už trochu zastaranom pomere 16:9. Cena však robí svoje.

Predpokladám, že ani jeden z vás, ktorí sa už slušne orientujete v ponuke jednotlivých tried prenosných počítačov, verím, že aj vďaka našim hardvérovým recenziam, neočakával, že výrobca pri snahe minimalizovať náklady použije iný

než IPS panel. V tomto prípade ide o 15,6 palcový Full HD displej, ktorého najväčšia devíza stojí na 144 Hz obnovovacej frekvencii. Vyššia obnovovacia frekvencia by bola, špeciálne na základe konfigurácie FA507, už úplne predimenzovaná. Panel ako taký pracuje obstojne a zvláda slušnú reprodukciu farieb a rozumný kontrast.

Limity IPS technológie sú všeobecne dobre známe, a preto je zbytočné, aby som ich tu opakovane omieľal, pre potenciálneho záujemcu o ASUS TUF Gaming A15 je dôležité vedieť, že mu displej posluží a nebude výrazne kazit zážitok z hrania, sledovania filmov alebo flákania sa po internetovom étery. Ak by ste predsa chceli z obrazu dostať viac, stále môžete prostredníctvom DisplayPortu prepojiť laptop s výkonnejším monitorom a používať





obraz vo výrazne vyššej kvalite, treba si však pred investíciou dobre premyslieť komplexnosť samotnej konfigurácie.

144 Hz

Medzi spodnou hranou obrazovky a prvou radou mediálnej lišty klávesnice sa nachádza malá dizajnová originalita – farebný indikátor stavu zariadenia vytvorený ako zameriavací kríž – veľký palec hore. Kvalita samotnej klávesnice, ktorá je kompletná a vrátane numerického bloku, by sa dala označiť ako vyšší priemer. ASUS všeobecne a dlhodobo dokáže aj svoje lacnejšie zariadenia vybaviť nízkoprofilovými spínačmi s rozumne nastavenou úrovňou odporu a patrične efektne ich podsvietiť solídnu RGB linkou. Nový TUF v tomto smere nie je pre mňa žiadnym prevrpením – písanie

článkov a nejaká základná kancelárska interakcia počas testu prebiehala bez väčších komplikácií. O niečo horšie je však na tom nižšie usadený track-pad. Jeho veľkosť je výborná a dokonca má v rohu aj vizuálne pekne pôsobiace logo modelového radu, avšak presnosť jednotlivých zón klikania nie je dostatočne vyladená a veľakrát sa mi stávalo, že som musel pátrať po správnom mieste zopnutia.

Samotnú novinku si viete nakonfigurovať naprieč celým spektrom AMD Ryzen procesorov, až po deviatku, a rovnako tak si viete priplatiť za RTX 4070. Naša testovaná verzia disponovala procesorom AMD Ryzen 5 (7535HS) a bola doplnená o NVIDIA GeForce RTX 4060 (8GB) s 16 GB RAM. Hráčom preferujúcim Full HD rozlíšenie s vyššou obnovovacou frekvenciou sa v internom režime Turbo



dostane dostatočne podpory, aj keď v tomto prípade diskutujeme o pár rokov starej hernej produkcii. Pri súčasných a budúcich novinkách budete musieť s tým metaforickým kolieskom od kompromisu počas nastavovania jednotlivých parametrov krútiť predsa len trochu intenzívnejšie. Komu by však práve toto nevyhovovalo, odporúčam mu prihodiť peniaze na kúpu výkonnejšieho procesora. Skúšal som uvedenú zostavu zapriať aj do kreatívnej činnosti, špeciálne na editáciu videí cez softvér DaVinci a tu bolo rovnako cítiť jej jasné papierové limity.

Zlepšené chladenie

Záverom ešte pár slov na margo kvality zvuku, chladenia a výdrže batérie. Súčasťou šasi je duo dostatočne výkonných reproduktorov s podporou Dolby Atmos, ktoré zvládajú okolie notebooku obohatiť hutným a špeciálne počas hier, výrazným zvukom bez nechceného prepálenia. Chladiaci systém disponuje päťcou medených trubíc obkolesujúcich dvojicu výkonných ventilátorov – úroveň kvality chladenia je voči minuloročnému modelu zlepšená o pár percent, a to hlavne vďaka menším zásahom v oblasti proporčných veľkostí štvorice priechodov. A batéria? V spodnej časti, rovno pod miestom, kde si bežne pokladáte dlane rúk počas písania, sa nachádza 90 Wh akumulátor, ktorý dokážete vďaka funkcii rýchleho dobývania dotankovať z nuly na maximum už behom hodinky. Pri bežnom využití je batéria schopná udržať laptop v chode viac ako desať hodín. Počas náročnejšieho spôsobu interakcie a špecificky pri hraní hier v Turbo mode, z nej nedostanete viac než tri hodinky. Suma sumárum; pre nenáročných hráčov, ktorým toľko opakované a vyššie spomínané kompromisy nebudú vadit', je nákup nového ASUS TUF Gaming A15 dobrou voľbou a ja vám po mesiaci testovania nemám prečo do nej hádzať vidly.

Verdikt

U konkurencie by ste len sotva pochodili lepšie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 1 030€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Prémiový dizajn
+ Odolnosť
+ Výkon
+ Konektivita
+ Chladenie

- Displej
- Track-pad

HODNOTENIE:



Súťaž



1. cena

D-Link EX0 | AX WiFi6
AX1800 Mesh Extender



Otázka: Pracuje tento extenzér v dual-band režime s 2,4 GHz a 5 GHz?
Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 31.8.2024

Emmy 2024 už pozná svoje nominácie



Pätnásteho septembra sa bude v divadle Peacock v Los Angeles konať už 76. ročník odovzdávania cien pre Primetime Emmy pre televíznu tvorbu.

V júli sme sa dozvedeli ktorí herci, herečky a seriály dostali nominácie na toto prestížne seriálové ocenenie. Nomináciu pre herečku v hlavnej role v dramatickom seriály si odniesli Jennifer Aniston a Reese Witherspoon za *The Morning Show*, Carrie Coon za *The Gilded Age*, Maya Erskine za *Mr. a Mrs. Smith*, Anna Sawai za seriál *Shogun*, Imelda Staunton za *The Crown*.

Čo sa týka herca v hlavnej úlohe v dramatickom seriály, tu sú nominovaní Idris Elba za *Hijack*, Walton Goggins za *Fallout*, Gary Oldman za *Slow Horses*, Hiroyuki Sanada za *Shogun*, Dominic West za *the Crown* a Donald Glover za *Mr. a Mrs. Smiths*. Čo sa týka seriálov samotných, tak medzi

dramatické seriály, ktoré si budú môcť odniesť cenu sa zaradili *The Crown*, *Fallout*, *The Gilded Age*, *The Morning Show*, *Mr. a Mrs. Smith*, *Shogun*, *Slow Horses* a *Three Body Problem*.

Čo sa týka nominácií pre komediálne seriály, tu sa o cenu pre najlepšiu ženskú a mužský herecký výkon stretnú Matt Berry za upírsky seriál *What We do in the Shadows*, Larry David za *CurbYourEnthusiasm*, Steve Martin, Martin Short a Selena Gomez za *Only Murders in the Building*, Jeremy Allen White a Ayo Edebiri za seriál *the Bear*, D'Pharaoh Woon-A-Tai za *Reservation Dogs*, Quinta Brunson za *Abbott Elementary*, Maya Rudolph za *Loot*, Jean Smart za *Hacks* a Kristen Wiig za *Palm Royale*.

Čo sa týka nominovaných seriálov, o ceny sa pobijú *Abbott Elementary*, *The Bear*, *Curb Your Enthusiasm*, *Hacks*, *Only Murders in the Building*,

Palm Royale, *Reservation Dogs* a *What We Do in the Shadows*.

Tento rok pôjde o druhé odovzdanie cien Emmy. Vo februári tohto roku sme mohli vzhliadnuť Emmy ocenenia za rok 2023 z dôvodu scenáristického a hereckého štrajku, ktorý bol aktuálny od septembra 2023 do januára tohto roku.



Alec Baldwin na slobode



V súdnom procese s hercom Alecom Baldwinom, ktorý sa začal keď počas natáčania filmu Rust, neúmyselne zastrelil režisérku Halynu Hutchins, je známy verdikt.

Výsledkom vyšetrovania bolo zrušenie súdneho procesu voči Baldwinovi. Polícia počas prehľadávania miesta činu našla a zabavila náboje, ktoré boli ostré a nie cvičné, čo malo byť jedným z dôkazov toho, že sa na mieste natáčania nachádzali nepovolené náboje. Chybou v rámci evidencie dôkazov boli ale tieto náboje registrované pod iným číslom prípadu, preto sa nedalo potvrdiť, či naozaj patrili na miesto natáčania. Túto chybu využila obhajoba keď tvrdila, že nie je možné spojiť tento dôkaz s miestom činu. Dodatočne špeciálna prokurátorka Kari Morrissey zatajila pred obhajobou a porotou tieto údaje a klamala pod prísahou. Následkom toho bol tento prípad rozpustený, keďže neexistujú dodatočné dôkazy o iných ostrých nábojoch na mieste činu. Tým sudca odmietol dodatočné znovu otvorenie a ďalšie obvinenie Baldwinu, čiže sa z neho opäť stal slobodný muž.

F1 dostala prvú ukážku



Naštartujte motory. Pretekársky film o Formule 1 s názvom „F1“ zverejnil prvú ukážku.

V hlavnej úlohe sa objaví Brad Pitt, ktorý si vo filme zahrá pretekára F1 menom Sonny Hayes. Sonny sa vracia k pretekom, aby bol mentorom nováčika Joshuu Pearca (Damson Idris) vo fiktívnom tíme s názvom APXGP. Vo filme sa ďalej ukážu Kerry Condon, Javier Bardem, Tobias Menzies, Sarah Niles, Kim Bodnia a Samson Kayo. Bardie si zahrá šéfa a sponzora fiktívneho tímu. Natáčanie filmu sa odohrávalo na reálnych dráhach F1 a počas skutočných pretekov, ako bolo britské Grand Prix alebo Rolex 24 v Daytone tento rok v januári. Pretekár Lewis Hamilton bol tiež do natáčania zahrnutý, dokonca pomáha so scenárom. Film od režiséra filmu Top Gun: Maverick Josepha Kosinskiho by mal prísť do kín v júni budúceho roku a rozhodne sa môžeme tešiť na kopec akcie.

Euphoria 3



Dlho očakávané pokračovanie seriálu z produkcie HBO Euphoria sa dočkalo nečakaného dejového zvratu.

Čo sa týka začiatku produkcie tretej série, tá sa po novom presúva na január 2025 čo je

až tri roky potom, čo vyšla druhá séria. Tento posun nastal hneď z niekoľkých dôvodov a tým hlavným bol štrajk SAG-AFTRA a WGA.

A aj následné pracovné vyt'aženie hlavných postáv. Z pôvodného obsadenia sa budú

vracat' takmer všetky k'účové mená ako napríklad Zendaya, ktorá si zopakuje svoju rolu ako Rue Bennett ale aj Hunter Schafer, Sydney Sweeney alebo Jacob Elordi.

Dej seriálu sleduje každodenný život súčasných amerických tínedžerov plný drog, alkoholu, sexu, či iných radovánok a problémov. Po svojom uvedení na obrazovky získal tiež titul „nočná mora všetkých rodičov“.

Seriál sprevádza aj tragické úmrtie herca Angusa Clouda, ktoré znamenalo značné prepísanie deja súvisiaceho s jeho postavou, ktorá bola divácky veľmi obľúbená. Aj to je dôvod prečo sa scenáristi rozhodli dej seriálu posunúť hneď o niekoľko rokov, aby hlavné postavy už neboli na strednej škole.

Zatiaľ nie je jasné, či pôjde o poslednú sériu tohto seriálu. Zendaya sa ale vyjadrila že nech sa dej ukončí akokoľvek, Rue praje šťastný život bez vplyvu drog.

Tiché miesto: Prvý deň

ŠTÝLOVÝM A USPOKOJIVÝM PRÍRASTKOM DO SÉRIE



„Tiché miesto: Prvý deň“ je filmovým triumfom, ktorý majstrovsky spája intenzívne, nervy drásajúce predchádzajúce časti so živým, chaotickým prostredím New Yorku. V réžii Michaela Sarnoskiho, ktorý napísal scenár spolu s pôvodným scenáristom a režisérom Johnom Krasinskim, tento prequel povyšuje franšízu na novú úroveň a predstavuje strhujúci príbeh, v ktorom sa prelína osobný boj so širším apokalyptickým scenárom.

Oscarová herečka Lupita Nyong'o sa vo filme predstaví v úlohe Sam, poetky bojujúcej s rakovinou v terminálnom štádiu. Toto bohaté, štruktúrované vykreslenie postavy je základom toho, čo robí film strhujúcim a emocionálne rezonujúcim. Lupita podáva v role Sam výnimočný výkon, ktorý vnáša do postavy čeliacej osobnej i

existenciálnej kríze hĺbku a komplexnosť. Samina cesta nie je len bojom o prežitie proti obludným mimozemšťanom, ktorí ovládli Zem, ale aj dojemným hľadáním zmyslu a naplnenia jej zostávajúcich dní. Lupita vdýchla postave drsnú a chaotickú 'udskosť', takže jej boj je srdcervúci a inšpiratívny zároveň. Vycibrený herecký výkon zachytáva krehkú rovnováhu medzi strachom, nádejou a túžbou žiť naplno aj napriek obrovským prekážkam.

Joseph Quinn v úlohe Erica tiež film výrazne obohacuje. Ericovi sa počas invázie mimozemšťanov skrížia cesty so Sam. Ich spočiatku praktické partnerstvo sa vyvinie do hlbokého priateľstva, keď sú nútení prekonávať nástrahy zdevastovaného okolia. Ericove interakcie so Sam spolu s vytrvalou prítomnosťou Saminho kocúra Froda vnášajú do príbehu momenty

spolupatričnosti a nádeje. Zasadenie filmu do New Yorku - jedného z najhlučnejších miest na Zemi - dodáva už tak napínavej predlohe ešte viac napätia. Rušné mestské prostredie s nespočetnými zvukmi a chaotickou energiou ostro kontrastuje s potrebou ticha, aby sa zabránilo prilákaniu monštier. Toto spojenie zvyšuje napätie a každý okamih je plný nebezpečenstva. Rozhodnutie umiestniť príbeh do takého živého a zároveň nebezpečného prostredia je odvážnym krokom, ktorý sa vyplatí, umocní intenzitu filmu a vtiahne divákov do jeho sveta.

Réžia Michaela Sarnoskiho je štýlová a účinná, hladko spája intímne hororové prvky pôvodných filmov s veľkolepým rozsahom katastrofického filmu. Scenár je obratný, čo zaručuje, že príbeh zostane pútavý bez toho, aby stratil svoje



horor pôvodných filmov s robustnými prvkami katastrofických filmov.

Pútavý príbeh, hviezdne herecké výkony a zručná réžia robia z filmu vynikajúce pokračovanie. Pre tých, ktorí hľadajú film, v ktorom sa spája hrôza s emocionálnou hĺbkou, je Tiché miesto povinnou jazdou, ktorú je najlepšie zažiť v kine, aby ste naplno docenili jej vizuálny a zvukový počín. .

„Sam sa pôvodne vybrala do New Yorku na jednodňový výlet, no bol to práve deň, keď prileteli mimozemšťania. Votrelci okamžite ukázali, že vláda človeka nad planétou sa skončila. Tí, ktorí prežili prvú vlnu útokov, rýchlo zistili, že jedinou ochranou pred monštrami je úplné ticho. New

emocionálne jadro. Sarnoski, známy svojou prácou na filme Prasa z roku 2021, vnáša do filmu jedinečnú citlivosť, v ktorej sa striedajú momenty tichej krásy so scénami hrôzy a chaosu.

Zatiaľ čo film vyniká v mnohých oblastiach, nie je však bez drobných nedostatkov. Napríklad objavenie mimozemského hniezda je dejovým bodom, ktorý sa zdá byť trochu nedotiahnutý a mohol byť viac preskúmaný. Okrem toho, spoliehanie sa na Saminu pozoruhodne pokojnú mačku ako na dejový prostriedok občas pôsobí prehnane. To sú však drobné výhrady v inak vynikajúcom filme.

Dĺžka filmu 1 hodina a 40 minút zaručuje kompaktný, pútavý príbeh. Svižné tempo drží divákov v napätí a prináša vzrušujúci zážitok od začiatku až po koniec. Úspešne kombinuje komorný, napínavý



York sa tak zmenil na obrovskú pascu, z ktorej sa každý snaží čo najtichšie uniknúť. Sam sa spojí s Ericom, cudzincom, ktorého náhodne stretne, a spolu sa vydajú na cestu von z najhlučnejšieho miesta na Zemi."

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Michael Sarnoski

Rok vydania: 2024
Žáner: Horor / Thriller / Sci-Fi

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon hercov
- + napínavá atmosféra
- + zaujímavý príbeh
- + kvalitné režisérске prevedenie
- prehnané využitie mačky
- menej strašidelné

HODNOTENIE:



Bear – 3 séria

ZACHOVAL SI THE BEAR ROVNAKO SKVELÚ PRÍCHUŤ?



Seriál *The Bear* sa vracia na obrazovky Disney+ s novou tret'ou sériou. Seriálu, ktorý je naplnený kulinárskou ale aj osobnostnou drámou pretkávanou komickými prvkami, sa vďaka svojmu skvelému scenáru podarilo získať veľkú divácku obľubu. Od svojho uvedenia na obrazovky sa *The Bear* zaslúžil už o celkovo 24 Emmy nominácií okrem iného aj pre hlavné herecké obsadenie Jeremy Allena Whitea a Ayo Adebiri. Výborné prvé dve série a hlavne finále série poslednej, divákov nabudili a už sme sa s očakávaním nevedeli dočkať s akými problémami sa budú hlavné postavy potýkať v sérii tretej.

Áno chef

Predchádzajúce série seriálu sa v plnej miere zameriavali na ambíciu Carmen „Carmy“ Berzatta (Jeremy Allen White) obnoviť starú rodinnú reštauráciu, ktorá mala ako zázrakom vstať z popola potom čo ju dlhé roky zanedbával jeho brat Michael (Jon Bernthal). Mikeova smrť, spáchal samovraždu, bola tiež dôvodom

prečo sa Carmy vrátil z New Yorku do rodného Chicaga. S touto úlohou mu pomáha skupina zamestnancov z ktorých každý má svoj unikátny charakter. Či už je to nováčik Sydney (Ayo Edebiri), ktorá v Carmym vidí svoj kulinársky vzor. Alebo Carmyho bratranec Richie (Ebon Moss-Bachrach), ktorý svojimi častými hádkami s Carmym tvorí jeden z hlavných komických charakterov. Alebo Tina (Liza Colón-Zayas), Marcus (Lionel Boyce) a Ebraheim (Edwin Lee Gibson), ktorí patria už k takému inventáru pôvodnej reštaurácie pretože v nej pracujú už od čias keď podnik viedol Mike. Prvá séria nás sprevádza touto skupinkou charakterov ale aj ťažkou finančnou a životnou situáciou, ktorej musí Carmy čeliť pri obnove tohto gastronomického podniku.

Vo finále prvej série personál zistí že Mike kde tu poschovával značnú finančnú hotovosť. Tento objav otvára nové možnosti pre druhú sériu kde sa dej primárne zameriava na rekonštrukčné práce potrebné pre chod reštaurácie a

následný výcvik hlavných postáv aby mohli čeliť svojim novým rolám. Carmy okrem iného rieši svoj nový vzťah so staro-novou kamarátkou z detstva Claire.

Rodinná dynamika

V porovnaní s prvou sériou je druhá rovnako dynamická a výnimočná v tom ako má divák možnosť nahliadnúť do kuchyne vyššej gastronómie. Ale seriál *The Bear* nie je len o varení a chode reštaurácie. Seriál *The Bear* sa môže na prvý pohľad tváriť ako kulinársky jeho pravým centrom ale ostáva nad'alej rodina a téma mentálneho zdravia.

Čo sa týka rodiny tu môže ísť o rodinu pokrvnú ako je to v prípade Richieho s Carmym, Mikom alebo Natalie (Abby Elliott) alebo o rodinu, ktorú si človek vytvorí v priebehu života. Tou sú lojálni zamestnanci *The Bear*. Seriál sa veľmi dobre pohráva s prvkami deja a scénami odohrávajúcего sa v minulosti a jej vplyvu na súčasnosť. Či už je to nefungujúci

vzt'ah detí rodiny Berzatto s ich matkou alkoholičkou Donnou (Jamie Lee Curtis). Alebo to akým tvrdým kulinárskym výcvikom ale aj psychickou záťažou, ktorá ho poznačila na celý život musel Carmy prejsť aby sa dostal na výslnie ako talent v oblasti gastronómie. Finále druhej série sa v plnej miere zameriava na prvú večeru v novej reštaurácii venovanej rodine. Carmymu sa ešte pred začatím večere podarí zaknúť v chladiacej miestnosti preto celý prvý večer pripadne na zodpovednosť jeho personálu a hlavne Richiemu. Túto ťažkú úlohu ale zvládnu na výbornú aj napriek chýbajúcemu hlavnému článku.

Ako si reštauráciu udržať

Tretia série pokračuje dejovo a časovo v momente kde sa skončila séria druhá. Už sme si zvykli že seriál má len minimálne časové skoky a tiež sa zameriava v rámci celej série na zobrazenie veľmi krátkočasového obdobia. V prípade tejto série je to obdobie niekoľkých týždňov kde náš tím čaká na vydanie recenzie svojej reštaurácie. V porovnaní s predchádzajúcimi dvoma sériami zobrala táto séria veľmi prudkú brzdu najmä čo sa týka dynamika deje a výbušných emócií, ktoré sú tu minimálne. Toto je ale určite scenáristický ťah pre budovanie štvrtej série, čo vidíme priamo vo finálnej scéne. Reštaurácia a jej osadenia sa snažia aby každý večer fungoval na 100% pretože ako hovorí Ritchie „každý deň je dňom číslo jedna pre nás a našich zákazníkov“. Preto kvalita služieb rozhodne nemôže klesnúť. Nie vždy sa im to ale podarí a to následnej

vyvíja tlak na Carmyho, ktorému sa vracajú panické stavy a v rámci celej série sa mu nepodarí urovnať vzt'ah s Claire.

Ale aj Sydney musí čeliť novej výzve. Či už ide o psychický tlak spôsobený pracovným vyt'aženým, v poslednej časti aj ona prekoná svoj prvý panický záchvat, alebo dilemou, či má v The Bear naďalej zostať s nejasnou budúcnosťou alebo prijať novú pracovnú ponuku. Jeremy Allen White a Ayo Adebiri svojimi výkonmi len potvrdzujú prečo sú obaja nositeľmi ceny Emmy za svoj herecký výkon. Rozhodne nepoľavili a bavia aj túto sériu.

Nič nie je navždy

Finálom série je časť, ktorá nesie názov „Forever“ alebo „Navždy“. Táto časť je venovaná na počesť zatvorenia reštaurácie šéfkuchárky Terry (Olivia Coleman). Terry sme mali možnosť vidieť v predchádzajúcej sérii ako mentora Richieho a tiež Carmy s Terry v minulosti spolupracoval. Jej reštaurácia patrilo dlhodobo ku gastronomickému špičke, nič ale netrvá navždy a je nútená podnik zatvoriť.

V záverečnej časti sa stretávajú všetci šéfkuchári, ktorí mali možnosť sa pod Terry učiť a aspoň symbolicky zatvoriť kapitolu života tejto reštaurácie.

Napätým momentom časti je keď sa Carmy rozhodne konfrontovať iného šéfkuchára Davida (Joel McHale) pod ktorým mal možnosť sa učiť. Davidova šikana je dôvodom prečo má Carmy

dlhodobé psychické problémy aj potom čo ukončil túto spoluprácu. Túto scénu by som chcela vyzdvihnúť nakoľko Carmy ako postava je veľmi nekonfliktný, všetky emócie ako sám hovorí si necháva pre seba, preto často pôsobí chladným dojmom.

V tomto momente ale nechá svoje emócie plynúť a dozvieme sa čo naozaj cíti. Je veľmi smutné že Carmy aj napriek tomu akých mal v živote skvelých mentorov, ktorí s ním zdieľali neskutočné množstvo informácií a venovali sa mu, David je ten koho si kvôli šikane pamätá najviac ako zdroj jeho psychického vypätia. Práve pre takéto dramatické scény, kde sa dej hrá s emóciám seriál The Bear vyniká.

Čo sa týka poslednej scény série tá je venovaná spomínanej recenzii reštaurácie. Žiaľ presné znenie recenzie sa ale nedozvieme. V scéne sa premietajú len klúčové slová ako „talent“, „ambiciózný“, „brilantný“ ale aj „lajdácky“ alebo „nekonzistentný“. Carmyho negatívna reakcia po prečítaní ale neznamenajú nič dobré pre osud reštaurácie. To sa ale dozvieme až v sérii štvrtej.

Čo sa týka celkového deja tretej série, ten je rozhodne pomalší ako tie predchádzajúce. Rozhodne ale nejde o zlú možno skôr slabšiu sériu. Deju chýba ale akýkoľvek náznak kam sa osudy postáv ale aj reštaurácie budú posúvať ďalej a čo je ich hlavným cieľom. Prvé dve série boli zamerané na vytvorenie novej reštaurácie, čo je ale motívom postáv do budúcnosti? Kam sa chceme v deji posunúť ďalej? Tento zámer tretej série chýba a nedozvieme sa ho ani vo finále. Preto sa bude veľký dôraz dávať na sériu štvrtú, ktorej sa snád' podarí dejovo vrátiť na výborne rozbehnuté kol'aje. Bola by to veľká škoda keby seriál s takým potenciálom ako je The Bear nedokázal zostaviť výborné Menu.

„Seriál The Bear sa vracia s tret'ou sériou kde sledujeme osudy rodiny Berzattových a okrem iného aj osudy zamestnancov ich rodinnej reštaurácie.“

Miroslava Glassová



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Ch. Storer, J. Calo, R. Youssef, ...

Rok vydania: 2022 - 2025
Žáner: Komédia / Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-----------------|---------------------|
| + vývoj postáv | - chýbajúca |
| + obsadenie | dynamika |
| a herecký výkon | - nejasný ďalší dej |

HODNOTENIE:



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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard 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
ROG ALLY X

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 tlačených čísel a merchandise nájdete na adrese <https://shop.generation.sk>.

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

ISSN 2644-6294 (online)

D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

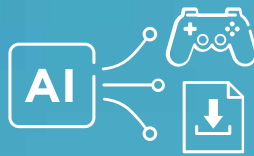
Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



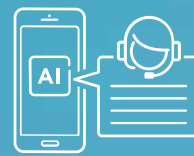
AI Mesh Optimiser



AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant



AI Parental Control

R15
AX1500 Smart Router

M15
AX1500 Mesh Systems

E15
AX1500 Mesh
Range Extender





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