

GENERATION

TESTOVALI SME

MSI STEALTH A16 AI+

TÉMA

*Hromadný test
hodiniek pre deti*

HRALI SME

*Microsoft Flight
Simulator 2024*

VIDELI SME

Heretik

RETRO

Madden NFL 94



SÚŤAŽ



OCHRÁŇTE SVOJE CITLIVÉ ÚDAJE

Zabezpečte svoj digitálny svet
pred krádežou financií, phishingovými
podvodmi či nebezpečným malvérom.



Digital Security
Progress. Protected.

www.eset.sk



Reštart o 3, 2, 1...

Písať januárové príhovory je tá najjednoduchšia vec na svete. Keďže ste aj tak všetci ešte ot'apení zo silvestrovských osláv a zatiaľ čo ja tu s hurónskym smiechom klikám myškou, tak vám v pohári ešte len prská prvá tohtoročná vitamínová tabletká. Stačí len aby som si otvoril minuloročný príhovor a sprostó ho sem skopíroval – copy paste baby! Nie... pochopiteľ'ne, žartujem, ostatne, mám vo vás, našich čitateľ'och, oveľa väčšiu dôveru a vážim si každého jedného, čo o túto spleť písmeňiek zavadí, pokojne aj ešte dezorientovaným pohľ'adom.

Späť však k tomu podstatnému. Uplynulý rok bol z pohľ'adu nášho a vášho magazínu v istom smere prelomový a verím, že cieľené rozširovanie obsahu vnímate rovnako pozitívne ako našu stále redakčnú zostavu. Uvedeným rozširovaním narážam pochopiteľ'ne na pomaly sa rozbiehajúce sondy do kvality osobných automobilov, ktoré neustanú ani v roku 2025. Nie sú to však len autíčka, ktoré vo mne zapal'ujú ďalšiu motivačnú trysku, keďže aj v novom kalendárnom roku máme v pláne vám servírovať testy zaujímavých produktov, na ktoré v bežných médiách len tak nenarazíte. Svet ohromujúcich technológií totižto aj naďalej rastie priam neskutočným tempom a celé mi to pripomína cordyceps fungus usadený v mozgu všetkých tých nebohých komparzistov zo sveta The Last of Us. To je len taký malý oslí mostík na našu sekciu filmov a seriálov, na ktorú sa samozrejme môžete tešiť aj naďalej.

V mene celého tímu Generation vám prajem úspešný štart do nového roka, či už v osobnej alebo pracovnej rovine.

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.

Hyundai IONIQ 6

ZHMOTNENÝ CYBERPUNK



Hovorí sa, že v každom z nás navždy ostane kúsok detskej dušičky, ktorá môže s postupujúcim vekom naberať na veľkosti a hlásiť sa o slovo – to všetko v závislosti od vašej chuti ju vedome živiť. Ja osobne som mal to šťastie, že môj otec, česť jeho pamiatke, vo mne nikdy nepocíťoval potrebu vzbudzovať akúsi nútenú pózu korektnej dospelosti. Keď videl, že už vtedy mám vášeň pre videohry a vidím v nich viac než len zábavu, vedome ma podporoval. Aj vďaka nemu som si tú detskú povahu dokázal dostatočne priživiť a svoj sen o práci žurnalistu som v rannej fáze postavil práve na hernej kultúre. Dnes už, ako vidíte, testujem všeličo a píšem o všeličom, ale stále si so sebou nesiem svoje nádherné detstvo, vďaka ktorému môžem do jednotlivých článkov vkladať svoje know-how – podpis s pridanou hodnotou, ak chcete. Keď som napríklad

prvýkrát videl na billboarde z profilu nový Ioniq 6 od spoločnosti Hyundai, okamžite som si spomenul na Cyberpunk 2077 a tie roky cestovania po svete v rámci herných výstav, na ktorých nám ako novinárom poľskí autori malovali svoju víziu nie príliš vzdalenej hernej budúcnosti. Tie autá, ktoré sa nachádzajú v tejto dnes stále známej sci-fi RPG a za volanty ktorých ste sa mohli virtuálne posadiť, boli po dizajnovej stránke neskutočne originálne. Verím, že nie som sám, kto by čo i len jedno chcel vidieť jazdiť reálne po ceste. Vieme, že podobne ladených konceptov je v predprodukčnej fáze automobiliek veľké množstvo, ale nikto nemá tie „gule“ dotiahnuť ich reálne na cesty. Oprava: nikto, okrem už spomínaného juhokórejského giganta, ktorý mi svojim novým elektromobilom dokázal splniť detský sen a ktorý súčasne vytvoril dych vyrážajúci cyberpunkový dizajn.

Vizuálna stránka modelu Ioniq 6 v sebe logicky spája viac než len jednu formu inšpirácie. Ostatne, samotný Hyundai sa v tomto prípade odvoláva na éru streamlinerov z tridsiatych rokov minulého storočia (spadali sem predovšetkým vlaky, no v neskoršej dobe aj vybraná sorta osobných a nákladných vozidiel). Opäť je asi na mieste zopakovať tú známu mantru o subjektívnom vnímaní dizajnu v akejkoľvek forme. Avšak akokoľvek by sa vám toto netradične spracované šasi vôbec nepáčilo, musíte mu minimálne uznať kredit za do očí bijúcu odlišnosť. Už z úvodu ste určite pochopili, že ja osobne som sa do tohto auta zamiloval ešte skôr, než som ho videl naživo, a tento môj pocit sa o to viac zintenzívnil v momente, keď som si doň sadol. Ostaňme však ešte práve pri tom, ako Ioniq 6 vyzerá a prečo vlastne vyzerá práve takto. V tomto prípade sa myslelo v prvom

rade na aerodynamiku, čoho výsledkom je v rámci elektromobilov vôbec rekordný odpor vzduchu (cd 0,21). Aj keď vám možno súčasné trendy elektromobilov vypálili do mozgu predstavu, že každá „električka“ musí byť automaticky SUV a stáť viac ako sto tisíc eur, realita je našťastie lepšia. Práve Ioniq 6, so svojím uhladeným skeletom pripomínajúcim kvapku či kužel letiaci obrovskou rýchlosťou, dokáže klamať telom a ponúkať obrovský priestor bez toho, aby na ceste pripomínal dodávku. Nikdy by ste len tak od pohľadu neodhadli dĺžku 4855 mm a to špeciálne pri rázvore 2950 mm. Zdvojené zadné krídlo, ktoré prechádza do oblých kontúr, ide ruka v ruku so zapustenými klúčami a automatizovanými klapkami v prednom nárazníku. Tie sa efektívne otvárajú na základe rýchlosti a sú hlavným strojom vyššie uvedenej, extrémne nízkej hodnoty odporu. Čo sa týka motorizácie, v ponuke tohto auta budúcnosti, štartujúceho na cene niečo málo cez štyridsaťšesť tisíc eur, je celkovo päť kombinácií pohonu s identickým číslom v rámci dojazdu. Papierovo si tak môžete zakúpiť Ioniq 6 schopný poskytnúť viac ako 600 km pri výkone 229 koní, ale rovnako tak môžete siahnúť po verzii s dojazdom 429 km a výkonom 151 koní – ponuka ponúka dostatok priestoru na kombinovanie, záleží na vašom rozpočte. Práve druhý menovaný variant bol predmetom môjho skúmania, a to v kombinácii s výbavou, ktorá len umocňovala celú tú, už v úvode mnou tak kvetnato načrtnutú, auru. Áno, toto je auto, do ktorého by sa na prvý pohľad zamiloval aj Johnny Silverhand.

Parametrické pixely

Hyundai mi v rámci metafor a prirovnaní pri opise vizuálnej stránky ich unikátneho vozidla vlastne celú myšlienku zjednodušil. Už predchádzajúca generácia modelového radu Ioniq, čiže „päťka“, si silno zakladala na pixeloch, a čím dlhšie ste sa na to auto



pozerali, tým viac detailov v tvare kociek vám brnklo po nose. Identická situácia nastáva aj pri Ioniq 6, kde si osvetlenie kompletne osvojili nádherne minimalistické lišty plné 3D kociek. Tie, vďaka svojej transparentnej priehľadnosti, pri nečinnosti doslova priťahujú pohľady okoloidúcich – počet pixelov presahuje číslo sedemsto. Kocky tu nájdete skutočne absolútne všade. Ostatne, vrátim sa k nim ešte pri komentovaní interiéru. Čo by som však rád vyzdvihol, sú príplatkové digitálne spätné zrkadlá, ktorým bolo vybavené aj testované auto. Ak by som nosil nejaký klobúk, v momente by som ho s pokorou zložil z hlavy a hodil pod nohy dizajnérom. Tak nádherne a futuristicky spracovaný vonkajší obal týchto praktických pomocníkov, ktorý pri rozsvietení smerových svetiel pripomína oči záverečného bossa z kultovej hry REZ, je vec, z ktorej mi doslova padla sánka. Tieto digitálne zrkadlá síce stoja cez tisíc eur, avšak za ten týždeň, počas ktorého som najazdil viac ako päťsto kilometrov v rôznych poveternostných podmienkach, vrátane jemnej snehovej pokrývky, som si na tento pre mnohých skôr zbytočný doplnok nesmierne zvykol. Práve zrkadlá teraz použijem ako oslí mostík, po

ktorom sa spoločne môžeme pozvoľna presunúť do interiéru testovaného modelu. Pomocou klúča v tvare kokónu, ktorý svojím dizajnom evokuje logo automobilky, alebo prostredníctvom aplikácie v mobile sa dokážete automaticky dostať do vozidla, ba dokonca aj vyparkovať – to všetko bez toho, aby ste sedeli za volantom. (Budúcnosť a pokrok). Keď moja manželka prvýkrát nasadala na miesto spolujazdca, na margo zapustených klúčiek utrúsila uštipačnú poznámku: „V budúcnosti sa dvere nebudú otvárať samé?“ Každopádne, akonáhle sa konečne posadila, začala nasávať ten až nečakane obrovský priestor v kabíne a uvedomila si, že sa nenachádza v typizovanom koncernovom klone jedného a toho istého nápadu. Ďalšie vtipy som už nezaregistroval.

Funkčný minimalizmus, uštrikovaný z plne recyklovaných materiálov. Touto vetou by sa dal stručne opísať prvý dojem z interiéru Ioniq 6. Začnime palubnou doskou. Jej vizuál vo mne evokoval krídlo dopravného lietadla, ktoré má na oboch koncoch to typické zakrivenie smerom hore. Práve na konci „krídiel“ sa v prípade vol'by digitálnych zrkadiel nachádzajú displeje, prenášajúce obraz zvonku priamo do zorného pol'a vašich očí, čo je nesmierne praktické počas rýchleho rozhodovania na cestách. Za predpokladu, že by ste si pri konfigurácii vozidla tento doplnok nepriali, výška „krídiel“ by bola o niečo menšia. Spracovanie interiéru je prémiového charakteru, a ani pri účelovom stláčaní palubovky som nezaznamenal čo i len malé výzvanie alebo praskanie. Tesne za volantom sa nachádza dvojica 12-palcových obrazoviek, zakomponovaná do jednej súvislej prístrojovej dosky. Vizuálnu stránku infotainmentu hodnotím ako priemernú – osobne mi k celému dizajnu tohto vozidla príliš nesedela. Čakal som od nej asi viac toho toľko omieľaného Cyberpunku. Každopádne nejde o rušivý





element. Naopak, páčila sa mi rýchlosť interakcie s takmer nulovou latenciou (nie je to odozva mobilného telefónu, ale rozhodne to od nej nemá ďaleko) a rovnako aj takmer nekonečné možnosti rôznych nastavení. Ak máte napríklad averziu voči tichu v elektromobiloch a chýbajú vám zvuky spal'ovacieho motora, môžete si do interných reproduktorov značky Bose nechať pustiť prídavný hluk. Apropo, audiozostava ôsmich reproduktorov v testovanom modeli bola rovnako pôsobivá. Pomocou už spomínaného kamerového systému máte počas parkovania absolútny prehľad o situácii okolo vozidla. Rovnako tak aj pri odbočovaní, kedy sa vám okrem digitálnych zrkadiel núka aj pohľad na vybraný smer jazdy. V ponuke nechýba možnosť farebného prispôbenia RGB liniek. Ak by ste sa nevedeli rozhodnúť, ktorú konkrétnu farbu si máte vybrať, môžete to celé nechať na auto samotné – farbu bude dávkovať podľa dynamiky jazdy, respektíve zvolenej rýchlosti. Keď už spomínam ambientné osvetlenie, to má svoje miesto nielen naprieč prístrojovou doskou, ale súčasne sa tiahne aj po stranách až úplne dozadu. Hyundai z dverí kompletne odstránil prvky ovládania okien či vyhrievania sedadiel a všetko presunul do stredovej konzoly, respektíve priamo na displej. Vďaka tomu sa jeho dizajnéri mohli pohrať s výzorom vnútornej časti dverí. Podarilo sa im

zapustiť osvetlenie za úchopovú časť, čo v kombinácii s vystúpeným čalúnením navodzuje efekt vesmírneho kokpitu.

Pohodlie a relax

Sedadlá s elektrickým posunom si môžete lusknutím prsta premeniť na relaxačné lôžko. Vďaka výbornej audio kulise a voľbe meditačných zvukov si tak môžete prestávku na ceste spríjemniť uvoľnením nechceného stresu. Rozumne zvolený dizajn interiéru umožňuje doslova vystrieť nohy a príjemne si poležať na pohodlných sedačkách s vyhrievaním a ventiláciou. Už spomínaná stredová konzola, vyrobená

z tvrdeného plastu, obsahuje nabíjaciu podložku pre mobilný telefón. Nabíjanie je v rovine, a preto som si mohol konečne nabiť aj svoju skladačku vo verzii Flip bez toho, aby som ju musel niečím podložiť. Spomínate si na motív pixelov? Tie nájdete nielen ako doplnok prístrojovej dosky, ale aj na mieste nabíjania, kde vás séria svietiacich kociek informuje o stave a priebehu čerpania energie. Okrem Qi podložky môžete využiť aj USB-A vstup na pevné prepojenie mobilu. Trochu ma však sklamalala absencia bezdrôtového Android prenosu a Carplay. Pod sekciou nabíjania sa nachádza duo držiakov na stredne veľké nápoje, nasledované fyzickými spínačmi na otváranie okien, zamykanie dverí a funkciou Auto Hold.

Pod stredovou konzolou, podobne ako pri konkurenčnom elektromobile z Mladej Boleslavy, nájdete obrovský odkladací priestor, kam som bez problémov uložil fotoaparát, tablet a rôzne príslušenstvo pre techniku. Ďalší úložný priestor sa nachádza aj pod lakt'ovou opierkou. Mnoho často spomínané pohodlie samozrejme nekončí pri prednom rade sedadiel. Na zadných sedačkách je dostatok priestoru na nohy a, ak nemáte cez dva metre, ani výrazne skosený zadok karoséria vám nebude drať plešinu na hlave. Veľmi som ocenil možnosť nabíjania notebooku cez palubnú 230V zástrčku, ktorá sa nachádza



v strednej časti zadného radu sedadiel. Vráťme sa späť k už spomínanému infotainmentu. Pomocou fyzických spínačov na volante má vodič vždy po ruke rýchle menu prispôsobenia prístrojovej dosky, kde si dokáže zobrazit' aktuálne informácie. Okrem režimu rýchlosti a údajov spojených s bezpečnostnými asistentmi je tu aj dôležitá kategória týkajúca sa rekuperácie. Ak ste čítali moje predchádzajúce recenzie, dobre viete, že som pri elektromobiloch vysadený na efektívne rekuperovanie. Hyundai Ioniq 6 má tento spôsob dopĺňania energie dovedený takmer k dokonalosti. Pomocou pádiel pod volantom si môžete regulovať obrovskú krivku odporu a pri rôznych spôsoboch jazdy dosiahnuť efektívne brzdenie bez toho, aby ste sa nohou dotkli brzdového pedálu. Mimochodom, pod volantom sa nachádza aj luxusne pôsobiaca páka určená na zadávanie smeru jazdy, ktorú je po čase možné intuitívne nahmatať aj úplne naslepo.

Strach z toho, že moje elektroauto nedorazí do cieľa, pretože sa mu minie energia, rovnako ako averzia voči komplikovanému plánovaniu dlhodobých ciest, sú veci, na ktoré môžete v prípade Ioniq 6 okamžite zabudnúť. Vďaka Live servis službe Hyundai som mal počas jazdy neustále k dispozícii inteligentné navádzanie s ohľadom na reálny stav dojazdu (opakujem, reálny stav). Auto pritom počíta a zobrazuje aktuálne informácie o obsadenosti konkrétnych nabíjačiek a tomu chirurgicky presne prispôbuje trasovanie. V menu som dokonca našiel aj možnosť zobrazovania počasia a športových výsledkov. Avšak nikde som nenašiel voľbu pridania amerického futbalu, a to napriek tomu, že americký baseball tam bol. Tak či onak, môj takmer štyri roky starý elektromobil nemenovanej značky sa vedľa Ioniq 6 cítil ako chudobný príbuzný. To presne ilustruje, ako krásne napreduje komplexnosť elektromobilov. Keďže tento model je koncepčne kategorizovaný ako sedan, od kapacity kufra nemožno očakávať zázračné hodnoty. Ioniq 6 však aj napriek tomu dokáže ponúknuť 400 litrov.

Po sklopení zadných sedačiek dosiahnete ešte výraznejší nárast kapacity. Problémom však môže byť spôsob ukladania vecí do kufra. Piate dvere tak trochu doplácajú na aerodynamický tvar celého automobilu, a užívateľ sa tak pri ukladaní vecí do zadnej časti kufra musí poriadne zohnúť. Páčila sa mi však delená priehradka na uloženie kabeláže pod podlahou a rovnako tak aj nečakaný bonusový priestor pod prednou kapotou. V prípade zadného náhonu je to konkrétne 40 litrov, no pri štvorkolesovom pohone



je to už len sotva 15 litrov – akurát tak na nabíjaciu kabeláž a pár drobností.

Na samotný záver, tesne pred vyrieknutím finálneho hodnotenia, som si nechal vôbec to najdôležitejšie – pocity z jazdy a celkovú spotrebu. Testovaný model so zadným pohonom motorov (151 koní / 111 kW) a batériou s kapacitou 53 kWh dokáže dosiahnuť maximálnu rýchlosť 185 km/h, pričom zrýchlenie z nuly na sto zvláda pod deväť sekúnd. Len pre kontext – 326 koní v najvýkonnejšej verzii to zvládne za šialených päť sekúnd! Auto je mimoriadne živé a v zákrutách, nielen vďaka svojej dizajnu, sedí ako prikované. Palec hore za perfektné tlmenie nerovností a presné reakcie aj na prudké zmeny jazdy. Takto si predstavujem jazdu vo voze budúcnosti – v aute, ktoré reaguje na moje potreby a neustále vo mne živí pocit bezpečnosti. Hluk v kabíne ostáva aj pri vysokej rýchlosti vyložené minimálny. Ani na diaľnici som nemal problém porozprávať sa s pasažierom sediacim vzadu. Jazdu mestom som si neskutočne užíval, pričom jediný zvuk, ktorý dokázal preniknúť dovnútra, bol typický bzukot elektromotorov. V noci, keď som prechádzal cez centrum modernej časti Bratislavy, som sa doslova cítil, akoby som jazdil po Night City. Kombinácia odporu vzduchu s perfektnou rekuperáciou mi v praxi umožnila jazdiť po bežných cestách so spotrebou 14 – 15 kWh/100 km. A to ešte pripomínam, že som testoval auto v zimnom období a často prepínal do agresívneho športového režimu. Na diaľnici, pri dlhobej povolenej maximálnej rýchlosti, sa spotreba zákonite navýšila. Napriek tomu to nebolo tak razantné zníženie dojazdu, ako by sa mohlo zdať. Pri príprave na proces nabíjania síce chýba voľba manuálneho predohrevu batérie, no našťastie je prítomný automatický predohrev na základe zvolenej nabíjacej stanice v navigácii. Prostredníctvom rýchleho nabíjania dokážete za ideálnych

podmienok dostať energiu zo spodku batérie na osemdesiat percent už behom dvadsiatich minút. Užívateľský priemer je v praxi pochopiteľne o niečo vyšší. Stále však hovoríme o tak skromnom čase, za aký si sotva stihnete prečítať e-mail, odskočiť na toaletu alebo vybaviť menší nákup.

Nepochybujem o tom, že ste to dokázali využiť už z textu samotného, každopádne, aj táto recenzia si zaslúži obligátnu finálnu bodku. Hyundai Ioniq 6 sa pre mňa osobne stal dokonalým reprezentantom cenovo dostupného elektromobilu, dýchajúceho v rytme futurizmu a moderny (v zmysle ceny narážam pochopiteľne predovšetkým na základnú verziu s najnižšou kapacitou batérie, ale cez to všetko viac ako štedrým dojazdom). Jedná sa nielen o dizajnom, ale aj o techniku, v ktorej je na prvý pohľad jasné, za čo si tu vlastne platíte. Ak ste vždy túžili vlastniť automobil ako vystrihnutý z budúcnosti a nie ste odporca elektromobility, sotva by som vám vedel odporučiť iný model. Rovnako by som vám rovnaké odporúčanie dal aj v prípade záujmu o rodinný sedan.

Verdikt

Jeden z najlepších elektromobilov súčasnosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Hyundai	46 000€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Unikátny a funkčný dizajn	- Obmedzený prístup do kufra
+ Výkon motorov a spotreba	
+ Osvetlenie	

HODNOTENIE:



Hromadný test hodínok pre deti

ŠTYRI VÝROBCOVIA A JEDEN VÍTAZ



Často sa v súvislosti s nadobudnutím statusu rodiča v hlave otca a matky prepne akýsi neviditeľný spínač a to, čo oni kedysi ako deti a tínedžeri považovali za dobrodružstvo hodné obdivu, je teraz dôvodom pre obavy a rýdži strach. Pozoroval som to sám na sebe, keď sa mi narodila dnes už osemročná dcérka a rovnako tak to naďalej pozorujem na kamarátoch a kamarátkach vo svojom okolí. Ide o inštinkt rodiča ochranára, kde nechcete, aby sa vášmu potomkovi čokoľvek stalo a snažíte sa, v duchu nástupu moderných technológií, okolo neho vytvárať akúsi neviditeľnú ochrannú bublinu. Časy sa menia, doba spolu s nimi a ja sám si ako dečko narodené začiatkom deväťdesiatych rokov pochopiteľne spomínam na šialené zážitky z pozície toho dečka a dobre viem, že z tých desiatich priemerných dobrodružstiev, čo som zažil

mimo školy, bola nemalá časť vlastne nesmierne riskantná – raz som napríklad išiel stopom z Malaciek do ned'alekej dediny len preto, že som chcel vidieť starých rodičov, a to som mal desať rokov. Šialené.

V tejto súvislosti ma z pozície technologického novinára zaujímalo, aké produkty si dnešný rodič môže vlastne zadovážiť, primárne s cieľom každodennej ochrany svojich ratolestí a či mimo štandardu, ktorým je dnes už mobilný telefón, vieme vlastne naďalej deti rozťahovať ešte väčšiu ochrannú dáždnik.

Do redakcie som si preto zbral na test lokálne dostupné inteligentné hodinky určené primárne pre detského užívateľa a to od spoločností Carneo, Findee, Niceboy a Lamax. V nasledujúcich riadkoch vám postupne porozprávam o kvalite jednotlivých

modelov a pochopiteľne nevynechám ani z pohľadu rodiča zásadné negatíva.

Musím sa vám priznať, že testovanie hodínok určených výhradne na ruku detských užívateľov mi v istom ohľade dalo zabráť. Tie desiatky mojich vlastných recenzií na klasické smart watch zariadenia pre dospelých, ktoré som za tie roky vykonal, mi tentokrát neboli až tak zásadnou oporou ako som sa pôvodne domnieval.

Dôvodov je viacero a určite vypichnem tú skutočnosť, že v tomto prípade je nutné oveľa komplexnejšie hodnotiť nie len produkt samotný, ale aj jeho využiteľnosť v rámci monitorovania zo strany rodiča. Uvedené štyri modely náramkových hodínok od štyroch rozličných výrobcov sú síce v duchu správnej reklamnej kampane cielene opatrené zdanlivými výhodami a jednotlivé



PR oddelenia preto v duchu férovej súťaže skúšajú na platiaciach rodičov rôzne triky.

Faktom však je, že všetky štyri verzie, ktoré som počas testu navliekol na útlu rúčku svojej dcéry navštevujúcej druhý ročník základnej školy, si v istom smere boli až nápadne podobné. Všetky si viete zadovážiť investíciou pohybujúcou sa okolo sumy sto eur, čo ich už vopred v zmysle kvality konštrukcie výrazne limituje. Testovaná štvorka disponuje slotom pre SIM kartu, čo je logicky priamou cestou ku možnosti vzdialeného sledovania polohy hardvéru zo strany rodiča, avšak presnosť tejto funkcie je u polovičky modelov vyložené katastrofálna. A v neposlednom rade sa tu rozprávame o zariadeniach s nie príliš oslnivou výdržou batérie a predimenzovanými proporciami.

Ešte než som vôbec začal zbierať informácie o jednotlivých hodinkách, stanovil som si akúsi päťicu oporných bodov, od ktorých som na konci celej tej viac ako

mesačnej tortúry mohol odvodiť finálny verdikt. Veci, ktoré bežne pri hodnotení inteligentných hodínok v tomto smere beriem do úvahy, ako napríklad dizajn, tentokrát nehrali až takú zásadnú úlohu, aj keď na margo vizuálu určite musím utrátiť slovíčko alebo dve. Oveľa viac ma zaujímala jednoznačne výdrž batérie, komfort počas celodenného nosenia, už spomínaná presnosť polohy, softvérová bezpečnosť a užívateľský zážitok z pohľadu detí, ale aj rodičov. Pochopiteľne je možné nájsť ešte ďalšie pridružené zrnká piesku, ktoré na pomyslenej váhe môžu pri rozhodovaní ukázať na ten váš ideálny model a ja ich, samozrejme, v nasledujúcom texte nevynechám, ale práve ona vyššie uvedená päťica rozhodla o zostavení konečného rebríčka.

4. miesto - Niceboy Watch Kids Patrol (80 eur)

Základom hodínok je pomerne jasný IPS displej s uhlopriečkou 1,44 palca a

rozlíšením 240 x 240pxl. V zmysle ostrosti ide o absolútny základ, s ktorým však moja dcéra nemala žiadny problém a samého ma prekvapilo, ako rýchlo sa zorientovala v menu – tie dnešné deti už vedia niečo, čo mi v ich veku nie. Prvý zásadný problém však môže vzniknúť z nie práve skromných proporcií plne plastového šasi, kde hodinky pôsobia až prehnane mohutným dojmom, a na tenkom detskom zápästí sú len sotva nenápadným doplnkom. Aj napriek uvedeným proporciám však musím dodať, že ich váha je sotva 50 gramov, a preto s nimi vaša ratolesť bude vedieť ako-tak koexistovať pokojne aj celý deň. Silikónový remienok je dostatočne dlhý (pojme zápästie s priemerom 15 až 22 cm), a preto by sa hodinky teoreticky dali dať na ruku aj starým rodičom. V balení sa okrem nabíjacieho kábla s USB koncovkou nachádza aj predplatená SIM karta od T-Mobile s kreditom 10 Kč a 200 MB, ktorú som však v rámci Slovenska pochopiteľne nemal osobne ako aktivovať a na test som preto využil vlastnú SIM kartu od Radosti. Potešila ma skutočnosť, že obsahom balenia je aj ochranná fólia displeja hodínok.

Výrobca v rámci výdrže batérie udáva tri dni chodu, čo je však absolútne nereálne a nedokázal som tento čas namerat' ani v situácii, kedy boli hodinky prepnuté do šetriaceho režimu. Reálne je nutné produkt napojiť do siete každý jeden deň, čo by samo o sebe nebol problém, ak by ste boli disciplinovaní jedinci, avšak, dobre viete, ako to je s deťmi - neraz sa tak stalo, že si Nelka večer zabudla dať hodinky na nabíjačku a ráno, zatiaľ čo sa chystala do školy, už bolo na niečo také jednoducho neskoro (produkt nemá žiadne senzory na monitorovanie spánku alebo zdravotných funkcií, a preto nie je dôležité, aby ho diet'a malo na ruke počas spánku.) Najprv som sám neveril, že by sa batéria míňala tak rýchlo, no sám som počas víkendu dcéru sledoval, či náhodou s hodinkami nestvára hlúposti, avšak



ukázalo sa, že ich využívala výhradne len na zistenie času a počtu prejdenných krokov.

Druhým problémom, ktorý ide v zmysle závažnosti ruka v ruke so slabou batériou, je nepresné udávanie GPS polohy a s tým celým spojená nevyrovnaná spoľahlivosť aplikácie. Softvér je pochopiteľne zadarmo a je nutné, aby ste ho z pozície rodiča aktivovali a spárovali s hodinkami a už spomínanou SIM kartou (Pozor! Administrátorom môže byť len jedna osoba.) Akonáhle sa vám to podarí, stávate sa správcom, na ktorého je naviazané vaše telefónne číslo pre prípad, že by došlo k nejakým problémom. Z pozície admina máte dostatočne široké pole pôsobnosti v zmysle povolení (môžete dať napríklad blokovat' prichádzajúce hovory od neznámych čísel, či zadefinovat' akési bezpečnostné zóny na mape, ktoré ak dieťa opustí, dostanete o tom okamžite informáciu). Problém však je, že lokalizácia GPS signálu nedokázala ani pri 4G sieti zacielit' moje dieťa tam, kde sa aktuálne nachádzalo a často išlo o omyl v rádoch niekoľkých stoviek metrov.

Okrem GPS a GSM je k dispozícii aj Wi-Fi modul, ktorý má pomáhať posilňovať slabší signál, avšak tu je nutné, aby si dieťa hodinky na Wi-Fi zaplo, čo napríklad v škole môže byť ďalšou prekážkou. Výrobca zabezpečil IP67 - odolnosť voči vode a prachu. Dobré vieme, ako si deti umývajú ruky a často ide o inscenovaný výjav biblickej potopy. Z pohľadu funkcií, ak dám bokom už spomínaný fotoaparát, ostáva relevantná možnosť sledovania krokov, ktorá na základe mojich zistení korešpondovala s realitou. Rovnako tak si cením vyslanie SOS signálu - 2x po sebe treba stlačiť hlavný spínač, ktorého zopnutím sa spustí tridsať sekúnd

nahrávania zvuku a spracovanú správu následne systém odošle priamo do aplikácie, a tak rodič dostane hlásenie. Keďže však deti radi a často v zmysle pohybu rukami stvárajú rôzne veci, je tu vysoký koeficient náhodných vyslaní núdzového signálu bez toho, aby v realite šlo o nejakú pohotovosť. A ako je na tom telefonovanie?

Na displeji sa zobrazí klasický číselník, ak by si váš potomok chcel priamo overiť znalosti základných čísel a vytočiť konkrétnu osobu, avšak rovnako tak môže siahnúť po už vopred uložených menách.

Aj tu je dobré vedieť, že cez správcovský prístup je možnosť manuálneho zadávania čísel deaktivovat' a zabrániť tak dieťom, aby volali do baru Moea „Vočka“ Szyslaka. Kvalita hovoru samotného, či už čisto z pohľadu zvuku alebo video prenosu cez spomínanú kameru, je podpriemerná, avšak na núdzovú výmenu informácií medzi vami a dieťat'om to bude dostačovať - to platí pre celú štvoricu hodnotených hodínok.

Dcéra nemala problém sa zorientovat' v menu a interagovat' s jednotlivými aplikáciami, avšak v tomto smere si treba uvedomit' jednu zásadnú vec, ktorá viac či menej sprevádza polovicu testovaných vzoriek. Niceboy Watch Kids Patrol sú hodinky využívajúce na komunikáciu výhradne len čínsku aplikáciu LEEFINE. S jej správnym fungovaním sa spája povolenie sledovania hodínok ako aj mobilného telefónu s nimi prepojeného. Rodič tak dáva súhlas, aby sa nazbierané dáta o polohe a komunikácii hromadili na území Číny, čo môže potencionálne viesť k zneužitiu zo strany tamojšej vlády. LEEFINE je však v tomto smere na tom stále o niečo „bezpečnejšie“

než softvér SeTracker, o ktorom ešte bude reč pri opise ďalších hodínok.

3. miesto - Carneo GuardKid+ 4G ULTRA (110 eur)

Opis posledného miesta tohto rebríčku som obsahovo zámerne pojal tak výrazne, keďže ako spomínam už v úvode, jednotlivé modely múdrych hodínok pre múdre deti sú si v mnohom extrémne podobné. Vizuálna stránka verzie Carneo GuardKid+ 4G ULTRA (btw, naozaj perfektný a jednoducho zapamätateľný názov) je až na pár detailov identická ako pri hodinkách od spoločnosti Niceboy, len s tým rozdielom, že Carneo vám dáva možnosť zakúpiť si tri farebné prevedenia v ktorých by mali nájsť zalúbenie všetky pohľavia. Pre doplnenie firemného kontextu: Carneo je slovenská spoločnosť zameriavajúca sa na výrobu smart hodínok a audio techniky. Ich detské hodinky vážia len o dva gramy viac než Watch Kids Patrol a medzi ďalšiu podobnosť, mimo iného a neskôr ešte uvedeného, spadá prehnaná mohutnosť na útlom zápästí - toto je neuh celej testovanej štvorice, a preto ho už nebudem znova opakovať.

V balení Carneo GuardKid+ 4G ULTRA sa okrem hodínok samotných a papierového návodu nachádza už len ochranná fólia na 1,44 palcový IPS displej. Zámerne píšeme už len, keďže tentokrát tu nečakajte bonus v podobe predplatenej SIM karty. Carneo disponuje ochranou voči vode a prachu na úrovni IP67 a úroveň jeho konštrukčnej pevnosti by sa dala zhodnotiť nadpriemernou známkou - plastové šasi nevydáva žiadne vízganie, a to ani pri stláčaní dvoch fyzických spínačov. Čo sa týka pohodlia počas celodenného nosenia, tak dcéra mi dookola opakovala, tak ako pri všetkých testovaných vzorkách, že jej hodinky zavádzali najviac pri obliekaní a vyzliekaní zimnej bundy - počas letného obdobia, kedy toho na sebe naše ratolesti majú v rámci oblečenia výrazne menej, to ako problém nevidím.

Hodinky značky Carneo disponujú ešte o kus prehľadnejším rozhraním a o niečo ostrejšim panelom, aj keď tu treba dodať, že aj cez výrobcom udávanú lokalizáciu do CZ/SK jazyku sa niektoré popisy v menu záhadne tváril ako anglické. Miestami mi to prišlo, ako keby niekto zobral doslovný textový základ z čínskej verzie hodínok a prehnal ho, bez akejkoľvek kontroly, cez Google prekladač. Oceňujem však svižnú rýchlosť reakcií na interakciu, ktorá je ešte o chlp lepšia než pri predchádzajúcom modeli. Čo už však oceniť nemožno, je absolútne odignorovanie (či už cieľené alebo nie) bezpečnosti. Do hodínok si





diet'a môže svojvoľne st'ahovať akékoľvek Android aplikácie bez možnosti korekcie zo strany rodiča. Valná časť z nich síce nie je usporiadaná pre tento typ zariadenia, a preto je ich funkčnosť diskutabilná, avšak k dispozícii je napríklad WhatsApp, Instagram a hlavne WeChat. Čínska aplikácia WeChat je tu primárne určená na komunikáciu a podľa všetkého je prepojená aj s vyložené toxickým softvérom SeTracker, ktorý neskôr prešiel zmenou názvu a upravením vizuálu. Práve SeTracker môžeme v našich vodách vnímať ako nástroj čínskej vlády, a teda jasne danú hrozbu v zmysle zbierania citlivých údajov. Keďže všetky skúšané modely disponujú vstavanou kamerou a mikrofónom tak, aby cez ne mohli deti realizovať video hovor (túto konkrétnu funkciu nemá z našej štvorky len model od Findee), či hlasový hovor, existuje tu reálna hrozba v podobe odpočúvania a robenia fotografií bez toho, aby o tom užívateľ vôbec tušil. Keď už spomínam video hovory, tak v danom smere všetky testované hodinky vykazovali priemernú kvalitu prenosu, a to či už videa alebo zvuku.

Výdrž batérie Carneo GuardKid+ 4G ULTRA je na tom o kúsok lepšie než pri Niceboy Watch Kids Patrol a pri zapnutom sledovaní polohy sa dieťa vie zbaviť otravného pripájania na kábel po dobu dvoch dní – pochopiteľne tu zohráva veľkú úlohu spôsob používania hodínok, a ak si vaše dieťa vybuduje obsesiu na neustálom zapínaní displeja, prehadzovaní ciferníkov a hraní nenáročných hier, výdrž sa výrazne skrúti. Prostredníctvom rodičovskej aplikácie v mobilnom telefóne je možné sledovať aktuálnu polohu hodínok a v tomto prípade

rovnako nastavovať takzvané bezpečnostné zóny pohybu. Nanešťastie, akokoľvek je v presnosti testovaný model značky Carneo na tom lepšie než ten od Niceboy, tie rozdiely sú vo finále v jednotkách percent. Po zadaní bezpečnostnej zóny mi opakovane blikal alarm na mobile s tým, že moje dieťa je mimo predpokladanej pozície. Opätovné zameranie následne trvalo niekoľko minút a aj tak sa hodinky nevedeli zosúladiť so skutočnou polohou našej Nelky – ona sedela pekne v lavici v škole a s jazykom zovretým medzi perami si robila poznámky do zošita, zatiaľ čo mne hodinky hlásili jej potencionálny únos. O celkovej kvalite GPS vám ešte poviem viac pri hodnotení ďalších modelov, keďže je v tom celom veľa premenných a pochopiteľne aj cenovka samotných zariadení. Rozhodne oceňujem možnosť nastavenia jednotlivých okien v rámci vyučovania, počas ktorých nebudú detom chodiť žiadne upozornenia a kompletne sa vypnú aj akokoľvek zvuku.

2. miesto - Findee Kids (100 eur)

Druhú priečku hromadného testovania lokálne dostupných smart hodínok pre deti si na základe mnou stanovenej metriky zabezpečila firma Findee. Ide o českú spoločnosť pôsobiacu na lokálnom trhu už viac ako dekádu a ich prvotným produktom sa stal projekt zameraný na sledovanie automobilov pomocou GPS. Konkrétne túto skutočnosť teraz spomínam zámerne, keďže práve funkcia lokalizovania je pri určovaní kvalít inteligentných hodínok určených pre našich potomkov jednoducho kľúčovou. Než sa však k nej

prepracujem, začneme opäť stručným hodnotením vizuálu a konštrukčnej kvality.

Spomínal som to už pri opise predchádzajúcich dvoch konkurentov, každopádne aj v tomto prípade ide o dizajnovu nie práve ohromujúcu náramkové hodinky v plastovom prevedení predávané v troch farebných verziách. Hodinky sú opatrené vymeniteľným silikónovým remienkom a ich displej ponúkajúci štandardné rozlíšenie 240 x 240pxl je prekrytý ochrannou fóliou. Šasi ani pri drsnom spôsobe zaobchádzania nevykazovalo žiadne známky konštrukčných nedostatkov a zase je nám garantovaná odolnosť voči vode a prachu na úrovni IP67, čo už však musíme v tomto segmente brať ako samozrejmosť.

Čo je signifikantným znakom hodínok značky Findee? Na rozdiel od zvyšnej konkurencie sa táto česká firma rozhodla podmieniť funkčnosť svojho hardvéru na základe platenia predplatného. V tele hodínok je už po rozbalení nainštalovaná SIM karta, čím síce odpadá nutnosť jej dodatočného kupovania, ale súčasne to výrobcovi otvára možnosť vlastného vyberania peňazí za mesačné alebo ročné členstvo. Do hodínok nie je možné vložiť vlastnú SIM kartu! Základom je poplatok 2,5 eura na mesiac alebo 30 eur na rok v rámci balíčku „Bud' v kontakte“. V tejto službe nájdete funkciu lokalizovania hodínok, posielania hlasových správ a odosielania fotografií z hodínok. Druhým plateným balíčkom, ktorý je nateraz dostupný len na území Českej republiky (v roku 2025 by mal byť už k



dispozícii aj na Slovensku) je program s názvom „Sleduj a volaj“ (4 eurá na mesiac alebo 47 eur na rok). Súčasťou druhého balíčka sú všetky funkcie z lacnejšieho predplatného doplnené o zabezpečené telefonické hovory a SOS tlačidlo (je možné vyslať signál na tri uložené kontakty). Tu by som len chcel uviesť, že funkciu SOS majú všetky tri zvyšné testované hodinky automaticky v ponuke a bez akýchkoľvek nárokov na platenie.

Findee Kids neumožňujú realizáciu video hovoru, avšak na rozdiel od vyššie opakovane spomínanej konkurencie, nepredstavujú žiadne zásadné bezpečnostné riziko – všetka komunikácia v zmysle volania prebieha prostredníctvom ústrední v Českej republike a výhradne z čísiel, ktoré si rodič sám zadefinuje v aplikácii Findee. Rodičia môžu pomocou vizuálne príjemnej a hlavne prehľadnej aplikácie posilať svojim ratolestiam hlasové správy a musím povedať, že aj keď je evidentné, že mikrofón umiestnený

v hodinkách nie je valnej kvality, tak na predmetný spôsob komunikácie je dostačujúci a jednotlivé nahrávky chodia bez výraznej latencie. Súčasťou predinštalovaných aplikácií sú rôzne vzdelávacie hry zamerané na kreatívne myslenie detí, u ktorých naša Nelka vydržala viac než len pár minút – otázkou je, či sa časom do rozhrania budú pridávať aj ďalšie podobne kvalitné spestrenia, alebo to ostane len pri základnej ponuke. Orientácia v graficky uspokojivom menu hodínok je aj podľa slov našej dcéry viac ako dobrá.

Čo už však nie je dobré, je kapacita batérie a zdĺhavý proces jej dotankovania (doslova to trvá viac ako dve hodiny, než hodinky dostane z nuly na sto percent, čo je najhorší výsledok z celej štvorice). Ide o batériu, ktorá vám pri plnom zatvorení vydrží poháňať hodinky sotva jeden deň. Na margo presnosti lokalizovania využíva model od Findee kombináciu GPS a BTS antén, či prípadne Wi-Fi signálu. Po podrobnom skúmaní som zistil, že ak sa

hodinky nachádzajú nehybne na mieste, rýchlosť ako aj presnosť ich zamerania je výrazne lepšia než pri predchádzajúcich dvoch modeloch od konkurencie – skokovo lepšia. Akonáhle sa však dieťa posadí do autobusu alebo auta a signál je nutné zamerať v rámci rýchleho pohybu, rýchlosť zamerania je nepríjemne dlhá a navyše sa nám často stávalo, že k zameraniu vlastne ani nedošlo. Ak zoberieme do úvahy scenár, pri ktorom vám niekto unáša dieťa a vy sa pochopiteľne v danej situácii potrebujete spoliehať na čo najrýchlejšie a najpresnejšie nájdenie hodínok, môže byť tento nedostatok kľúčovým. Aby som však bol férový, daným testom neprešiel ani produkt od firmy Niceboy a Carneo.

1. miesto - Lamax WatchY4 Plus (130 eur)

Fanfáry v rámci nášho hromadného testu detských smart hodínok zaznievajú pod logom českej spoločnosti Lamax. V rámci ich bohatého portfólia spotrebnej elektroniky, z ktorého som aj ja osobne za tie roky mal možnosť v zmysle testovania povýberať viacero kúskov, si užívatelia dnes vedia zadovážiť niekoľko modelov inteligentných hodínok pre deti. Tým aktuálnym je Lamax WatchY4 Plus, ktorý má síce zo všetkých vyššie spomínaných kúskov najväčšiu cenovku, ale tú si s prehľadom dokáže v praxi aj obhájiť. Začnime poriadne štedrým balením.

V papierovej krabicike užívateľ nájde trojicu vymeniteľných a farebne odlíšených remienkov (vaše dieťa si môže vybrať), ale čo je vôbec najlepšie, aj silikónových obalov pre šasi samotné. Súčasťou všetkých testovaných smart hodínok je krátky USB-A kábel s magnetickým pinom, ktorý sa pripája na vnútornú časť zariadenia. Akokoľvek





si myslím, že po dizajnovnej stránke sa v rámci našej štvorice nevyznamenali ani jeden výrobca, tak model od Lamaxu s váhou 52 gramov je zo všetkých vizuálne najlepší. Čierne plastové telo viete čiastočne skryť pod peknou farbou onoho obalu a jeho zaoblené kontúry dokážu navodiť aspoň trochu tej nenútenej elegancie.

Ja viem, na zápästí dieťaťa je to vlastne jedno, ale aj tak je lepšie, ak sa mu na ruke hompáľa niečo, čo nevyzerá ako súčiastka vypadnutá z historického rušňa. Pravá hrana disponuje dobre reagujúcim fyzickým spínačom, pomocou ktorého sa dieťa vie expresne rýchlo dostať do menu ako aj z neho následne vyskočiť späť na domovskú stránku. Aj tento model je samozrejme vybavený slotom na SIM kartu a v balení vám výrobca nechal rovnaké prekvapenie ako pri hodinkách od Niceboy.

WatchY4 Plus ponúkajú z pohľadu našej štvorky vôbec najväčší dotykový displej a to 1,7 palcový TFT panel chránený Gorilla Glass sklom – bez fólie. Svietivosť a ostrosť obrazovky je opäť v rámci nášho testu bezkonkurenčná, a ak by som mal citovať moju dcéru, tak tancovanie zvieratiek na nej vyzerá ako živé. Tak trochu som dúfal, že práve Lamax bude schopný v zmysle funkcií podliezť rozpočet a dodať možnosť automatickej regulácie jasu, avšak minimálne v tejto verzii sa im to nepodarilo. Než sa dostanem k presnosti lokalizovania polohy a ďalším veciam, dlhujem vám celkovú výdrž batérie ako aj pár slov na margo jej dobíjania.

Predmetné hodinky sa pri náročnom spôsobe používania dokázali dostať cez kritickú hranicu dvoch dní a dokonca sa nám stalo, že hodinky natankované piatok ráno mali po víkende ešte slušných desať

percent. Vďaka funkcii rýchleho nabíjania ste schopní ich doplniť energiou už behom necelých hodiny, a to takmer po okraj. Po spárovaní s aplikáciou Lamax má rodič opäť možnosť zasahovať do nastavení hodínok v plnom rozsahu tak, ako som opisoval pri jednotlivých modeloch vyššie, tentokrát však s tým rozdielom, že viete zariadenie v prípade odcudzenia diaľkovo deaktivovať. Rýchlosť rozhrania počas interakcie je bez akýchkoľvek oneskorení a dieťa pri vyberaní aplikácií nebude musieť nervózne vrndžať ako hrdzavá kosačka.

A podme na ten povolený stalking. WatchY4 v zmysle zacielenia polohy využívajú GPS, LBS, A-GPS, Wi-Fi a akcelerometer. Kombináciou jednotlivých technológií sa im darí poskytnúť vám skutočne

relevantné dáta o polohe, a to aj v situácii, kedy je dieťa v pohybe. V tomto prípade sa jednoducho musíte na celú tú investíciu pozeráť viac pragmaticky, keďže je veľký rozdiel vlastniť hodinky s „nejakým“ GPS čipom, ktorý poháňa „nejaký“ softvér a naopak mať na ruke hodinky s kvalitným čipom a nemu prispôbeným operačným softvérom. Nechcem tvrdiť, že Lamax čo do zacielenia polohy odvádza dokonalú prácu, avšak z testovaných modelov je suverénne najpresnejší a pri hľadaní svojho potomka sa preto nemusíte obávať poplašných správ a podsúvania nezmyselných súradníc. Apropos, tieto hodinky si ako jedině reálne vedia zapísať históriu pohybu a rodič má tak prehľad o tom, ako sa jeho potomok túlal po meste. Súčasťou softvérovej podpory nie sú žiadne nebezpečné a toxické aplikácie a výrobca vám garantuje absolútnu bezpečnosť v rámci serverov umiestnených v Nemecku.

Z funkcií, o ktorých pri konkurenčnej trojke nebola reč z dôvodu toho, že ich nemajú vo výbave, je u Lamaxu možnosť merania srdcového tepu a rovnako tak okysličenia krvi. Získané údaje som overoval pomocou prémiových smart hodínok a musím povedať, že odchýlky neboli tak výrazné, ako som predpokladal. V tomto ohľade sa preto možnosť sledovania zdravotného stavu vášho dieťaťa aj na diaľku javí ako veľký game changer. Pozitíva tu jasne prevažovali uvedené negatíva a zlatá medaila zaslúžene putuje na adresu Lamaxu. S danou cenovkou sú ich najnovšie detské hodinky tou najrozumnejšou voľbou, či už a zmysle funkcií alebo presnosti lokalizovania.

Filip Voržáček



Stellar Blade x Nier Automata



DLC, ktoré nedávno vyšlo, by sme mohli nazvať ako: Kolízia nie tak vzdialených svetov. Dôvod je jednoduchý. Vývojári o sebe dobre vedia, inšpirácia sa nedá zaprieť a dokonca tam aj existujú paralely, ktoré akoby predurčovali, že sa takéto niečo zomelie. To, samozrejme, nie je na škodu.

Najskôr som si nevedel predstaviť, ako to vlastne bude celé vyzerať a fungovať, no tvorcovia to vymysleli celkom šalamúnsky. Pridať len obleky do hry je veľmi jednoduché a aj keď verím, že mnohí by sa s tým uspokojili, tak ja oceňujem, že to nedali ani v hre úplne zadarmo.

Postup nie je komplikovaný, aj keď nie je ani najjednoduchší. Najskôr musíte nájsť Emila, čo je obchod veľmi podobný tomu, ktorý je aj v Nier: Automata. Keď sa vám ho konečne podarí zastaviť, prídete na to, že uňho treba platiť! Nečakané! A ešte viac, keď berie menu, ktorú ani len nemáte... nuž, výprava sa začína. Lenže kde a čo hľadať? Tu vás ale tiež nenechajú na pochybách a v menu nájdete presné lokality potrebného platidla.

Čo ale v obchode nájdete? No kostýmy bojových androidov z hry Nier: Automata. Konkrétne 2B a A2. Jasné, že to nie je všetko.

Taktiež si môžete zmeniť aj vlasy, aby korešpondovali s vami vybraným oblekom a dokonca aj váš dron môže ťažiť z tohto DLC a premeniť sa na dron z Nier hry. Dôraz na kvalitu asi netreba spomínať. Stellar Blade je známy tým, že hlavná postava a všetko okolo nej je do absolútneho detailu perfektne prevedené. To platí aj pri kostýmoch z rozšírenia. Dokonca, keď vás nepriatelia zabijú a vy použijete možnosť oživiť sa, tak sa kostým zmení na ten, ktorý majú protagonistky z Nier po tom, čo použijú „self-destruct“. Čiže... ehm... no

prídu o časti svojich oblekov a odhalia ešte viac, ako pôvodne odhalovali (nečakané).

Áno, ja viem, že hra sa v tomto vôbec neskrýva. Ani Nier sa neskrýval. Ten, kto si to kúpil, vedel do čoho ide. Ten, kto si to kúpi, tiež vie, do čoho ide. Takže hlúpe reči hodíme bokom. Otázka znie: Dostanem za svoje peniaze to, v čo dúfam, že dostanem? Odpoveď: Áno!

Len dodám, že to určite stojí za to. Hovorím, samozrejme, o kvalite spracovania...



Rozsiahle portfólio inteligentných riešení Axis pre bezpečnosť:



Nositeľné
zariadenia



Sieťové interkomy



Sieťové rekordéry



Radary



Video manažment
softvér



Fyzická
kontrola
prístupu

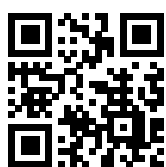


Audio a
príslušenstvo



Sieťové kamery

Smart innovácie pre bezpečný svet.



Viac info na www.axis.com

AXIS[®]
COMMUNICATIONS

CUDIMM alebo RAM s turbom

PAMÄTE DDR5 PRERAĐUJÚ V ROKU 2025 NA VYŠŠIE RÝCHLOSTI



Vyznať sa v hardvéri je ťažké a dôvod je prostý – používa sa veľa rôznych skratiek. DDR, SDRAM, DIMM, RIMM, UDIMM, SODIMM,... - to všetko sú skratky používané len na označovanie počítačovej pamäte a najnovšie pribudli ešte aj CUDIMM a CSODIMM.

Tieto zdanlivo zložité skratky sú nevyhnutné, pretože nám pomáhajú identifikovať konkrétne typy pamätí a ich vlastnosti. Na celom svete ide o univerzálny jazyk, ktorým medzi sebou presne a efektívne komunikujú

výrobcovia, inžinieri a v neposlednom rade aj zákazníci. Čo znamenajú nové označenia CUDIMM a CSODIMM a prečo vôbec vznikla potreba ďalších skratiek?

Pretože potrebujeme vyšší výkon

Za všetko môže JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) – medzinárodná organizácia, ktorá sa zaoberá vývojom a štandardizáciou technológií v oblasti elektroniky, založená v roku 1958, ktorá

má dnes vyše 300 členov (sú medzi nimi všetci veľkí výrobcovia). Vďaka štandardom, ktoré určuje JEDEC na základe podnetov od svojich členov, tu máme „kompatibilitu“ a teda vieme, že napr. pamäťový modul DDR5 má určitý rozmer, presný tvar, ktorý bude sedieť do príslušného slotu v základnej doske, určitý počet pinov a pod. Tých parametrov je oveľa viac, pretože všetky detaily určujú špecifikácie, ktoré pre danú technológiu popisuje JEDEC.

Organizácia JEDEC nariadila aj to, aby boli DDR5 UDIMM a SODIMM moduly od rýchlosti 6 400 MT/s vybavené časovým driverom CKD (Client Clock Driver). Tento malý komponent je dôležitý práve pri prenose dát extrémne vysokou rýchlosťou, pretože slúži na vyrovnávanie a zosilnenie časového signálu z procesoru, čím zlepšuje integritu dátového signálu na module (stabilitu pri tak extrémnom výkonových počítačoch).

Nové pamäte majú rovnaký tvar, rovnaký počet pinov a preto sa dajú osadiť do rovnakého slotu ako bežné DDR5 moduly, no prinášajú túto drobnú inováciu nevyhnutnú





pre vyšší výkon. Aby sme jasne vedeli odlíšiť tieto moderné DDR5 moduly od štandardných modulov UDIMM a SODIMM, organizácia JEDEC pre ne zaviedla označenie CUDIMM (Clocked Unbuffered Dual Inline Memory Module) a CSODIMM (Clocked Small Outline Dual Inline Memory Module).

Je to naozaj takto jednoduché. CUDIMM a CSODIMM vznikli v reakcii na narastajúcu potrebu vyššieho výkonu a stability pri vysokých frekvenciách pamäťových prenosov, no a nové skratky len označujú moduly, ktoré obsahujú integrovaný časovač na zlepšenie signálovej integrity. Nič viac za tým nehľadajte. Lenže ako je to s kompatibilitou?

CUDIMM a kompatibilita

Aby ste mohli naplno využiť výhody CUDIMM potrebujete kompatibilnú základnú dosku, čo sú aktuálne napr. MB s čipovými súpravami nového radu Intel 800 a kompatibilný procesor (Intel Core Ultra Series 2, predtým označovaný kódovým názvom Arrow Lake). Odporúčame vám, aby ste si potvrdili kompatibilitu vašej základnej dosky v zozname testovaných (QVL = Qualified Vendor List) alebo overili kompatibilitu pomocou veľmi užitočného online nástroja Kingston Configurator (www.kingston.com/configurator), ktorý vám dokáže priamo odporučiť vhodné pamäte a SSD podľa podporovaných rýchlostí a kapacít. A ako vždy, nezabudnite updatovať aj BIOS, pretože nové funkcie vyžadujú často poslednú aktualizáciu.

Ak by ste nainštalovali DDR5 CUDIMM moduly do základnej dosky, ktorá nepodporuje Clock Driver (CKD), pamäte by síce fungovali, ale na nižších rýchlostiach,

čím by sa znížil celkový výkon počítača. Toto riešenie by nebolo efektívne, pretože aj keď by bol systém funkčný, nevyužil by potenciál týchto pokročilých pamätí. Samozrejme to platí aj naopak, takže keby ste použili staršie UDIMM DDR5 pamäte v novej základnej doske, ktorá už podporuje CKD, systém by tiež fungoval, ale rýchlosť a výkon pamätí by boli limitované schopnosťami starších modulov, čím by sa opäť znížil celkový výkon. Práve preto je dôležité zabezpečiť pre vašu MB a CPU taký typ pamätí, ktorými dosiahnete optimálny výkon. Týmto spôsobom zabezpečíte, že

váš počítač bude bežať efektívne a využije všetky dostupné zdroje na maximum.

CUDIMM a nebinárna kapacita

Aktuálne CUDIMM moduly sú takmer u všetkých výrobcov dostupné len v tzv. nebinárnych kapacitách, teda ako 24 alebo 48 GB DDR5 moduly, ktoré sú postavené na 24Gb pamäťových čipoch. Z pohľadu zákazníka ide vlastne o veľmi dobré a cenovo výhodné riešenie, pretože tieto „nebinárne“ kapacity sú kompaktnější, dajú sa lepšie chladiť (prispieva to aj k dlhšej životnosti) a cenovo sú výhodnejšie než 32 alebo 64GB moduly. Zároveň je to optimálna kapacita pre systém, ktorú dokáže využívať pri práci s viacerými jadrami na procesoroch novej generácie. Inak povedané, za menej peňazí si môžete dopriať trochu viac RAM, čo oceníte aj pri práci s viacerými aplikáciami na pozadí, pri hrách alebo streamovaní.

Ako príklad by sme mohli uviesť CUDIMM moduly Kingston FURY Renegade, ktoré sú k dispozícii v prevedení s RGB podsvietením, alebo bez RGB – presne ako tradičné DDR5 moduly, teda až na rýchlosť, ktorá dosahuje neuveriteľných 8400 MT/s. Aktuálne sú k dispozícii ako samostatné 24 GB moduly alebo v dual channel setoch s celkovou kapacitou 48 GB. Keďže CUDIMM a UDIMM moduly používajú rovnaký 288-pinový konektor, nové Kingston FURY Renegade sú vybavené s profilmi XMP a EXPO a sú kompatibilné so základnými doskami Intel Z890 s procesormi Intel Core Ultra Series 2.



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*



December, to je mesiac hodnotení, obzerania sa späť a možno aj znovuprežívania tých najkrajších momentov z hrania oblúbených hier. Okrem toho je aj sviatkom odovzdávania cien The Game Awards, ktoré sa uskutočnilo 12. decembra (13. decembra nášho času), a ktoré tento rok prinieslo hneď niekoľko drám a prekvapení. Tohtoročné odovzdávania cien – "herných Oscarov" – by sa dalo popísať aj ako víťazstvo malého robotíka. Áno, hovoríme o skvelej plošinovke *Astro Bot*, ktoré získalo hneď niekoľko cien a zároveň aj tu najvyššiu. *Astro Bot* sa stal hrou roka ocenení The Game Awards, kde porazil veľikánov ako *Final Fantasy VII Rebirth*,

Black Myth: Wukong či **Metaphor: ReFantazio**.

Celkovo tou najoceňovanejšou hrou bola indie kartová roguelike *Balatro*, ktorú vytvoril jediný človek. Tá hra bola nominovaná aj na tú najvyššiu cenu, avšak spomínaného *Astro Bota* nedokázala zosadiť z trónu. *Balatro* vyhral celkovo tri ceny (najlepšia mobilná hra, najlepší indie debut a najlepšia nezávislá hra) a zaradil sa medzi tie najúspešnejšie hry. Celkovo tou najúspešnejšou bol... *Astro Bot*. Presne tak, ten malý robotík konkurenciu doslova rozbil. Okrem hry roka získal taktiež ceny za najlepšiu rodinnú hru, najlepšiu réžiu a najlepšiu akčnú adventúru.



V tomto porazil také mená ako *The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom*, remake *Silent Hill 2*, či *Star Wars Outlaws*.

Aj keď v tom rozruchu *Metaphor: ReFantazio* trochu zapadol, hra získala rovnako ako *Balatro* tri ceny. Porota udelila hre ceny na najlepšie RPG roka, najlepší artštýl a najlepší príbeh. *Final Fantasy VII Rebirth* naopak z celkových siedmich nominácií získal len jedno ocenenie – cenu za najlepšiu hudbu. *Final Fantasy VII Rebirth* sa tak zaradilo k tým najväčším smoliarom udalosti.

Cien bolo prirodzene omnoho viac, tak si povedzme niečo o ďalších dôležitých kategóriách. Najlepšou akčnou hrou roka 2024 bola podľa poroty sekačka *Black Myth: Wukong*, cena za najlepší audiodizajn poputovala *Ninja Theory* a ich psychologickému experimentu *Senua's Saga: Hellblade II*, cena za najlepšiu VR hru poputovala temnému rytierovi *Batman: Arkham Shadow* a tou najlepšou bojovkou sa stala (celkom neprekvapivo) *Tekken 8*. Oblúbená *Hell Divers 2* získala celkovo dve ocenenia a to za najlepšiu pokračujúcu hru a najlepší multiplayer. Napokon zhodnotíme, že Nintendo tohto roku nezískalo ani jednu cenu. Kategóriu „Najlepšia rodinná hra“, ktorú Nintendo doslova ovládalo, ani napriek trom nominovaným hrám, nedokázalo získať pre seba.

The Witcher IV ohlásený



Cítite to aj vy tak ako my? Cítite to presne tak ako pred ohlásením The Witcher III: Wild Hunt? Ak áno, máte v sebe pravú zaklínačskú krv ako my! CD Projekt oficiálne ohlásil The Witcher IV, hru, ktorá bola doteraz označovaná len ako Project Polaris. Dočkali sme sa tak ohlásenia priameho pokračovania ságy o Geraltovi. Vážne? Nuž, z polovice. Štvorka síce naznačuje, že pôjde o pokračovanie predchádzajúceho dielu, avšak Geralt tu už bude hrať skôr druhé husle. Tentokrát bude hlavnou hrdinkou Ciri, ktorá započne novú ságu. Pôjde teda v podstate o taký ľahký reboot. Geralt by sa síce mal v hre objaviť, avšak hernou postavou bude práve Ciri. O The Witcher 4 síce ešte veľa nevieme, no niečo áno. Bude sa odohrávať na ďalekom severe, čiže si nezabudnite pribalit aj niečo teplé.

Nový Ninja Gaiden a Turok



Ninja Gaiden sa vracia s Ninja Gaiden: Ragebound k svojim 2D koreňom.

Bude ale rovnako náročná Na to ešte odpovedať nevieme, no vzhľadom na to, že hru pripravuje DOTEMU, je zrejme, že o žiadnu prechádzku ružovou záhradou nepôjde. A ako už aj tušíte, keďže je to DOTEMU, Ninja Gaiden: Ragebound bude obsahovať aj krásnu detailnú pixelartovú grafiku. Hra vyjde budúci rok počas leta na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Nintendo Switch. Počas Game Awards bol celkom pekným CGI videom oprezentovaný nový Turok, ktorý bude niesť názov Turok Origins. Ako už názov hovorí, dostaneme sa ku koreňom série, no nebojte sa, dinosaury tu budú rovnako krvilačné ako v tých najlepších dieloch Turoka, avšak teraz v pohľade z tretej osoby. Hra vyjde niekedy v budúcnosti na PC, PS5 a Xbox SERIES.

Onimusha oživa



Ocitli sme sa snáď v alternatívnej realite? Najprv tu máme nového 2D Ninja Gaiden, ďalej nového Turoka a teraz zrazu novú Onimushu.

Tohtoročný Game Awards bol skutočne plný prekvapení. Onimusha: Way of the Sword bude plným 3D akčným zážitkom zasadeným do temného japonského fantasy prostredia, kde sa to bude hýriť monštrami rôznych druhov a tvarov. Našou úlohou ich bude samozrejme všetky vykántriť. Hru čakajte až v 2026, kedy hra vyjde na PC, PS5 a XSERIES. Série Onimusha vznikla ešte na PlayStation 2 v roku 2001, kedy s hrou Onimusha: Warlords zabodovala svojím hororovým štýlom na spôsob Resident Evil (prerenderované pozadia a statické kamery) zasadeným do starého Japonska. Časom sa hra rozrástla na sériu so štyrmi hlavnými hrami a niekoľkými spin-offmi.

Elden Ring Nightreign



Nový diel? Samostatná expanzia? Niečo medzi tým? Asi to najskôr bude niečo medzi tým. Elden Ring Nightreign bola síce ohlásená ako nová hra, avšak herne pôjde o spin-off, nakoľko jej hrateľnosť bude zameraná na kooperatívne hranie. Každá Souls hra umožňovala multiplayer, ale boli to čisto singleplayerové hry, hlavnou devízou Nightreign bude co-op hranie. Hra vyjde budúci rok na všetky hlavné platformy, a teda PC, Xbox a PlayStation konzoly. Tvorcovia uvádzajú, že budeme môcť hrať aj sami alebo v kooperácii o troch hráčoch. Možnosť hrania s dvoma hráčmi ale nebude možná. Elden Ring Nightreign nás zavedie do známych lokalít z pôvodnej hry, pričom sa trochu prekvapivo vrátia aj nejaké príšery zo série Dark Souls. Vo videu je jasne vidieť obávaného Nameless Kinga.

Rebirth na PC



Square Enix ohlásilo PC verziu oceňovaného akčného RPG Final Fantasy VII Rebirth.

Hra sa na tejto platforme objaví 23. januára 2025 a prinesie vylepšenú kvalitu textúr a modelov postáv, podporu DLSS či VRR. Nedá sa síce povedať, že pôjde o remaster a ani o vylepšený port, jednoducho bude Final Fantasy VII Rebirth na PC využívať silu tejto platformy. Final Fantasy VII Rebirth je druhým dielom veľkolepej ságy remakov Final Fantasy VII, ktoré skôr ako remake slúžia ako reimaginácia pôvodného príbehu a hrateľnosti. Tretí diel remaku zatiaľ nebol ohlásený, avšak jeho podtitul by mal tiež začínať na písmeno „R“. Tak, čo to bude? Final Fantasy VII Reunion? Reimagination? Resolve? Revival? Len čas ukáže, čo si pre nás Square Enix chystá. A potom šup na Final Fantasy XVII.

Terminátor v 2D

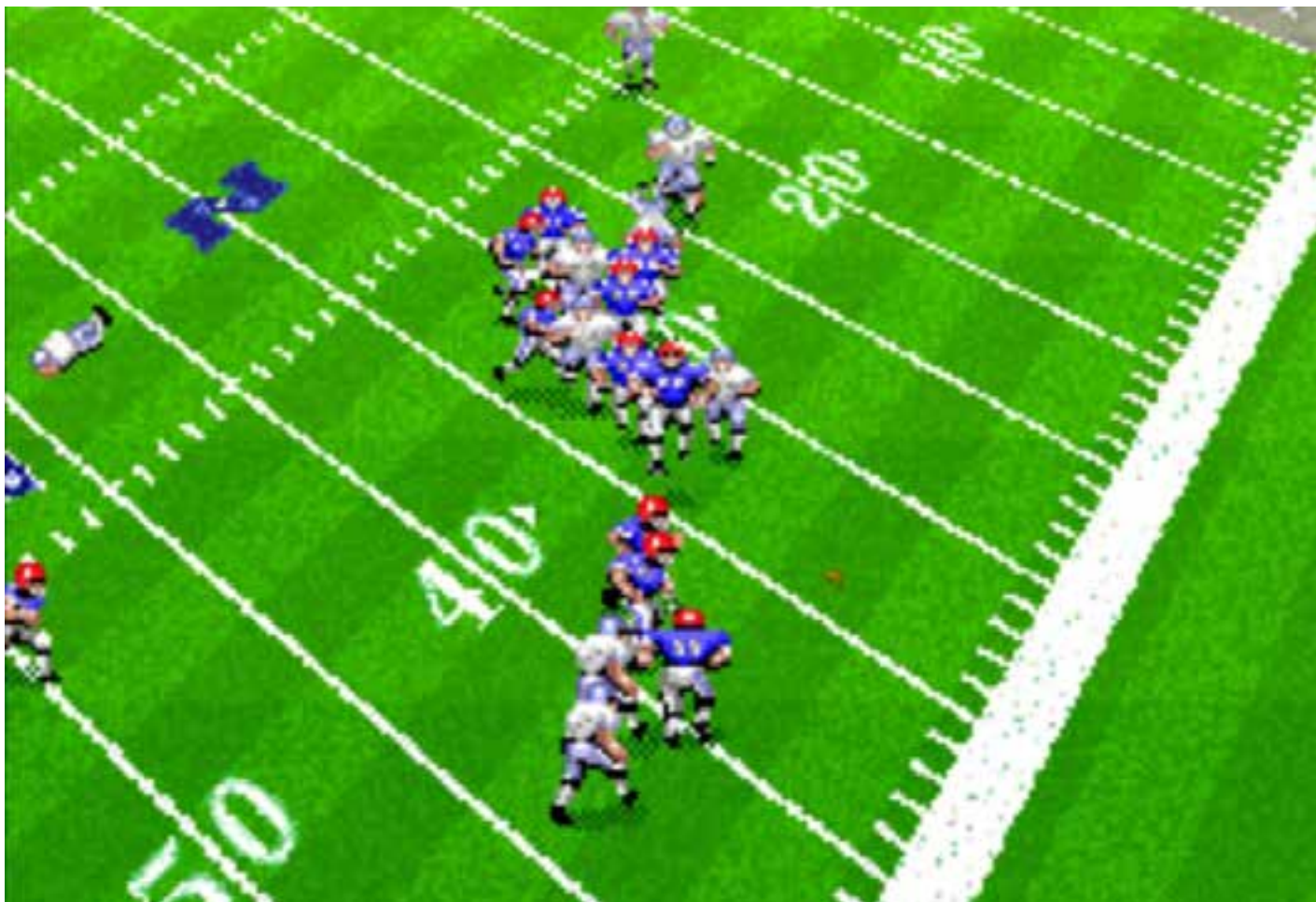


Zdá sa, že sa ku koreňom nevracia len Ninja Gaiden.

Austrálska ratingová agentúra totižto odhalila existenciu hry, ktorá je na stránkach nazývaná Terminator 2D: NO FATE. Pripravovať by ju malo štúdio Reef Entertainment, ktoré sa predstavilo veľmi sympatickým pokusom Terminator: Resistance. Nakoľko hra nebola ohlásená, nevieme o nej nič viac. Terminator 2D: NO FATE by mal vyjsť na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Nintendo Switch. Dobrú 2D hru s Terminátorom sme tu nemali celé desaťročia. Naposledy to malo byť v roku 2003, kedy hra The Terminator vyšla na mobilné telefóny. A nebola vôbec dobrá. Bola totiž úplne strašná. Ak Terminator 2D: NO FATE skutočne existuje, nech jej kvality budú minimálne také aké mal Terminator 2: Judgment Day na NES. To bola fajn hra.

Madden NFL 94

POTETOVANÝ FUTBALOM



Ja som človek schopný sa nadchnúť pre mnohé veci a keď už sa tak skutočne stane, som ochotný svojej novej vášni venovať nielen čas, ale aj nemalé financie. Presne týmto spôsobom som sa pred mnohými rokmi „namočil“ do sveta amerického futbalu a dodnes je to pre mňa zdroj neopakovateľných zážitkov. Okrem fandaní mojím milovaným Havranom, som však logicky na pravidelnej báze až po uši ponorený aj do herných spracovaní tohto kolektívneho športu. Moja osobná skúsenosť so sériou Madden pochopiteľne nezačala už v roku 1994, kedy sa pod hlavičkou Electronic Arts ocitla na scéne druhá, koncepcne prelomová časť. Len pre kontext uvediem, že prvé diely hernej simulácie NFL som začal hrať až na prelome nového milénia a práve v

tej dobe zažívala interaktívna značka Madden svoje najväčšie časy slávy. Kto bol však v skutočnosti John Madden? Legenda uvedená v roku 2006 do siene slávy profesionálneho futbalu (hráč, tréner, komentátor), ktorá opustila náš svet pred viac než tromi rokmi vo veku úctyhodných osemdesiatpäť rokov. Sám John bol do poslednej chvíle súčasťou všetkého, čo sa okolo jeho mena ako stále cenenej značky krútilo a dnes by ste len márne v histórii pátrali po charismatickejšom odborníkovi na „letiacu šišku“. Keďže však konglomerát EA nemá absolútne problém opakovane šliapať po legendárnom odkaze samotného Johna Maddena a to už len tým, že prepisujú číslivky na sérii, ktorú John pomáhal stvoriť a na obsah zvysoka kašľú, napadlo mi, že by sme

si v rámci našej retro sekcie mohli v krátkosti opísať kvalitu a spracovanie druhej časti s názvom Madden NFL 94.

Druhý zárez do série bol oficiálne vydaný už koncom roka 1993 na dvoch herných platformách – Super Nintendo a SEGA Genesis. Zámerne som si na túto spomienku nevybral debutový ročník 93, keďže ten bol akýmsi lakmusovým papierikom trhu a až nasledujúci ročník dokázal skutočne priniesť niečo herne výnimočné. Apropos, videohra Madden NFL 94 sa stala historicky vôbec prvou EA hrou obsahujúcou kultovú znelku a slogan „It's In The Game“. Na rozdiel od predchádzajúceho testovacieho ročníka, kedy sa verzia pre Genesis mohla po technickej stránke (oproti konkurencii) pasovať za výhercu, nasledujúci ročník



postavený na novom engine bol v podaní Super Nintendo úplne inou pesničkou. Premiérovu si hráči mohli vyberať z kompletnej ponuky oficiálne licencovaných tímov a to vrátane ich prepracovaných log. Nainštaloval som si Madden NFL 94 na PC, ako spomienkovú sondu do minulosti, a sám som žasol nad prepracovanosťou úvodnej sekvencie pred samotným výkopom. Musíme si uvedomiť, že športové hry boli počiatkom deväťdesiatych rokov vyložene v plienkach a sledovať ako vám za sprievodu rytmickej hudby nabieha na ihrisko kompletná zostava hráčov a kamera súčasne stíha zaberat' aj elektrizujúcu atmosféru na tribúne, to je niečo, z čoho museli byť hráči v danom roku v úžase. Nechýbajú dokonca ani roztlieskavačky a pochodová kapela vyhadzujúca do vzduchu paličky od bubnov.

Pod'me sa teraz pozrieť na to najdôležitejšie, na čo dnešný Madden absolútne zabúda. Hratel'nosť v podaní druhého ročníka predmetnej IP prinášala v prvom rade dostatočne rýchle tempo. Pochopiteľne sa to nedá zrovnávať so súčasnosťou, kedy sa darí vývojárom vďaka revolučným enginom simulovať aj tú najmenšiu ťažkopádnosť či svižnosť tel v pohybe, napriek tomu vtedajší hráči jednoducho museli doceniť navýšenia celkového tempa a odbúranie zdĺhavých prestávok – striedanie futbalistov medzi jednotlivými

rozohrávkami už zrazu netrvalo desiatky sekúnd, keďže ste si mohli pomocou akčného tlačidla preskočiť priamo na snap (rozohrávka). Celkový 2D vizuál športovcov pohybujúcich sa z hora nadol, snímaných izometrickou kamerou, sa upravil do akejsi hutnejšej podoby a po novom už ich siluety skutočne navodzovali dojem, že sa pod tým dresom nachádza kompletná výstroj – len pre upresnenie dodám, že výbava amerických futbalistov sa v reálnom svete neustále mení a s pokrokom v oblasti ochrany ich muskulatúry sa dnes síce ona mohutnosť znižuje, avšak nie na úkor samotného zdravia. Pre nasatie tej správnej, vtedajšej atmosféry, som si dal niekoľko zápasov s rôznymi tímami.

Musím povedať, že náročnosť realizovania prihrávok od QB (Quarterback) na WR (Wide Receiver) alebo TE (Tight end) bola aj na pomery daného roku pomerne vysoká, čo nie úplne korešpondovalo s naopak jednoduchým systémom behov. Stačilo, aby ste vybrali schému rozohrávky kde si loptu preberie RB (Running Back) a pomocou neho ste dokázali takmer so železnou pravidelnosťou prelomiť obranu a získať vyšší počet yardov. Bolo pri tom úplne jedno či ste do obrancov napálili na priamo alebo ich skúšali obehnúť. Tu je jednoducho vidieť, že v danej dobe sa o športovej simulácii právom nehovorilo a celý ten koncept bol stále v plienkach. Vďaka

už spomínanému a svižnému tempu hry ma však aj behacia hra v podaní druhého Maddena nesmierne bavila.

Veľkou novinkou, s ktorou predmetný ročník interaktívneho amerického futbalu prišiel, bola možnosť dohrávania akcií. Scenár nekončil donesením šišky do endzóny (touchdown) alebo kopnutím field gólu za tri body, keďže obranca mal možnosť každú akciu dohrať a spôsobiť tak late hit. Je zaujímavé, že akákoľvek takáto oneskorená dohrávka nebola v prípade tohto retro projektu nijakým spôsobom penalizovaná a to prišlo až v nasledujúcom ročníku. Žasol som aj nad ozvučením.

Či už by sme sa rozprávali o neustálom ruchu z tribún alebo kódových hláseniach rozohrávača, všetko to znelo ako vystrihnuté zo skutočných situácií – navyše, sem tam sa ozvala vyložene vtipná hláška zo strany QB, pri ktorej som sa musel pousmiať. Na scénu priamo v akcii bolo možné dokonca vyťahovať aj prvé pokusy o blafovanie a to konkrétne formou otočky či naznačenia prihrávky, ale keďže na to po čase dost predvídateľná obrana aj tak nevedela adekvátne zareagovať, strácalo to na celkovej atraktivite.

Máme za sebou nostalgické spomínanie na začiatky hernej série nesúcej meno legendy NFL, Johna Maddena. Bolo to celé pre mňa dostatočne zábavné a s malou dušičkou verím, že ste si z neho dokázali aj vy odniesť aspoň jednu zaujímavú informáciu. Keďže však viem, že tento šport je v našich končinách ekvivalentom španielskej dediny, tak vám touto cestou sľubujem, že v rámci retro sekcie sa už do sveta amerického futbalu v budúcnosti vracat' určite nebudeme.

Verdikt

Prvá interaktívna verzia NFL, na ktorú dnes fanúšik tohto športu môže nostalgicky a v dobrom spomínať.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Simulácia	EA	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Prvá licencovaná NFL hra	- Absentujú penalizácie
+ Zábavná aj keď z polovice arkádová hratel'nosť	- Nevyvážená náročnosť
+ Zvuk	

HODNOTENIE:



Death Note: Killer Within

AMONG US KLON PRE VŠETKÝCH OTAKU



Začneme krátkym upozornením: Zbožnujem anime a mangu Death Note. Keď som videl, že sa takáto hra objavila na recenzii, okamžite som po nej chňapol a tešil som sa na to, že si ju zahrám. Ak by som nepoznal alebo nemal rád Death Note, asi by ma screenshoty a videá z hrania odradili od toho, aby som si hru zahrál.

Začnem tým, čo si na hre všimnete ako prvý. Jej veľmi zvláštnu syntézu vizuálnych štýlov. Death Note je síce jedným z najznámejších anime, ale ak by si túto hru zapol niekto, kto nepozná predlohu, bol by poriadne zmätený. Jedným vizuálnym štýlom sú postavy Kiru a L, ktoré sedia nad stolom, nakreslení „anime“ kresbou, veľmi príjemne rozpochybovaní a takí, akých si ich verne pamätáme z anime. Druhým vizuálnym štýlom je „stôl“ medzi nimi, na ktorom sa odohráva celá hra. Ten prevzal štýl zo scén Death Note, v ktorých si jeden z vyšetrovateľov vizualizoval pohyby Kiru pomocou

malých náprstných bábok. Väčšinu hry pozeráte na tieto náprstné bábky, ktoré sa nemotorne hýbu po mape na stole. Na to, že predlohou hry je anime, nič moc. Samozrejme, ten vizuál je vám na prvý pohľad jasný, a ak ste videli Death Note, hneď vám dopne, čo tým tvorcovia chceli povedať, no napriek tomu som z tohto vizuálu zostal jemne sklamaný.

Among Us s extra krokmi

Dobrá hru nerobí dobrá vizuálna stránka, tak ako nanič vizuál nemusí hneď znamenať zlú hru. Podme sa teda pozrieť na to, čo Death Note: Killer Within ponúka. Ak by som to mal veľmi v krátkosti zhrnúť, je to klon oblúbenej social deduction hry Among Us, ktorá niekoľko rokov dozadu trhala rebríčky hráteľnosti. Na začiatku hry je vám náhodne pridelená rola. Oproti Among Us z vás nebude len Crewmate alebo Impostor, ale môžete byť Investigátor (čo je asi najbližšie ku Crewmate z Among Us), alebo Kira (čo je asi najbližšie k Impostorovi), no

okrem toho môžete byť ešte L, čo je vlastne veliteľ investigátorov alebo Kira follower, ktorý sa snaží pomôcť Kirovi.

Následne ste všetci náhodne vyvolaní na mapu, na ktorej sa bude diať séria udalostí, ktoré budete musieť riešiť a pomedzi to si škodiť. Úlohou investigátorov je úspešne viesť vyšetrovanie, vypočúvať svedkov a odvracať krízy. Za každú úspešne splnenú úlohu dostanete body vyšetrovania a keď sa ich nazbiera dost, Kira bude dolapený a investigátori na čele s L vyhrajú hru. Úlohy sú podobne triviálne, ako boli v Among us, vypočujete svedkov tým, že stlačíte v správnom poradí šípky, ktoré sa vám objavia na obrazovke, prídete k eventu a preskúmate ho tým, že pod úlohou prejde krátky časovač. Tímu vyšetrovateľov velí L, ktorý sa môže takisto zúčastniť na vyšetrovaní, no má niekoľko špeciálnych možností ako napríklad inštalovanie kamier a ich sledovanie. Nepriateľský tím, pozostávajúci z Kiru a jeho nasledovníka sa snaží toto vyšetrovanie prekaziť.



Kira môže do zápisníka písať mená zverejnených zločincov, no takisto mená všetkých vyšetrovateľov, ku ktorých menu sa dokázal dostať. Tu sa schováva podľa mňa najzaujímavejšia herná mechanika celej hry. Kira a Kirov nasledovník môžu vyšetrovateľom ukradnúť ID kartu s menom, ak pri nich stoja dost' dlho. Na to, aby ste s niekým spolupracovali na vyšetrovaní pri sebe musíte logicky stáť, hra vás dokonca upozorní, ak pri vás niekto stál dost' dlho na to, aby vám mohol ukradnúť ID, neupozorní vás ale na to, kto to bol, takže si budete musieť robiť poznámky. Poznámky si môžete robiť do ingame notesu, ktorý po vašej (prípadnej) smrti zostane s vami, a ak vás nájde nejaký iný investigátor, môže si pozrieť, koho ste upodozrievali.

Po niekoľkých minútach hry skončí jeden herný deň a je načase sa stretnúť, aby ste prebrali výsledky vyšetrovania. Začína najneprehľadnejšia časť celej hry, počas ktorej sa hráči prekrikujú a obviňujú vo voice chate, a ak ste pridlho ticho, ste automaticky podozriví, takže ak sa vám nechce kričať cez ďalších deviatich ľudí, táto hra asi nebude pre vás. Táto fáza hry zvyčajne skončí obvinením niektorého z hráčov.

Ak sa uňho nájde Death Note, hra končí víťazstvom investigátorov a L, ak nie, hráč je pripútaný k hráčovi, ktorý ho zatkol na najbližší deň, aby mohol sledovať jeho akcie. Celá mechanika so zatknutím je príjemne nespoľahlivá, pretože tak ako v anime, aj v hre môže Kira odovzdať zápisník svojmu nasledovateľovi a tváriť sa, že je nevinný. Ak Kira vie, že sú mu ostatní hráči na stole, vie sa v správny čas vzdať zápisníku a presunúť ťaž na svojho nástupcu.

Počas týchto dní sa investigátori snažia dokončiť vyšetrovanie, zatiaľ čo sa Kira a jeho stúpenec snažia ukradnúť ID karty investigátorom, aby

ich postupne eliminovali. Celá hra je ozvláštnená podujatiami z kariet, ktoré vedú spustiť L a Kira a dostávajú ich za plnenie vyšetrovania (v prípade L) alebo za zabíjanie zločincov (v prípade Kiru) tieto podujatia kopírujú známe momenty z anime a majú pre fanúšikov ságy nostalgickú hodnotu. Originálny gameplay, ale nečakajte. Budete stláčať šípky a pozerat' na cooldowny bez ohľadu na to, či Kira skúšal zápisník na uväznených zločincoch alebo poslal kazetu s odkazom do televízie.

Viac ciest k výhre

Hra končí víťazstvom investigátorov, ak dokončia vyšetrovanie alebo zatknú Kiru so zápisníkom, Kira a jeho nasledovník zvíťazia, ak Kira zabije dost' zločincov na to, aby nariadil nový svetový poriadok, alebo ak zabije hráča, ktorý reprezentuje L.

Death Note: Killer within má celkom strmú krivku učenia a pri prvých hrách, najmä ak dostanete akúkoľvek inú rolu okrem investigátora nebudete vedieť, ako sa nemáte správať podozrivo a zároveň sa venovať aj svojej agende, takže vás pomerne ľahko odhalia, ale chce to len trochu cviku, aby ste vedeli predpokladať, ako by sa v tejto situácii správal investigátor.

Prítomnosť hlasového chatu priamo v hre ale zabezpečí, že vás spoluhráči za vašu nešikovnosť pravdepodobne kruto vysmejú. Nuž, hráčska komunita vie byť tvrdý oriešok. Hranie za L si vyžaduje určité manažérske zručnosti a pripravte sa na to, že budete manažovať sedem hráčov, z ktorých sú aspoň traja deti do 15 rokov, jeden má nahlas pustenú hudbu, druhý okrem hry vedie ešte inú konverzáciu a ďalší rozpráva, len ak ho obvinia. Hranie za Kiru a jeho nástupcu si vyžaduje, aby ste pôsobili ako schopný investigátor, čo veľmi sedí k predlohe.

Battle pass a custom hry

Hra umožňuje vytvoriť aj súkromné lobby, do ktorého sa dostanete iba na heslo, takže si môžete zahrať s priateľmi. Okrem toho prináša hra aj tutoriál, v ktorom si môžete vyskúšať hru za každú rolu, aby ste mali na začiatku aspoň základnú predstavu o funkciách ostatných hráčov. V menu nájdete aj season pass (som zvedavý, koľko sezón sa tejto hre podarí mať), v ktorom získavate body za odohrané hry a otvárate si rôzne kozmetické vylepšenia pre vašu postavu či jej kartu, ktorá sa zobrazuje v meetingovej časti hry.

Pri štarte hry vyzerá UI tak, že by ste mali možnosť si vybrať mapu, na ktorej chcete hrať, no zatiaľ je dostupná len jedna, takže sa dá čakať, že ďalšie pribudnú s novými sezónami. Dizajnersky je v hre veľa možností na skvalitnenie hry, no uvidíme, či si k tomu tvorcovia nájdu cestu.

Záver

Death Note: Killer Within je výbornou adaptáciou, ak ide o vernosť predlohe. Môžete sa cítiť ako L, obklopený tímom neschopných idiotov a môže sa vám podariť niekoľko hier, v ktorých budete mastermind Kirových rozmerov. Väčšinu hier ale prežijete v koži bežného vyšetrovateľa a vašou úlohou bude sa hádať s ďalšími vyšetrovateľmi. Ale ak sa vám nechce prekrikovať s náhodnými ľuďmi, asi pre vás táto hra nebude ideálnym výberom.

Verdikt

Každý anime fanúšik sa poteší, keď z jeho obľúbeného anime vznikne videohra. Death Note: Killer within nie je výnimkou, no žáner social deduction hry nemusí sadnúť každému. Rola, ktorú vám hra prideliť bude veľmi verná anime predlohe, no ak prekáža, že jadro hrateľnosti je hádanie sa s inými hráčmi, táto hra asi nebude pre vás.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Social deduction	Bandai Namco	Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vernosť predlohe	- Vizuálny štýl, ktorý nemusí sadnúť každému
+ Hlasový chat v hre	- hlasový chat v hre
+ Potenciál na rast	- Neprehľadné UI

HODNOTENIE:



Microsoft Flight Simulator 2024

NÁVRAT DO STARÝCH ČIAS



Letecké simulátory boli v 90. rokoch 20. storočia a na začiatku 21. storočia jedným z hlavných pilierov videoherného priemyslu. Spolu s dnes už takmer vyhynutými adventúrami, real-time stratégiami a plošinovkami patrili medzi populárne žánre. Tituly ako F-15 Strike Eagle, EF 2000, F-22 Lightning či ikonická séria Microsoft Flight Simulator si získali milióny fanúšikov po celom svete. Mnohí hráči mali doma pákový joystick, ktorý bol primárne určený na simulátory, no často ho používali aj na hranie iných hier.

S postupom času sa však herné preferencie menili. Hráči prešli na iné žánre, napríklad RPG, FPS alebo online multiplayerové tituly, a letecké simulátory sa postupne dostávali na okraj záujmu. Tento žáner takmer zanikol, dokým Microsoft pred pár rokmi znovu nepriniesol svoju legendárnu sériu Microsoft Flight Simulator. Najnovšia verzia, označená ako Microsoft Flight Simulator 2024, sa objavila práve tento rok. Ako sa jej darí v súčasnom svete hier? Dokáže prilákať novú generáciu hráčov

alebo zostane nostalgickou spomienkou? Pod'me sa na to bližšie pozriete'.

Staňte sa leteckým esom

Ak sa chcete stať legendárnym pilotom, jedinou cestou je lietať, lietať a opäť lietať. MFS 2024 ponúka jeden veľký tutoriál v podobe kariérneho módu, ktorý vás prevedie všetkými aspektmi pilotovania. Nevystrašte sa, ale toto ešte niekolkokrát v recenzii spomeniem.

Začínate ako nováčik, ktorý sa prvýkrát dostane do kokpitu lietadla. Naučíte sa rozpoznávať jednotlivé súčasti stroja, zvládnete predletové prípravy a postupne si osvojíte rozličné úlohy, ktoré na seba logicky nadväzujú. Takýmto spôsobom vás krok za krokom pripravujú na zvládnutie malého lietadla. Keď získate dostatočnú sebadôveru, môžete si zaplatiť skúšku. Po jej úspešnom absolvovaní získate svoju prvú licenciu. Hra však nekončí a čaká vás ďalšie ciele, ktorým je komerčná licencia. S jej pomocou budete môcť vykonávať

platené úlohy a zarábať herné kredity. Tie následne investujete do získavania ďalších certifikátov, čím rozširujete svoje schopnosti. Tento systém vytvára návykovú postupnosť, ktorá vás motivuje stále sa zlepšovať a posúvať ďalej.

Nevytvárajte si ilúziu, že vám tutoriál alebo kariérny mód zaberie len pár hodín. V skutočnosti pôjde o desiatky hodín, počas ktorých budete mať plné ruky práce, aby ste sa naučili ovládať iba základné lietadlo.

Hra ponúka nespočetné množstvo úloh po celom svete. Môžete prevážať pasažierov na vyhladkovom lete ponad Malacký, prepravovať zranených na urgentné ošetrovanie alebo sprejovať poľia pesticídmi. Každá misia vám prinesie hodnotenie, ktoré formuje vašu reputáciu ako pilota. Tá potom určuje váš status vo virtuálnom svete a otvára vám nové príležitosti. Komplexnosť úloh a ich rozmanitosť zaručujú, že hra ostane zaujímavá aj po dlhých hodinách hrania. Hra ponúka aj niekoľko ďalších módov,

ktoré vás dokážu zabaviť na dlhé hodiny. Napríklad mód World Photographer umožňuje fotografovať ikonické miesta, ako sú hrady, celé mestá alebo divoké zvieratá v Afrike. Mód Activities prináša množstvo adrenalínových výziev, napríklad Red Bull letecké preteky alebo akčné prelety stíhačkami. Ak si chcete oddýchnuť, Free Flight mód vám umožní naplánovať si vlastný let a užívať si lietanie presne podľa vašich predstáv.

Microsoft Flight Simulator 2024 cieľi na to, aby ste si každý detail vášho letu mohli prispôsobiť a naplno užiť. Prechádzka helikoptérou ponad Londýn, hoci virtuálnym, bola pre mňa nezabudnuteľným zážitkom, ktorý ma u hry udržal dlhé hodiny.

Celý svet na dlani avšak s chybami

V Microsoft Flight Simulator 2024 môžete stráviť hodiny objavovaním nádherných veľkomiest a užívať si pohľad z vtáčej perspektívy. Napriek tomu, že nie všetky budovy sú precízne vymodelované a občas narazíte na bugy alebo problémy so stabilitou internetu, zážitok z hrania je stále fascinujúci.

Je však dôležité spomenúť, že na plynulé hranie je ideálne internetové pripojenie s rýchlosťou aspoň 100 Mbps, a to môže byť pre niektorých hráčov stále výzvou. Počas testovania som sa aj ja stretol s výrazným spomalením internetu, čo odhalilo určité limity hry.

Aj keď si hru nainštalujete na SSD disk, pripravte sa na dlhé načítavanie, najmä pri prvom spustení. Dlhé čakania sa tak môžu stať vašim „partákom“ na nekonečné minúty. V deň vydania sa na internete objavilo množstvo zábavných bugov a glitchov. Niekoľko z nich som



si všimol aj ja, no vzhľadom na rozsah a komplexnosť tejto hry je ich výskyt pochopiteľný, predovšetkým v úvodných fázach. Hru ani vývojárov za to rozhodne nebudem kritizovať – ide o neoddeliteľnú súčasť podobne ambiciózných projektov.

Krajší letecký simulátor nenájdete

Grafické spracovanie hry je na vynikajúcej úrovni. Po tejto stránke jej niet čo vytknúť. Mrzí ma, že som si nemohol vyskúšať VR verziu, hoci aktuálne ohlasy na ňu nie sú práve najlepšie. Napriek tomu je prelet nad mnohými oblasťami sveta audiovizuálnym zážitkom, ktorý stojí za to zažiť.

Je však škoda, že niektoré miesta, hoci sú vymodelované, nezodpovedajú úplne realite. Napríklad Most SNP v Bratislave stále namiesto UFA obsahuje len generickú vežičku alebo Digital Park či Aupark nezodpovedajú skutočným podobám. Napriek týmto nedostatkom musím oceniť výrazné zlepšenie fyziky oproti verzii z roku 2020, čo hru posúva opäť o krok bližšie k autentickému zážitku z lietania.

Ovládanie hry je mimoriadne komplexné, a to je dôvod, prečo je tutoriál taký rozsiahly, a prečo v ňom strávite veľa hodín. Ak máte doma iba myš a klávesnicu, určite dvakrát zvážte, či si hru zadovážite. Ak sa pre to jednoducho rozhodnete, budete potrebovať aspoň gamepad, pretože bez neho je hra prakticky nehrateľná.

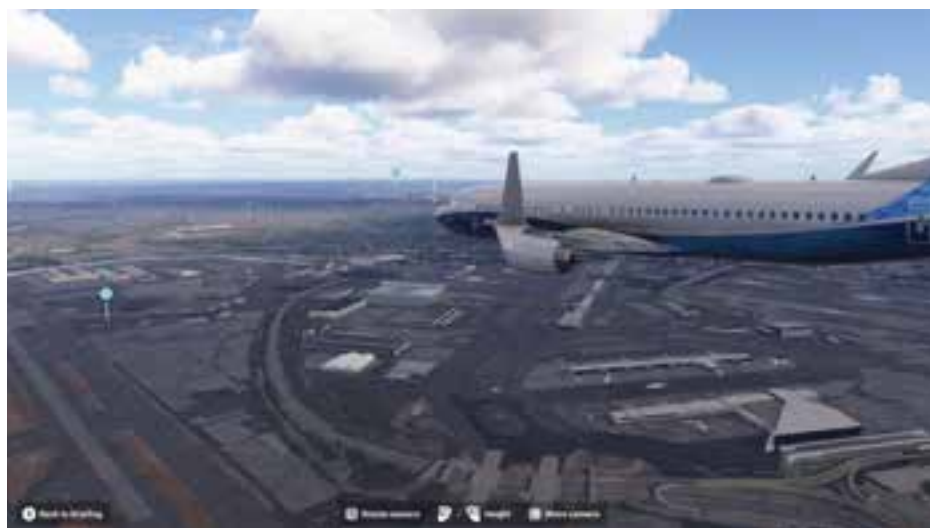
Aj s gamepadom vás však čakajú náročné začiatky – predovšetkým dokým si zvyknete na jeho citlivosť. Tá si vyžaduje trpezlivosť a postupné „dostávanie to do rúk“. Pre ešte lepší zážitok by som odporúčal investovať do špecializovaného joysticku alebo yoke systému, ktoré simuláciu posúvajú na úplne novú úroveň.

Záverečné hodnotenie

Microsoft Flight Simulator 2024 prekonal očakávania a posunul latku simulácií virtuálneho lietania na novú úroveň. Ide o výnimočne prepracovanú simuláciu, akú momentálne nenájdete nikde inde.

MFS 2024 má stále priestor na ďalší vývoj. Verím, že tvorcovia ju budú nadalej obohacovať, upravovať a prinášať nový obsah, ktorý fanúšikovia očakávajú – aj napriek tomu, že ponuka obsahu je už teraz viac než bohatá.

Lubomír Čelár



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Letecký simulátor	Asobo Studio	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ najlepšia letecká simulácia doposiaľ	- vizuálne a technické bugy
+ možnosť kariéry	- dlhé loadiny aj na SSD
+ možnosť VR	
+ výborná fyzika	

HODNOTENIE:



Farming Simulator 25

SKÔR UPDATE AKO UPGRADE



Sériu simulátora farmárskeho života poznám už veľmi dlho, no nikdy som ju nehral, až kým neprišla hra Farming Simulator 22. Tú som vzal na recenziu viac-menej pod tlakom, pretože všetci redaktori boli „obsadení“ inými recenziami. Nemal som najmenšie tušenie, čo robiť, ako, kde a prečo. Netrvalo však dlho a aj s pomocou internetu sa mi podarilo do hry dostať a k dnešnému dňu mám odohratých takmer 200 hodín. Poviete si, že je to málo – však vy máte v Call of Duty 1 256 324 856,24 hodín, no ja musím pripomenúť jednu vec: mám cez 400 hier, takže sa žiadnej nevenujem príliš dlho. To číslo samo o sebe naznačuje, ako veľmi ma titul bavil. Ako je však na tom pokračovanie?

Samozrejme, že som sa pokračovania nevedel dočkať. Nikto ma nemusel presviedčať, aby som sa recenzie ujal, nebolo treba. Už som vedel, do čoho idem, na nové mechanizmy a obsah som sa tešil a bol som zvedavý, ako to

dopadne v porovnaní s predchodcom. Z nadpisu možno získate dojem, že hra nemusí stáť za kúpu, ale ako to naozaj je, to si teraz povieme.

Začnime novinkami, pričom jednou z nich je špenát. Áno, táto veľmi populárna „tráva“ sa konečne dá sadiť, a tak sa aj vďaka vám môžu všetky virtuálne deti toho sveta tešiť na zdravé obedy.

Dokonca sa dá zasadiť raz a počas sezóny „zožať“ (alebo ako sa to nazýva pri špenáte?) až dvakrát, čo z neho robí jednu z najlepších platených komodít. Takže... za všetky tie deti – hurá! Okrem toho je asi najzaujímavejšou novinkou ryža.

Reč je o gul'atozrnej aj o dlhozrnej. Každá z nich má svoj spôsob, ako sa sadiť a zbierať, a môžem povedať, že je to veľmi zaujímavé a príjemné oživenie. Je s tým viac roboty, ale nie zas tak, aby to nestálo za vyskúšanie. Do skleníkov pribudla napríklad jarná cibuľka a čili. Avšak to nie

je všetko – nájdeme tu aj tmavé skleníky, v ktorých môžeme pestovať huby.

Okrem rastlín pribudli aj byvoly či kozy. Z nich získavate (okrem iného) mlieko a z neho nové výrobky, ako napríklad mozzarella. Pokračovanie stavia na pevných základoch, a výroba a podniky sa rozšírili o ďalšie, ktoré spracovávajú pridané novinky. Pokiaľ ide o výrobu a spracovanie surovín, je toho toľko, že neviete, kde začať. Naozaj, už v FS22 bolo toho veľa a nedalo sa to všetko stíhať a vyskúšať; nevedel som, čo skôr – či to alebo ono.

Pochopiteľne, viete si tu aj ul'ahčiť život – v nastaveniach si môžete vypnúť burinu, kamene, vápnenie či potrebu pravidelného orania. To sa vzťahuje aj na poškodzovanie rastlín, keď po nich prejdete, či po novom – na tornádo, aby vám nezničilo úrodu. Áno, aj počasie môže poškodiť úrodu. Už predtým fungovalo, že ak sa rozhodnete zožať úrodu napriek dažďu, výnos je menší.



Bolo treba počkat', kým prestane pršať. Teraz môže prísť ničivý živel. Úprimne, mne po dlhých sezónach neprišiel ani raz. Nevieť prečo. Pri výrobe vám ešte pomôže aj to, že nemusíte všetko chovať a pestovať, či spracovávať sami. Materiál si môžete aj nakúpiť v obchode. Bude to drahšie, no ak sa vám naozaj nechce s niečím prpláť, nemusíte.

Tu odbehnem a poradím, že v menu si môžete pozrieť ceny za všetko, s čím sa v hre obchoduje. Ja osobne nakupujem, keď sú ceny najnižšie, a to, čo vypestujem, odkladám do síl alebo skladov, a predávam, keď je najdrahšie. K dispozícii máte krásny graf, kde si vždy viete pozrieť, kedy presne sa oplatí jedno alebo druhé. Zo začiatku to možno trochu spomalí postup, lebo peniaze nebudete mať hneď, no takto viete zarobiť až dvojnásobok na každom poli, a to stojí za čakanie (pozor – špenáť zvädne, preto ho musíte predat' hneď').

Ak si však neviete dať rady, po novom v tomto svete nie ste úplne sami. Celá mapa je prešpikovaná žltými ikonami v

tvare panáčika. Ide o NPC (postavy riadené hrou). Sú tu na to, aby vám poradili, ako a čo máte robiť. Nemusíte tak hľadať pomoc na internete. Stačí len prísť a spýtať sa, čo vás zaujíma. Celá hra je v češtine (okrem dabingu), preto som musel som prepnúť Xbox zo slovenčiny do češtiny, nakoľko výber jazyka v nastaveniach nie je. Veľmi zvláštne rozhodnutie, a nie som jeho fanúšikom.

Okrem pridaných vecí prišlo aj vylepšenie samotného vizuálu a fyziky – realistickéjšie špinenie, keď sa na kolesá lepí blato; kol'aje korešpondujú s povrchom, po ktorom idete; ak je mokrú, zabárate sa hlbšie, spomalíte, poprípade aj hrabete na mieste, ak máte ťažký náklad. Mňa osobne však mierne sklamlalo vykresľovanie polí v dial'ke. Možno sa aj rádius, v ktorom vidíte všetko dokonale, mierne zväčšil, no pole z dial'ky stále vyzerá ako plochý obraz a podľa toho, v akom štádiu je, ani úplne nekorešponduje s tým, čo vidíte kúsok pred sebou. Toto mi na FS22 prekážalo asi najviac, a trošku som dúfal, že sa to teraz zmení, no nestalo sa tak. Áno,



hral som to na najhoršej konzole, aká aktuálne na trhu je, ale to nič nemení na tom, že to určite mohlo byť lepšie.

Pod'me sa však pozrieť na mapy, ktoré nás tu čakajú. Sú dve. Vlastne tri, no tá posledná nie je novinka. Prvá je v štýle amerického vidieka, druhá nás zoberie na d'aleký východ a poslednú, ktorá sa nesie v európskom štýle, sme už videli v DLC na FS22. Nevieť, či sa vývojárom už nechcelo alebo čo, každopádne, aspoň nám dali na výber, že? Nuž, treba asi počkat' na komunitu, nech nám ona niečo pripraví... Tu nadviažem a dodám, že by sa zišiel aj väčší výber strojov. Niektorých je naozaj málo a prijal by som aj staršie verzie – je to lepšie, ako byť odkázaný na neustále požičiavanie, lebo len ten jeden stroj stojí kvantilión. Asi zas neostáva nič iné, len čakať na DLC alebo komunitu.

Najlepšiu novinku pre mňa predstavovalo vylepšenie AI pracovníka a pridanie „udržiavania v pruhoch“. Po novom si presne viete nastaviť, ako chcete, aby pracovník pole opracoval. Funguje to teda rozhodne lepšie ako pri predchodcovi, no stále to nie je ideálne. Zaujímavejšou pre mňa je však možnosť použitia tohto nastavenia ako udržiavanie v pruhoch pri aute. Jednoducho zapnete tempomat a on už sám udrží líniu. Vd'aka tomu je pole vždy na 100 % urobené. Pozor, neotočí sa to za vás ani nezabrdí, takže musíte dávať pozor, ale nemusíte stále korigovať smer a neberie vám to žiadne peniaze, nakoľko to nie je robotník.

Verdikt

Farming Simulator 25 je výborný titul, pri ktorom sa dokážete neskutočne relaxovať. Pokračovanie možno nepridáva toľko noviniek, kol'ko by ste čakali, no aj tak je tu toho viac, než dokážete zvládnuť. Vd'aka udržiavaniu v pruhoch predstavuje obrábanie polí neskutočnú satisfakciu a výroba sa rozšírila do rozmerov, kedy neviete, čo si skôr vybrať... A tá hmla v jesenné rána...

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Simulátor	GIANTS Software	Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ fyzika a stopy v poli	- vykresľovanie mohlo byť do väčšej dial'ky
+ nové plodiny sú veľmi zaujímavé	- pre nováčika toho môže byť zo začiatku veľa
+ nové zvieratá	
+ lepší AI robotník	
+ hmla	

HODNOTENIE:



Indiana Jones And The Great Circle

HARRISON FORD MOŽNO ZAVESIL KLOBÚK NA KLINEC, NO INDIANA JONES EŠTE NIE JE PRIPRAVENÝ STAŤ SA HISTÓRIOU.



Harrison Ford možno zavesil klobúk na klinec, no Indiana Jones ešte nie je pripravený stať sa históriou.

Len málokterá filmová postava je ikonickjšia než vetrom ošľahaný archeológ Indiana Jones, ktorý namiesto odkrývania dávných pamiatok odhaľuje jedno mystické tajomstvo za druhým – a nie s pomocou štetcov či dláta, ale železných pästí, biča a príležitostne aj revolveru.

Harrison Ford, dnes 82-ročný herecký veterán s imidžom večne namrzeného deda, sa aj vďaka tejto úlohe zapísal do histórie kinematografie. Po úspechu Hviezdnych vojen a predchádzajúcej spolupráci s Georgeom Lucasom, ktorý sa spolupodieľal na príbehu Indyho filmov, ho režisér Steven Spielberg obsadil

do úlohy vykrádača hrobiek, lámača ženských srdiec a ultimátneho dobrodruha.

Zvyšok je, ako vieme, história vytesaná do kameňa, o ktorej budú básniť aj nadchádzajúce generácie.

Nebyť popularity Star Wars a chvály, ktorú Ford zožal za stvárnenie Hana Sola, by zrejme Indy, ako ho poznáme dnes, neexistoval. Dejiny filmu sú však plné takýchto skvelých a často nevšedných životných príbehov. Z tesára Harrisona Forda sa tak postupne stal všestranný americký hrdina, protagonista dvoch mega úspešných a ikonických sérií a nebudem zrejme preháňať, keď poviem, že iného Hana Sola či Indiana Jonesa si asi predstaviť nevieme. Žiaľ, v tomto smere však už nemáme na výber, pretože čas neberie

do úvahy ani úspech, ani slávu, a Nástroj osudu z roku 2023 bol Fordovou definitívnou rozlúčkou s fanúšikmi.

The Great Circle všetky tieto body spĺňa vo videohernom zážitku, ktorý má presne toľko filmovosti, aby sa Indyho fanúšikovia cítili komfortne, no súčasne, aby nešlo len o akýsi „interaktívny film“.

Neznamená to však, že aj samotný Indy musí odísť do dôchodku. Indiana Jones And The Great Circle dokazuje, že budúcnosť tejto značky už nie je vo filmoch, ale vo videohrách. Technicky vzaté to platí už dlho, keď vezmeme do úvahy, aký je pomer jedného voči druhému. Zatiaľ čo filmov je päť, videohier na motívy Indyho dobrodružstiev je dokopy zhruba dvadsať. A kníh je oveľa, oveľa viac.

Úprimne povedané, doteraz som nemal ani tušenia, aká masívna táto značka je aj mimo televízie. Registroval som klasickú adventúru The Fate of Atlantis, ktorá je dnes už taká stará ako ja (vyšla v 1992), alebo titul Indiana Jones and the Emperor's Tomb (2003), ktorý sa čiastočne odohráva aj v Prahe. Väčšina hier s Indym však, kvôli svojmu veku, totálne podletela popod môj radar.

Ide pritom o žánrovú „všehochut“, ktorá sa skladá nielen z akčných adventúr, ale aj platformových skákačiek, Point & Click adventúr či Lego cross-overov. Hold, 40 rokov backlogu.

Sérii zúfalo chýba nová krv

Napriek tomu ale patrí medzi fanúšikov, ktorí Indymu nemajú dosť a pociťujú akútny nedostatok jeho dobrodružstiev. Ktorí ľutujú, že Ford nenakrútil do 50-ky viac takýchto filmov. Niet sa však čomu čudovať – drvivá väčšina všetkých diel, bez ohľadu na to či literárnych alebo audiovizuálnych, vyšla pred desiatkami rokov, a teda sú dnes nehrateľné alebo, keď už, tak len s problémami a zatŕatými zubami. A nebudeme si klamať – keď už Indiana Jones, tak jedine s tvárou, charizmou a šarmom Harrisona Forda, ktoré sa len ťažko dajú vopchať do tých pár pixelov grafiky z 80. rokov.

Prvé tri filmy sú síce absolútnou nadčasovou klasikou, no nedal by som ruku do ohňa za to, že nad nimi dnešná generácia popkultúrnych fanúšikov trochu neohrne nosom kvôli veku. Možno už len z princípu.

A štvrtý film série, teda jeden z novších, nie príliš v dobrom známe Kráľovstvo krištáľovej lebky, vyšiel ešte v roku 2008, čo je už tiež požehnané dávnosť. Už spomínaný Nástroj osudu je



relatívne čerstvý, no mnohým sa verzia zostarnutého Indiana Jonesa úplne nepozdávala a bolo jasné, že v niektorých ohľadoch filmári museli robiť kvôli veku hlavnej hviezdy kompromisy.

A nám, ktorí sme boli z posledného filmu nadšení, beztak ostali len oči pre plač, že žiadne ďalšie Indyho dobrodružstvo už nevidíme.

Fanúšikovia „muža s klobúkom“ sa tak ocitli v mierne beznádejnej situácii, bez perspektívy na poriadne pokračovanie a len s víziou na neustály „replay“ pôvodnej trilógie. Takýto druh prázdneho miesta nezaplňuje žiadny reboot série, žiadny spin-off, žiadne knižné spracovanie alebo krátka televízna reklama, na ktorú by sa Ford ešte možno ukecal, nech, tak ako kedysi Bruce Willis, keď sa v roku 2020 nechal ukecať na reklamu na baterky s tematikou Smrtonosnej pasce.

Ako provizórnu zbraň nablízko môžete využiť fláše, kladivá, lopaty, panvice, pušky, obušky, kuchynské valčeky a ktoviečo ešte. A prišlo mi

až trochu nezdravé, akú spokojnosť som mal pri mlátení nacistov všetkým, čo mi prišlo pod ruku.

Takéto cnenie zaplnia len umelé zvuky úderov pästí doplnené v postprodukcii, zakrádanie sa po tmavých podzemíach plných pavučín a horiacich pochodní, odhalovanie stáročných, ba tisícročných tajomstiev, lúštenie hádaniek a v neposlednom rade prestrihová scéna s letiacim lietadlom a grafickým znázornením jeho cesty po mape sveta.

Samozrejme, za sprievodu orchestrálnej, absolútne úžasnej a veľkolepej zvučky od Johna Williamsa. Tu-tu-du-tú, tu-tu-tú, tu-tu-du-tú, tu-tu-tú-tú-tú!

Správne namixované dobrodružstvo

The Great Circle všetky tieto body spĺňa vo videohernom zážitku, ktorý má presne toľko filmovosti, aby sa Indym fanúšikovia cítili komfortne, no súčasne, aby nešlo len o akýsi „interaktívny film“. Áno, cut-scén je tu požehnané, dokopy cca štyri hodiny, čiže toľko, ako keď si zrátate Dobytateľov stratenej archy a Poslednú krížovú výpravu. Je tiež pravda, že občasnaskakujú v tesnom slede (predstavte si tri knihy vedľa seba a interakcia s každou má vlastnú cut-scénu), ale drvivá väčšina hry sa odohráva nelineárne, striktné pod taktovkou hráča.

Vždy máte možnosť vrátiť sa do starších lokalít, napríklad na Marshallovu univerzitu, kde sa odvíja úvod hry – a začiatok celého dobrodružstva, v ktorom nechýbajú poctivý nacistický záporák, jedna obrovská záhada a pohľadná, ale zďaleka nie bezradná či bezmocná partáčka. Cut-scény tak nie sú ani omylom rušivé, práve naopak; dodávajú hre potrebný nádych „cinematickosti“, bez





ktorého si moderné spracovanie takéhoto filmového hitu neviem dobre predstaviť. Je zjavné, že štúdio MachineGames (séria Wolfenstein) pristupovalo k adaptácii s rozvahou a snažilo sa starostlivo vyvážiť všetky kl'účové prvky – nielen akciu, dobrodružstvo či filmovosť, ale aj jednotlivé herné mechaniky.

Ani Uncharted, ani Tomb Raider. Možno trochu Riddick

Pokiaľ ide o hrateľnosť a jej „ozubené kolieska“, The Great Circle je hrou vernou v prvom rade samej sebe. Na rozdiel od Uncharted či Tomb Raider – dvoch najznámejších (nielen) herných dobrodružných sérií súčasnosti – je nový Indiana Jones titulom s poloopeným svetom rozdeleným na viacero geografických, samostatných častí, ktoré nie sú koridorové a lineárne, a medzi ktorými môžete (po ich sprístupnení) voľne cestovať. Ide o mix klasickej dobrodružnej adventúry so štipkou RPG a popraškom „survivalu“, kde budete za pochodu do hrdla tlačiť ovocie a pečivo, aby ste si doplnili energiu a regeneráciu, a popri tom ešte pobehovať hore-dole po uliciach či šmejdíť po stanoch, aby ste našli niečo, čo sa dá zaradiť do zbierky, alebo čo pomôže s vylepšením vašej postavy.

Aj keď sa teda Indy nevyhne v istých ohľadoch zjavnej a nutnej podobnosti s Drakeom či Larou, ide skôr vlastnou, nevyšliapanou cestou a

vel'mi sa líši od predchádzajúcej práce MachineGames na sérii Wolfenstein.

To, samozrejme, priamo vplýva na dynamiku hry, ktorá je v tomto prípade pomalšia než u spomínaných konkurenčných titulov – a to aj vďaka fokusu na riešenie logických hádaniek, kde sa musíte zastaviť, pozrieť si v denníku jednotlivé pomôcky či nápovedy a nakoniec prísť na odpoveď alebo riešenie. Je však úplne na vás, či sa rozhodnete danú lokalitu úplne „povysávať“ pred tým, než sa dostanete do ďalšej, alebo sa skôr sústredíte na hlavný príbeh a vrátite sa dodatočne, aby ste odfoťili všetky zaujímavé výjavy, pozbierali všetky artefakty a odhalili ukryté záhady.

Aj keď sa teda Indy nevyhne v istých ohľadoch zjavnej a nutnej podobnosti s Drakeom či Larou, ide skôr vlastnou, nevyšliapanou cestou a vel'mi sa líši od predchádzajúcej práce MachineGames na sérii Wolfenstein.

Do istej miery prichádza do úvahy skôr prirovnanie s hrou The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay z roku 2004, ktorú vyvinulo štúdio Starbreeze. V ňom kedysi pôsobilo množstvo terajších vývojárov MachineGames. V oboch prípadoch sa na svet pozeráte očami hlavnej postavy s príležitostným prepnutím do tretej osoby, a v oboch hrách je dôležitá exploračia prostredia s možnosťou alternatívnych cestičiek.

Hlavne žiadny stres

V koži legendárneho lovca artefaktov nebudete len odhaľovať tajomstvo tajomného „Vel'kého kruhu“, ale riešiť aj množstvo menších úloh a vedľajších aktivít. Každá lokalita – od Vatikánu až po Gízu – ukrýva možnosti, ako podniknúť vašu zvedavosť. Narazíte tak príležitostne na kňaza, ktorý zapatrošil poštovú zásielku, a vy mu ju môžete vrátiť. Alebo dvojici robotníkov, ktorí chceli oslavovať, ale zabudli kúpiť víno, môžete jedno podarovať. Nie sú to úlohy v pravom slova zmysle; nenájdete o nich zmienku vo svojom denníku, v ktorom je inak zaznamenané všetko nevšedné, na čo narazíte. Nedostanete ani nejakú veľkú odmenu a nemá to ani žiadny vplyv na dej. Sú to len drobné láskavé skutky, inak nepodstatné, ale napriek tomu ide o fíčurku dostatočne zaujímavú, aby som vám o nej teraz písal.

Najmä ale, ako svetobežník Indiana Jones, narazíte počas ciest na množstvo zamknutých dverí, zväčša s kl'účom z opačnej strany než ste vy, ktoré budete chcieť odomknúť, aby ste si skrátili v budúcnosti cestu z jedného miesta na druhé, alebo, aby ste sa dostali k nejakému múzejnému pokladu či peniazom. Väčšina pritom nie je naviazaná na hlavný príbeh, takže jednotlivé polo-otvorené mapy môžete preskúmať vlastným tempom bez toho, že by vás niekto tlačil do progresu v rámci hlavného naratívu.

A, čo hodnotím ako skvelé: vždy máte možnosť vrátiť sa do starších lokalít, napríklad na Marshallovu univerzitu, kde sa odvíja úvod hry – a začiatok celého dobrodružstva, v ktorom nechýbajú poctivý nacistický záporák, jedna obrovská záhada a pohľadná, ale zd'aleka nie bezradná či bezmocná part'áčka.

Autori hráčom umožňujú oveľa väčšiu flexibilitu a voľnosť, než som očakával, a dostatok obsahu, aby si prišli na svoje aj obsesívni zberači memorabií. Hra tiež obsahuje pomerne vysoké množstvo vedľajších úloh, ktoré sú, v niektorých prípadoch, určitým spôsobom prepojené s pátraním po Veľkom kruhu.

Za plnenie aktivít rôzneho druhu navyše získavate tzv. „dobrodružné body“, ktoré, spolu s peniazmi, tvoria dve hlavné meny. Peniaze slúžia na nákup kníh (predsa len hráte za intelektuála a uznávaného profesora a odborníka na históriu!), ktoré odomykajú rôzne schopnosti – napríklad možnosť druhého dychu, keď vás zrazia na zem a hra by sa normálne skončila. Ak však máte odomknutú schopnosť „šťastného klobúka“, stačí, keď sa k nemu doplazíte a zdvihnete ho, a Indy si ho s úškrnom nasadí, otrasie sa a bojuje ďalej, akoby sa nič nestalo.

Nepriatelia sú v tejto hre skôr na efekt, pretože to dizajn a logika mapy skrátka vyžadujú, no netvoria práve jadro gameplay. Tieto schopnosti si, naopak, kupujete za dobrodružné body



(zdroje schopností = peniaze, samotné schopnosti = body); čím teda viac preskúmavate, odhalíte, pomáhate a zbierate, tým silnejšia bude vaša postava. Tento systém progresu vašej postavy v podstate slúži ako „levelovanie“ a zastrešuje RPG stránku celej hry.

Hoci je fajn, že ho autori zahrnuli, väčšou odmenou než samotné schopnosti je však samotná cesta k nim. Tieto výhody sa totiž uplatňujú najmä v súvislosti so súbojmi, a tie sú, aspoň na štandardnej obtiažnosti, veľmi jednoduché. Strelné zbrane som nepoužíval takmer vôbec; jednak kvôli tomu, že to nebolo potrebné, a jednak preto, že knockout ľavým hákom či švihanie bičom vo mne vyvolávali pocit oveľa väčšieho zadosťučinenia.

Tu-tu-du-tú, tu-tu tú, tu-tu-du-tú, tu-tu-tú-tú-tú...!

Nech je to, čo je to, zmláťte to

Indiana Jones a Veľký kruh je hrou, kde sú súboje skôr vedľajším efektom a nie fokusom hlavnej postavy, a cítiť to z toho, ako sú po technickej stránke spracované. Vo väčšine prípadov nebudete mať problém zvládnuť naraz aj väčší počet nepriateľov. Často vám bude stačiť bezhlavo udierať ľavou pravou, potom si odbehnúť na reset energie, pretože aktivity ako box či lezenie vás postupne vyčerpávajú, a vrátiť sa ku zvyšku fašistov, nacistov alebo komukol'vek, koho v tej chvíli mláťte. Boje sú pomerne primitívne a





hoci sú svojou jednoduchosťou a vďaka zvukovým efektom vcelku zábavné, pre mnohých môžu byť sklamaním. Inteligencia NPC je navyše mizerná a hra vám odpustí takmer všetko; aj vyvolanie bitky na námestí plnom fašistov v centre Vatikánu. Nečakajte žiadne adrenalínové naháňačky či schovávačky, pokiaľ to nebude vyslovene naskriptované. Nepriatelia sú v tejto hre skôr na efekt, pretože to dizajn a logika mapy skrátka vyžadujú, no netvorí práve jadro gameplay.

Na túto problematiku je priamo naviazaný aj „stealth“, ktorý môžete úplne vyradiť, ak vám takýto štýl hrania nevyhovuje. Mne to, napríklad, ulahodilo a radšej som problematiku jedincov vyradil z rovnice nejakým improvizovaným bojovým nástrojom. Ich variabilita je celkom vysoká; ako provizórnu zbraň nablízko môžete využiť fl'aše, kladivá, lopaty, panvice, pušky, obušky, kuchynské valčeky a ktoviečo ešte. A prišlo mi až trochu nezdravé, akú spokojnosť som mal pri mlátení nacistov všetkým, čo mi prišlo pod ruku. Ideálne ich vlastnými zbraňami.

Variabilita „stealthu“ je už horšia; v zásade môžete nepriateľov presunúť z jedného miesta na druhé tým, že hodíte predmet, ale nestretol som sa ani s jedným prípadom, kedy by to bolo vyslovene nutné. Máte vždy plne na výber, či sa budete zakrádať a vyradíte hliadkujúcich Mussoliniho čiernokošelníkov alebo Hitlerových náckov pekne po jednom a v tichosti, alebo nakráčate do stredu pomyselných „arény“ ako mačo a všetkých domláate a dokopete ako siroty.

V drvivej väčšine prípadov nebudete ani potrebovať rôzne situačné prevleky, ktoré získate buď v rámci príbehu, alebo počas

vedľajších misií, hoci je nepopierateľné, že vám celý proces infiltrácie uľahčia. Oklamať takto dokážete všetkých radových vojakov s výnimkou dôstojníkov, ktorí vás vždy a zakaždým začnú skúmať, keď sa k nim priblížite.

Indy v porceláne

Osobne mi táto mechanika, ako jedna z mála vecí v hre, skôr prekážala, pretože bola skôr zdrojom otravnosti než adrenalínu. V žiadnej inštancii totiž nebol problém takéhoto oficíra obísť alebo zneškodniť, hoci si nie som istý, ako dobre je druhá možnosť naprogramovaná. Zatiaľ čo pri bežných vojakoch nebol problém spacifikovať jedného pacholka kúsok od ďalšieho, na dôstojníka boli všetci nejak magicky oveľa citlivejší.

Na Xboxe Series X ide po technickej a dizajnovnej stránke o skvost medzi tohoročnými titulmi.

Nevravím, že slabší a nedokonalý „stealth“ nutne v tejto hre predstavuje

negatívum, pretože v tomto smere fakt záleží len a len na tom, aký ste typ hráča. Ak si užívate to, že vás hra pritlačí k stene a priamo alebo nepriamo vás donúti postupovať určitým spôsobom, potom môžete byť sklamaní. Ak ale skôr oceníte to, že málokedy zomriete a nemusíte prejavovať zvýšenú trpezlivosť (a skôr sa môžete sústrediť na plnenie skutočných cieľov, teda hľadanie/zbieranie/odomykanie), potom budete vývojárom vd'ační. Obzvlášť, ak ste pri „stealth“ rovnako nešikovní ako ja, uvítate, že npcčka sú duté ako vnútro urny a zväčša si vás všimnú, až keď sa k nim priblížite na meter d'aleka a vlepíte im jednu do zubov. Možno to kazí imerziu, na druhej strane ale ide o akčnú adventúru – s dôrazom na samotnú adventúrnosť.

Hra sa často cíti ako klasická adventúra z čias dávno minulých, kde sa kocháte prostredím a vizuálnou stránkou, len s tým rozdielom, že tu komunikujete len s malým množstvom postáv a dôraz nie je kladený na kombinovanie predmetov v inventári.

Správanie NPC, nenáročné konflikty a slabší „stealth“ sú jedinými časťami hry, ktoré vás môžu iritovať – a aj v prípade, že by ste sa nad nimi zdvihli obočie, nejde o také nedostatky, aby vám to pokazilo celkový zážitok. A ten je ojazvý, pretože po audiovizuálnej stránke je hra jednoducho per-fekt-ná.

Nielenže sú prostredia, vďaka tomu, že cestujete po zemeguli, rôznorodé, ale po grafickej stránke ide o jednu z najkrajších hier posledných rokov. Netuším, ako bude hra vyzerat' na PC, no aj na Xboxe Series X ide po technickej a dizajnovnej stránke o skvost medzi tohoročnými titulmi. Lokality ako Vatikán či Egypt majú často až fotorealistickú grafiku a textúry/





detaily vo vysokom rozlíšení, až vás zamrzí, že hra nedisponuje (alebo aspoň počas recenzovania nedisponovala) foto režimom. Ide však len o drobný a ľahko ospravedlniteľný nedostatok.

Fantastické napodobenie Harrisona Forda

Čo je však pri tejto hre rovnako dôležité ako vizuály prostredia a rôzne hádanky, je to, ako verne je Indiana Jones prenesený z filmového plátna do hry. Nielen Indy, ale všetky hlavné postavy pôsobia veľmi realisticky a disponujú veľmi dobrým dabingom.

Je jasné, že mnohí skálni fanúšikovia budú s určitým pocitom nervozity čakať, ako sa MachineGames podarilo po toľkých rokoch Indyho priviesť znova k hernému životu,

a to najmä v otázke uveriteľnosti voiceoveru v podaní Troya Bakera.

Baker je pravdepodobne najznámejším, ba možno aj najlepším dabérom súčasnosti; hlas prepožičal desiatkam postáv, pričom mnohé z toho boli v predmetných tituloch hlavné. Za spomenutie stoja napríklad Booker z Bioshock Infinite, Joel z The Last of Us, Pagan Min z Far Cry 4 či Samuel Drake z Uncharted 4. Pri Indiana Jonesovi však stáli kastingoví manažéri pred náročnou voľbou, pretože každý vie, ako by mal Indy nielen vyzerieť, ale aj znieť.

Našťastie, Baker bol voľbou na jednotku. Klamal by som, keby som povedal, že jeho hlas je v hre nerozoznateľný od toho Fordovho; predsa len, Troy má o niečo „zamatovejší, jemnejší“ tón, no bol som až prekvapený, ako identicky hlavný

hrdina miestami znel. Trúfam si dokonca tvrdiť, že aj tí najzarytejší „puristi“ uznajú minimálne to, že ich Bakerov výkon v kombinácii s tvárou Harrisona Forda nijako neruší a ide o prijateľné kombo.

Kombinácia výborných vizuálov a v podstate bezchybného technického zážitku sa dnes, v ére nutnosti opakovaného patchovania hier a iných nedostatkov, nevidí často a opäť dokazuje, že The Great Circle je horúcim adeptom na hru roka.

Dajte prvej osobe šancu

Pred vydaním sa tiež rozpútali pomerne búrlivé diskusie o tom, či je voľba pohľadu z prvej osoby dobrým riešením. Sám som premýšľal, či by „klasika“ v podaní „Third Person“ režimu nebola vhodnejšia, no aj v tomto prípade vás môžem upokojiť. „Vžitie sa“ do kože Indiana Jonesa je bezproblémové, aj keď ste, rovnako ako ja, zvyknutí skôr na pohľad spoza chrbta. Ten je v hre miestami prítomný tiež, je však naviazaný na špecifické situácie, ako napríklad prehupnutie sa s pomocou biča ponad priepasť, cut-scény, lozenie po rebríkoch či potrubiach alebo pri loadingu hry z hlavného menu. Nie je teda možné iniciovať zmenu pohľadu z vlastnej vôle. Po pár hodinách som dokonca začal premýšľať skôr smerom, že „First Person“ je možno ešte lepšou voľbou ako alternatíva. To už je však vec vkusu, ale vedzte, že rušivé to ozaj nie je.

S chválou neskončím ani pri rozoberaní technického stavu hry, kde sa ukazujú





kvality idTech enginu. Systémové požiadavky na PC verziu sú poriadne vysoké, pre mňa až nepochopiteľne, nakoľko aj na dnes už relatívne starom hardvéri Xboxu Series X beží hra geniálne. Až na divné občasné, nie príliš výrazné seknutie v cut-scénach je hra plynulá bez ohľadu na to, kde sa nachádzate. Nakoľko išlo o zážitok fluentný a vizuálne pôsobivý, nemal som žiadnu potrebu sledovať si snímkovanie alebo študovať, v akom rozlíšení hra beží.

Konzolová verzia v kombinácii s 55-palcovou OLED televíziou poskytovala ozajstný next-gen zážitok bez bugov. Na chybu, ktorá by mi utkvela v pamäti, som narazil len raz, a aj to išlo skôr o kozmetickú záležitosť, keď sa mi ďalší krok v rámci hlavnej úlohy neaktualizoval a denník mi stále hovoril, že mám spraviť niečo, čo som už spravil.

Kombinácia výborných vizuálov a v podstate bezchybného technického zážitku sa dnes, v ére nutnosti opakovaného patchovania hier a iných nedostatkov, nevidí často a opäť dokazuje, že The Great Circle je horúcim adeptom na hru roka.

Aby vás nebolela hlava

Pokiaľ ide o takú citlivú adaptáciu z filmu na hru, akou je Indiana Jones, kde musíte – ako vývojári – veľmi opatrne našl'apovať pomedzi vernosť filmovým predlohám a hrateľnosť, sa vynára hneď niekoľko potenciálnych problémov.

Už som spomínal, že autori sa nepochybne pri kreovaní hry museli uchýliť k nel'ahkým rozhodnutiam; koho obsadia do úlohy Indyho, z akého pohľadu sa bude hra odohrávať, čo bude hlavnou zápletkou, proti komu hrdinu postaví a do akej miery sa

v hre budú spomínať udalosti a postavy z prvého filmu (The Great Circle sa chronologicky odohráva v roku 1937, teda medzi Dobyvateľmi a Poslednou krížovou výpravou).

Inak povedané, MachineGames muselo veľmi delikátne balansovať medzi množstvom našl'apných mín a nemalo úplnú voľnosť v tom, ako túto adaptáciu spracujú. Verím tomu, že pre štúdio nešlo len o zatiaľ najväčšiu hru, na akej sa podieľalo, ale aj celkovo o najt'ažšiu z hľadiska projektovania a dizajnových rozhodnutí.

Pre mňa, ako hráča, ktorý síce zbožňuje filmy s Indiana Jonesom, ale v hrách príliš neobl'ubuje logické hádanky či hlavolamy, bola zásadná práve táto otázka. Z praktického hľadiska išlo o jedinú vec, ktorej som sa naozaj bál – že ma náročnosť rôznych puzzle veľmi rýchlo odradí, prípadne, že zatieni aj všetko ostatné, byť by to bolo sebelepšie spracované.

Nakoľko som sa k hre dostal ešte koncom novembra, teda zhruba týždeň pred prvým vydaním stanoveným na 6. decembra (pre majiteľov prémiovej edície, zvyšok si musí počkať do 9. decembra), nemal som naporúdzi možnosť „vygúgliť“ si riešenia hlavolamov v prípade, že by som sa nevedel posunúť.

S čistým svedomím však môžem vyhlásiť, že aj takí mozgovo leniví jedinci ako ja nebudú mať pri zapájaní šedej kôry väčší problém.

Vo väčšine prípadov boli tieto výzvy nastavené tak akurát, aby som musel premýšľať, no nie až tak drsne, že by som kvôli tomu musel vypnúť hru s tým, že sa k danému problému vrátim, keď nebude noc a budem odpočívajú.

To platí ako pre hádanky, ktoré sú súčasťou hlavného príbehu, tak aj pre tie, ktoré patria k vedľajším aktivitám.

Ba naopak, ešte mi ostal aj priestor oceniť kreativitu pri variabilite týchto mechaník. Nikdy som totiž nemal pocit, že robím dvakrát to isté, že by bola niektorá hádanka zrecyklovaná. Ich rozmiestnenie navyše nie je nijako zhustené, takže budete mať dostatok priestoru alternovať medzi objavovaním ukrytých pasáží, hľadaním stratených artefaktov a relikvií, božovaním s hľadajúcimi vojakmi či lovením zberateľských predmetov (napríklad komiksov, listov či fotiek) alebo knížiek vylepšujúcich vaše schopnosti.

Občas ma tiež prekvapilo a potešilo, na aké detaily a nuánsy kládli vývojári dôraz. Patria sem nielen referencie odkazujúce na prvý film, ale aj skryté triumfy (achievementy) či úsmevné, odl'ahčené situácie.

Skvelým príkladom je napríklad situácia, keď prvýkrát dostanete do rúk fotoaparát. Ide o účelový, dôležitý „quest“, no podobne ako v niektorých ďalších prípadoch, nie hlavný – rozdiely medzi primárnou dejovou líniou a niektorými napohľad „vedľajšími“ misiami sa miestami stierajú a prepájajú. Každopádne, nepochybujem o tom, že väčšina vývojárov by zrejme niečo také do hry nezakomponovala, pretože to nebolo vôbec dôležité, no keď ten fot'ák získate, skúste byť... spontánni.

Nepoviem vám, čo presne máte spraviť, aby som vás neobral o prekvapenie, ale keď vás to napadne, odmenou vám bude... no, niečo. Uvidíte.

A to celkom trefne vystihuje akúsi dušu tejto hry. Je totiž očividne vytvorená nielen profesionálne, ale aj s citom.

„Bohatstvo a sláva, chlapče. Bohatstvo a sláva...“

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Akčné, Adventúrne	Výrobca: Bethesda	Zapožičal: Bethesda
------------------------------------	-----------------------------	-------------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásne a detailne spracované prostredia	- správanie a spracovanie NPC postáv
+ stealth je plne voliteľný	- možnosť rýchleho cestovania mohla byť radšej „príručná“
+ vkusný soundtrack	

HODNOTENIE:

★★★★★

Umění klasických adventur – Historie point-and-click her

ENCYKLOPÉDIA NOSTALGIE A RANNÉHO GAMINGU



„Nechce sa mi tomu veriť.“ Asi takéto myšlienky ma sprevádzali čítaním tejto knihy. Kniha, ktorá vás prevedie svetom, kde osobné počítače pracovali v desiatkach kilobajtoch a všetky aplikácie, vrátane hier, sa museli pohybovať v rámci týchto mantinelov. Je pozoruhodné, akí šikovní programátori a dizajnéri pracovali na hrách s takýmito obmedzenými možnosťami. Napriek limitujúcej technológii priniesli zážitky, na ktoré ne jeden hráč spomína so slzičkou v oku.

Vrát' me sa na zem. Do rúk sa mi dostala kniha, ktorej názov určite nie je stručný, ale za to výstižne opisuje, aký obsah môžete očakávať. Už na prvý pohľad pochopíte, že túto knihu neprelúskate za pár „letných večerov“. Kniha pôsobí masívne so 600 stranami plných informácií, ktoré ocení každý pamätník. Obsahovo ponúka rozšírené informácie a históriu o vzniku klasických point-and-click adventur. Vďaka nej pochopíte, prečo niektoré hry priniesli dané riešenia založené na konkrétnych technológiách.

Celý koncept je poskladaný hlavne z rozhovorov velikánov ako Tim Schafer, ktorý stál za kresleným štýlom série Monkey Island, alebo Al Lowe baviaci

dospeljšími hrami Leisure Suit Larry a desiatkami ďalších. Milovníkov dobrej grafiky oslovia aj stovky obrázkov s ikonickými scénami z hier naprieč milénium. Aj keď kniha pôvodne vyšla pre anglicky hovoriaci trh z produkcie uznávaného vydavateľstva Bitmap Books, český preklad nestráca na kvalite pôvodných myšlienok. České vydanie vyšlo od Xzone.

V minulosti som od tejto značky dostal k sviatku „50 let videoher“, a preto som si bol istý kvalitným spracovaním. Najdôležitejšia časť v knihe pre mňa, a tipujem aj pre väčšinu našich čitateľov, sa nachádza práve na konci. Totižto české vydanie obsahuje cca 70 strán o československom videohernom priemysle počas rozkvetu tohto legendárneho žánru. Nájdete tu rozhovory s géniami ako Petr Svoboda (séria Polda) alebo Petr Vochozka, ktorý poskytol rozhovor práve pre účely knihy po takmer 20 rokoch.

Ako som už spomínal, informácií je tu veľa. Našťastie kapitoly na seba veľmi nenadväzujú, a tak si knihu môžete užívať v rozličnom tempe. Ak si prečítate jeden rozhovor a vrátite sa ku knihe o mesiac neskôr, nič vám nebráni, aby ste pokračovali tam, kde ste skončili. Pri

čítaní som mal miestami dojem, že mám pred sebou časopis, ktorý ho rozložením textu s obrázkami pripomínal. Bohužiaľ, formát 21 x 26 cm v kombinácii so 600 stranami vo výsledku spôsobil, že je nielen celkom veľká, ale aj dosť ťažká. V nejakej point-and-click adventúre by ste ju určite mohli použiť na rozbitie nejakého predmetu alebo hlavy.

Spracovanie celého výtlačku musím hodnotiť pozitívne. Kniha pôsobí prémiovo s peknými lesklými prvkami a stranami z kvalitného papiera. V krátkosti, keby som aj túto knihu dostal ku sviatku, bol by som nadšený. Ako bonus ku knihe dostanete darček vo forme troch malých magnetiek s podobizňami slávnych hier. Jedna z toho je dokonca slovenská.

Ako herný recenzent je pre mňa dosť ťažké pochopiť, že neviem nájsť žiadne negatíva na recenzovanom produkte. Tu sa jednoducho dopyt stretne s ponukou. Iba by som pripomenul autorom, že v knihe som nenašiel zmienku o mojej srdcovke The Neverhood. Ale to je snáď všetko.

Hodnotenie

Perfektná kniha pre všetkých pamätníkov, ktorí milovali klasické point-and-click adventury okolo 90-tych rokov. Kopu zaujímavých rozhovorov v nej nájdete aj ľudia bažiaci po informáciách a radosť určite prinesie aj obyčajným milovníkom počítačových hier.

Luboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
História, Rozhovory	Bitmap Books	Xzone

PLUSY A MÍNUSY:

+ 600 strán	- na niektoré tituly sa zabudlo
+ kapitola o CZ/SK hrách	
+ spracovanie	

HODNOTENIE:



Lenovo Yoga AiO



Lenovo Yoga AiO 9 (32IRH8) predstavuje prémiové All-in-One riešenie zamerané na kreatívco. Kombinácia 31,5-palcového 4K IPS displeja s podporou DCI-P3 a HDR 600 zabezpečuje výnimočnú vernosť farieb a jas nad 500 nitov, čo je ideálne pre náročnú multimediálnu prácu. Dizajn stojanu v

Storm Grey je elegantný, no obmedzený na náklon hore-dole bez možnosti polohovania do strán či výšky. Základňa obsahuje bezdrôtovú Qi podložku pre nabíjanie mobilov a smart hodínok, avšak umiestnenie portov na zadnej strane môže byť pre niektorých nepraktické.

Výkon je zabezpečený procesorom Intel Core i9 13900H a grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 4050, 32 GB RAM a 1 TB SSD, čo umožňuje hladké strihanie videí v DaVinci Resolve a úpravu fotografií vo Photoshope. Systém efektívne chladiace riešenie udržiava nízke teploty a tichý chod ventilátorov aj pri vysokom zaťažení. Reprodukory Harman-Kardon poskytujú čistý a vyvážený zvuk s výraznou basovou linkou, vhodný pre kvalitnú audio prezentáciu.

V balení nájdete bezdrôtovú klávesnicu a myš, ktoré sa pripájajú cez USB dongle alebo Bluetooth, pričom klávesnica postráda podsvietenie. Kamera s rozlíšením Full HD a rozpoznávaním tváre zabezpečuje kvalitnú video komunikáciu. Napriek niektorým praktickým nedostatkom, ako je obmedzená variabilita polohovania monitoru a ťažké prístupné porty, Lenovo Yoga AiO 9 vyniká výkonom a spoľahlivosťou, čo ho robí ideálnym pre profesionálov hľadajúcich výkonné a esteticky pôsobivé All-in-One zariadenie.

Xiaomi Pad 6S Pro



Xiaomi Pad 6S Pro, uvedený na trh v roku 2024, predstavuje výkonný tablet zameraný na rôzne skupiny používateľov. V balení nájdete tablet s rozmermi 279×192×6,3 mm, vážiaci 590 g bez príslušenstva, čo ho radí medzi prenosné laptopy. Tablet disponuje

12,4-palcovým IPS displejom s rozlíšením 2032 x 3048 px a obnovovacou frekvenciou 144 Hz, pokrytým sklom Corning Gorilla Glass 5. Výkon zabezpečuje Snapdragon 8 Gen 2 a 8 GB RAM, čo umožňuje plynulý multitasking a náročné aplikácie.

Batéria s kapacitou 10 000 mAh poskytuje až päť dní bežného používania a rýchle nabíjanie trvá približne tri štvrtiny hodiny pomocou 120 W adaptéru. V balení sú tiež bezdrôtová klávesnica s obalom a bezpečnostné pero, pričom klávesnica sa pripája cez USB dongle alebo Bluetooth. Tablet podporuje Xiaomi Focus Pen so 4096 snímanými bodmi tlaku, ideálny pre grafikov. Dizajn je minimalistický a prémiový, s kovovým rámom odolným proti odtlačkom prstov a škrabancom. Porty sú umiestnené na zadnej strane, čo môže byť nepraktické. Kamera s 50 Mpx a sekundárnym 2 Mpx snímačom poskytuje kvalitnú video komunikáciu, hoci pri slabšom osvetlení dochádza k degradácii obrazu.

Operačný systém HyperOS je optimalizovaný pre ekosystém Xiaomi, no môže vyžadovať zvykanie si na jeho špecifiká. Xiaomi Pad 6S Pro je ideálny pre tých, ktorí hľadajú výkonný tablet na prácu aj zábavu, avšak chýba mu ochrana proti vode a prachu. Celkovo ponúka vynikajúci pomer ceny a výkonu, vhodný pre kreatívnych profesionálov aj bežných používateľov, ktorí ocenia jeho robustnosť a funkcionálnosť.

Omajin Solar Camera



Omajin Solar Camera od Netatmo je cenovo dostupná solárna kamera určená pre vonkajšie prostredie.

V balení nájdete kameru s integrovaným solárnym panelom, štvoricu 18650 batérií, montážne prvky a návod. Kamera s rozlíšením 1080p a nočným videním poskytuje jasný obraz aj v tme. Solárny panel zabezpečuje bezdrôtové monitorovanie bez potreby elektrickej siete. Detekcia pohybu rozlišuje ľudí a zvieratá, čím znižuje falošné poplachy. Výkonný alarm, reproduktor a silné osvetlenie odstrašujú nežiaducich návštevníkov. Ovládanie cez aplikáciu Omajin pre iOS a Android umožňuje sledovať živý prenos, prijímať upozornenia a komunikovať cez reproduktor. Kompatibilita s Google Assistant a Amazon Alexa umožňuje ovládanie hlasom. Testovanie potvrdilo spoľahlivosť, efektívne dobíjanie a čistý obraz v noci. Aplikácia je intuitívna a jednoduchá na používanie.

ViewSonic X2-4K



ViewSonic X2-4K je herný projektor určený najmä pre Xbox, kompatibilný aj s PS5 a desktopami.

Ponúka 4K rozlíšenie s obnovovacou frekvenciou až 240 Hz pre Full HD a 60 Hz pre 4K, podporuje 2000 ANSI lúmenov a lampu s životnosťou 60 000 hodín. Je kompaktný a ľahký (3,6 kg) s plastovým dizajnom. Konektivita zahŕňa HDMI 2.0, USB-C, USB-A, Wi-Fi a Bluetooth, avšak postráda HDMI 2.1 a LAN port. Projektor poskytuje presný a farebný obraz, nízku latenciu (4,2 ms pri 1080p 240Hz) ideálnu pre konzolové hranie. Zvuk dopĺňajú reproduktory Harman-Kardon 6 W. Softvérové možnosti sú obmedzené, no podporuje zrkadlenie obrazu. Tichý chod a efektívne chladenie zaručujú komfortné používanie. X2-4K je vhodný pre domácnosti s hernými konzolami, pričom cena 1700 € odráža jeho výkon a funkcie.

Fractal Design Era 2



Fractal Design Era 2 je kompaktná ITX skrinka navrhnutá pre Small Form Factor (SFF) PC, ktorá kombinuje elegantný dizajn s vysokou funkčnosťou. V balení nájdete skrinku zabalenú v pevnej kartónovej krabici s ochrannými nárazníkmi, spolu s

príslušenstvom ako skrutky a plastové pásky na upevnenie komponentov. Era 2 ponúka tri farebné varianty – čiernu, striebornú a modrú – pričom strieborná verzia, testovaná v recenzii, disponuje prvkami z dreva na vrchnom kryte, čo dodáva skrinke štýlový vzhľad.

Vnútročné rozloženie Era 2 bolo výrazne upravené oproti predchodcovi Era ITX. Podpora vertikálnej inštalácie GPU cez PCIe riser kábel umožňuje použitie dlhších a hrubších grafických kariet až o 31 mm viac. Skrinka podporuje až štyri ventilátory (120/140 mm) a radiátory do 280 mm, čo zabezpečuje efektívne chladenie aj pre náročné komponenty. Inštalácia komponentov je jednoduchá a trvá menej ako 20 minút, vďaka prepracovanému usporiadaniu káblov a pevnej montáži vonkajšieho plášťa.

Testovaný systém s Ryzen 7 5700G a RTX 4060 EAGLE OC preukázal dobré chladiace schopnosti, s teplotami okolo 59 °C pre GPU a 63 °C pre CPU pri zát'aži. Era 2 taktiež umožňuje rozšírenie chladenia vodným AIO alebo dodatočnými ventilátormi. Celkovo Fractal Design Era 2 prináša spoľahlivú a esteticky prít'ažlivú skrinku pre užívateľ'ov, ktorí hľadajú výkonný SFF PC bez kompromisov v dizajne a funkčnosti.

G-Master GB2795HSU-B1 Gold Phoenix

EXTRÉMNE RÝCHLY HERNÝ MONITOR S KVALITNÝM VA PANELOM



Herný monitor G-Master GB2795HSU-B1 Gold Phoenix od liyamy prichádza na trh ako vlajková loď pre náročných hráčov online hier za dostupnú cenu. S neuveriteľnou obnovovacou frekvenciou až 280 Hz a VA panelom je tento monitor určený pre skupinu hráčov, ktorí požadujú kombináciu rýchlosti, kvality obrazu a, najmä, plynulého herného zážitku. Ale stojí za to investovať do tohto „zlatého fénixa“? Pozrime sa naň bližšie.

Balenie

Monitor prišiel zabalený v robustnej a esteticky príjemnej krabici, ktorá zdôrazňuje herný dizajn. V balení nájdete: monitor so stojanom, napájací

adaptér, HDMI a DisplayPort káble, USB-B kábel a používateľskú príručku.

Konštrukčné vyhotovenie a technické parametre

Monitor G-Master Gold Phoenix ponúka minimalistický dizajn s dôrazom na hernú estetiku.

Stojan je ergonomický, s možnosťou výškovej nastaviteľnosti, naklonenia a otáčania o 90° (pivot). Rámiky sú tenké, čo je ideálne pre hráčov, ktorí používajú viac monitorov vedľa seba, a zároveň sú aj esteticky príjemné. Monitor obsahuje porty: 2x HDMI, 1x DisplayPort, 2x USB 3.0, 1x USB-B a 3,5 mm audio jack. Vybavený je taktiež základným

reproduktorom, ktorý je síce určený len pre základné použitie, ale poteší.

Používateľské dojmy

Hneď po zapnutí monitor očarí neuveriteľnou plynulosťou obrazu, ktorú poskytuje 280 Hz frekvencia. Ghosting je vďaka latencii len 0,2 ms prakticky nulový. VA panel zaručuje pekné, sýte čierne farby a vynikajúci kontrast, čo oceníte pri hrách so zameraním na atmosféru, ako sú napr. Cyberpunk 2077 alebo The Last of Us. Aj keď monitor, samozrejme, nedosahuje farby a kontrast OLED panelov, farebné podanie a celkový dojem z kvality obrazu boli veľmi príjemným prekvapením. V rýchlych FPS hrách, ako je napr. Counter Strike prípadne Battlefield 2142, monitor doslova



exceluje. Odozva 0,2 ms minimalizuje rozmazanie pohybu (tzv. ghosting).

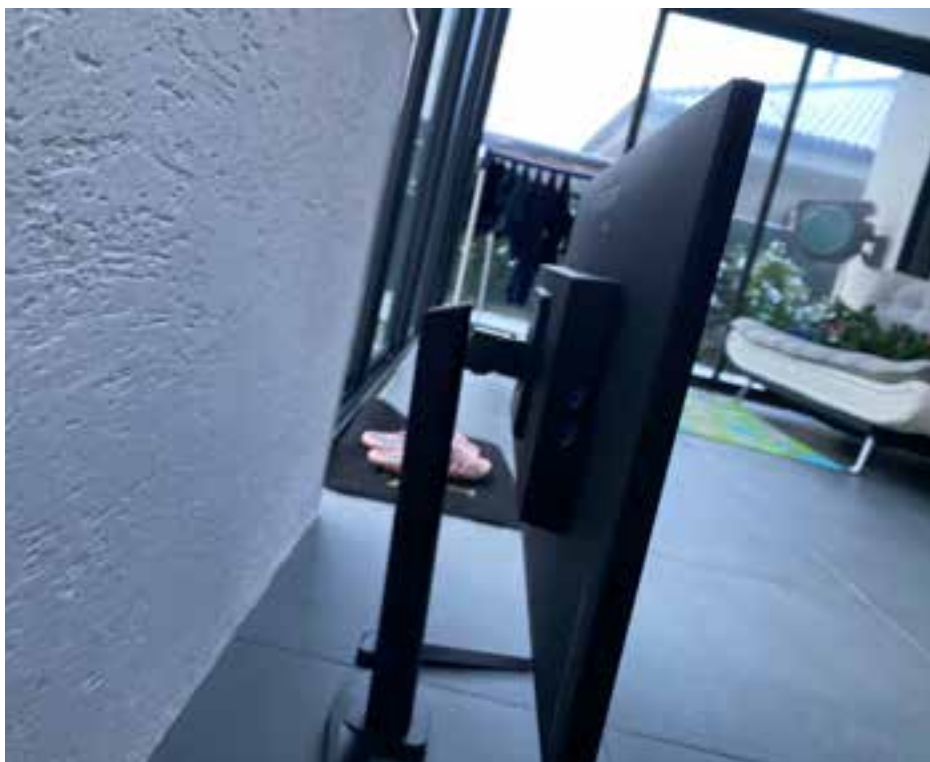
V porovnaní s IPS panelmi si môžete všimnúť jemné odchýlky vo farebnej presnosti, čo môže byť nevýhoda pre hráčov, ktorí súčasne pracujú s grafikou alebo videom. Na týchto užívateľov ale monitor primárne necieľi.

Nevýhodou môže byť aj nižšie rozlíšenie, len 1080p, pri ktorom je raster na 27-palcovej uhlopriečke pomerne

viditeľný. Ako už bolo ale spomenuté, je to čiastočne vykompenzované skvelou odozvou a rýchlosťou, sýtymi farbami a výborným kontrastom. Na monitor sa jednoducho veľmi príjemne pozerá, či už pri práci vo Windowse, prehliadaní webu alebo hraní hier.

Porovnanie s konkurenciou

V tejto kategórii konkuruje monitorom, ako napríklad ASUS TUF Gaming VG279QM (IPS panel, 280 Hz) alebo Acer Nitro XV252QF



(IPS, 390 Hz, ale menší displej). Gold Phoenix ponúka výhodu VA panelu pre lepší kontrast a atmosférický zážitok, zatiaľ čo konkurencia s IPS sa hodí skôr pre tých, ktorí vyžadujú maximálnu farebnú presnosť. Navyše, cenovo sa Gold Phoenix drží v rozumných medziach, čím ponúka skvelý pomer cena/výkon. Iiyama navyše štandardne ponúka záruku na 0 mŕtvych pixelov a 3-ročnú rozšírenú záruku „od dverí k dverám“

Prečo má takýto monitor zmysel pre hráčov?

280 Hz je v súčasnosti jednou z najvyšších obnovovacích frekvencií, čo znamená plynulejší obraz a lepšiu konkurencieschopnosť v rýchlych FPS hrách, najmä pri online hraní. Pocitový rozdiel oproti 144 Hz je prekvapivo pomerne veľký a obraz pôsobí veľmi plynule.

Oproti štandardným 60 Hz je rozdiel absolútne enormný. Aj keď sú už na trhu aj 480 Hz alternatívy, v tomto prípade rozdiel už nie je taký badateľný, cenový rozostup je však značný.

Záver

G-Master GB2795HSU-B1 Gold Phoenix je skvelou voľbou pre hráčov, ktorí hľadajú extrémnu rýchlosť, dobrý kontrast a kvalitné farby za rozumnú cenu.

Aj keď VA panel možno neponúka takú farebnú presnosť ako IPS, jeho výhody vyniknú najmä v tmavších scénach a hrách s atmosférickým ladením, keďže na monitor sa jednoducho dobre pozerá. Pre niekoho môže byť nevýhodou nižšie rozlíšenie vzhľadom na uhlopriečku, a teda väčší raster. Na druhú stranu – na QHD rozlíšenie a 280 Hz by ste už potrebovali veľmi výkonné „železo“.

Ak teda patríte medzi hráčov, ktorí uprednostňujú rýchlosť a plynulosť pred rozlíšením alebo perfektnou farebnou presnosťou, Gold Phoenix rozhodne stojí za zváženie. Cena je pomerne priaznivá – monitor štartuje už na 260 eurách.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Iiyama
Cena s DPH: 260€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Vysoká obnovovacia frekvencia (280 Hz)
- + Ergonomický stojan
- + Rozumná cena
- + Kvalitné spracovanie
- Mierne obmedzené pozorovacie uhly a horšia farebná presnosť oproti IPS

HODNOTENIE:



LAMAX W9.2

PRÉMIOVÁ A CEZ TO VŠETKO LACNÁ?



V pomerne krátkom slede sa mi do rúk dostala už druhá outdoorová kamera od českého výrobcu LAMAX. Tentokrát ide o model LAMAX W9.2, ktorý by sme v hierarchii celého modelového radu, označovaného písmenom W, mohli zaradiť na pomyselné tretie miesto. Logicky teda bude reč o cenovo dostupnom kombajne na vaše adrenalínové zážitky z dovolení alebo voľnočasových aktivít, len s tým rozdielom, že v porovnaní s predchádzajúcim testom verzie X5.2 sa toto zariadenie môže pochváliť papierovo oveľa kvalitnejšími video výstupmi.

Odštartujme to bez okolkov rovno cenou, keďže, čo si budeme hovoriť, v tomto prípade je to stále hlavná prednosť samotnej kamery, špeciálne v porovnaní so známou konkurenciou. LAMAX W9.2 je akčná 5K kamera v hodnote necelých 160 eur, ktorej kúpou získate vyložene enormné množstvo príslušenstva a, v rámci reklamného letáku,

aj dvojnásobok sl'ubov. Práve na tie sl'uby, medzi ktoré môžeme zaradiť nespočetne veľa moderných funkcií, som sa pri testovaní pochopiteľne zamerlal, keďže už spomínaná konkurencia s podobnými parametrami dnes stojí výrazne viac než W9.2. Preto ma zaujímala práca a kvalita výstupov. Než sa však dostanem k samotným parametrom, určite musím, špeciálne vzhľadom na uvedenú cenu, vypísať obsah balenia, keďže je skutočne bohatý. Okrem kamery s váhou 127 gramov a kompaktnými rozmermi 64 x 42 x 32 mm nájdete v dizajnovanejšej krabici vodotesné puzdro a bezpečnostný rámik. Ďalej vám v dlani pristane univerzálny J-mount držiak, redukcie pre statív, úchyt na riadidlá bicykla alebo motocykla, samolepiaca podložka do interiéru auta, diaľkové ovládanie v tvare hodínok a nabíjacia kabeľ. Ako vidíte, za vyššie spomenuté peniaze je tu príslušenstva až nad očakávanie veľa.

Predný displej je výhodou

Konštrukčná kvalita a celkové spracovanie kamery sú na solídnej úrovni. Jej povrch, mimo orámovania predného senzora, je potiahnutý čiernou adhéznou gumou, vďaka čomu sa zariadenie dobre drží v rukách. Prednú stranu zdobí 1,4-palcový TFT LCD panel, ktorý ocenia predovšetkým používatelia zameraní na zbieranie selfie záberov (videí alebo fotografií). Naopak, na zadnej strane sa nachádza dvojpalcový TFT LCD displej, doplnený zástupom fyzických spínačov, vstupom pre microSD karty a USB-C portom určeným na nabíjanie. Keďže kamera podporuje kontinuálne nahrávanie, môžete ju napevno pripojiť k elektrickému zdroju a využiť ju súčasne aj ako autokameru alebo prípadne bezpečnostnú kameru do domácnosti. Už spomínané technické prednosti začínajú pri 240 FPS v rámci spomalených 720p záberov a končia

pri 5K (5120 × 2880 pxl) s plynulými 30 FPS. Pokiaľ ide o nahrávanie videí počas akéhokol'vek adrenalínového či akčného zážitku, na scénu prichádza elektronická stabilizácia obrazu. LAMAX ju označuje ako MAXsmooth a nebyť tejto funkcie, kamera by logicky strácala významnú časť svojej hodnoty. Aj keď uvedenú stabilizáciu nemôžem označiť za vysoko kvalitnú a už vôbec nie dokonalú, na pomery toľko spomínanej cenovky ide o významného pomocníka počas nakrúcania videí v teréne.

Počas mesačného testovania som uvedený model využíval na zber záberov z testovaných automobilov a práve opisovaná stabilizácia sa ukázala byť počas prejazdu drsnejšími slovenskými cestami veľkou pridanou hodnotou. Každopádne, jedným dychom treba dodať, že si úprimne neviem úplne predstaviť scenár, pri ktorom by ste zmysluplne dokázali využiť 20 Mpx snímač LAMAX W9.2, konkrétne v súvislosti s fotografovaním. Vidím tu maximálny priestor na núdzové zachytenie poznávacej značky auta, ktoré vás zatiahne do dopravnej nehody a pokúsi sa z inkriminovaného miesta ujsť. Video výstupy zachytené pri ideálnom osvetlení a v režime 5K/30FPS sú však prínosom pre každého, kto si rád to svoje trápenie svalov vonku nahráva, nech už zo sedla motorky alebo iného dopravného prostriedku. Výrazne pomáha toľko proklamovaná MAXsmooth stabilizácia, aj keď kompromisom je badateľný pokles kvality detailov – zabudnite, pochopiteľne, na akékoľvek HDR. Čistou katastrofou sa však stávajú spomalené zábery, kde rozlíšenie 720p pripomína scenár, pri ktorom nahrávate cez „Minecraft filter“, a nie relevantnou akčnou kamerou. Rovnaký scenár sa dá aplikovať aj počas výrazného poklesu intenzity osvetlenia, čo je však viac než očakávané – podobnú skúsenosť som mala aj pri predchádzajúcom testovaní kamery LAMAX. Aby som však teraz nenaskočil na vyložene negatívnu vlnu, určite musím dať palec hore za dostatočnú výdrž batérie (kapacita 1350 mAh). Kamera dokázala v rámci nahrávania v maximálnom možnom



rozlíšení prekročiť hranicu jeden a pol hodiny, a pri Full HD dokonca hranicu dvoch hodín. Benefitom bola skutočnosť, že sa kamera ani v plnom vyt'ažení neprehrievala.

Tuhosť spínačov môže byť problémom

Testovaný model kamery osobne vidím využiteľný v dvoch špecifických situáciách. Ide o akčnú kameru, ktorú by som sa nebál kúpiť začínajúcim športovcom, nech už by si na nohy nazúvali lyže alebo snowboard. Rovnako tak by som sa nebál do nej investovať v situácii, keď si človek ešte nie je vôbec istý, či ho bude dlhodobosť fascinovať nakrúcanie svojich výkonov. Pre športovca začiatočníka s chuťou chrániť seba, svoje okolie a zároveň si naplniť Instagram obstojnými momentkami, je to totiž ideálny základ a štart. Druhá forma využitia testovanej vzorky by spočívala v jej pevnej inštalácii do interiéru vozidla. V úvode recenzie som spomínal možnosť priameho napájania prostredníctvom USB-C, čo súvisí aj s možnosťou jednoduchého vybratia vymeniteľnej batérie. Pomocou kabeláže si tak môžete kameru naplo pripojiť so zdrojom v aute a počas dňa nahrávať slušné videá (maximálna kapacita microSD karty je 128 GB). Kamera navyše

disponuje funkciou cyklického nahrávania, čo oceníte predovšetkým v aute. Medzi ďalšie užitočné funkcie patrí automatický časozber, vypnutie efektu rybieho oka, dlhá expozícia a zrýchlený videozáznam. Kamera ako taká je aj bez použitia puzdra vodotesná do hĺbky 12 metrov, a ak použijete uvedené príslušenstvo, môžete sa ponoriť až do hĺbky 40 metrov. S čím som trochu bojoval, bola tuhosť fyzických spínačov umiestnených priamo na ráme kamery, ktorá je až prehnane predimenzovaná.

Česká spoločnosť LAMAX má vo svojom bohatom portfóliu viacero akčných kamier, pričom ich model W9.2 spadá do tej cenovo dostupnejšej kategórie. Napriek tomu sa, aj na základe môjho mesačného testovania, nebojím investíciu do tohto produktu odporučiť úplným začiatočníkom, nech už ide o deti alebo dospelých.

Za prijateľnú sumu peňazí totiž získate bohatú predstavu o tom, ako veci môžu a nemusia fungovať. Ak si prípadne neskôr budete chcieť priplatiť za prémiovejší model, pôjdete do samotného nákupu už s výrazne väčším množstvom poznatkov.

Verdikt

Cenovo dostupná outdoorová kamera s množstvom zaujímavých funkcií.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lamax Cena s DPH: 160€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Predný displej
- + Odolnosť
- + Bohaté príslušenstvo
- + Batéria
- + Stabilizácia
- Kvalita obrazu pri nižšom osvetlení
- Fotografovanie je stále mimo

HODNOTENIE:



Govee TV Backlight 3 Lite

ČO OČI NEVIDIA, TO SRDCE NEBOLÍ



V priebehu siedmich rokov sa čínska spoločnosť Govee dokázala hrubým písmom zapísať do segmentu smart home elektroniky a dnes je pod jej názvom registrovaných viac než štyristo patentov približujúcich ľuďom k idej o plne inteligentnej domácnosti. Predmetnú firmu osobne registrujem od doby, čo som pred niekoľkými rokmi recenzoval ešte aj dnes stále unikátny televízor od spoločnosti Philips, ktorého jedinečnosť spočívala v integrovanom LED pásiku na zadnej strane šasi.

Spomínam si, že som k testovaniu tohto televízoru pristupoval pomerne skepticky a nevidel som význam nechať si na stenu za panelom premietat' ambientnú diskotéku. Vravil som si, že je to aj tak hlúposť, ktorú človek po niekoľkých hodinách vypne. Nakoniec sa

však práve táto nenápadná funkcia stala v záverečnom hodnotení suverénnou prednosťou produktu samotného.

Prečo spomínam Govee v súvislosti s úplne inou firmou, tou, čo vymyslela skrutky a vlastní viac než päťdesiat tisíc iných patentov?

Keď sa dnes pozrieme na aktuálnu ponuku televíznej techniky, vyložene len zopár modelov, a nie je náhodou, že sú všetky od spomínanej holandskej značky, pracuje s ideou Ambientlight svietenia a teda je logické, že odborníci špecializujúci sa na ambientné svetielka musia celú tú dieru patrične sanovať. Pri príležitosti vstupu značky Govee na náš trh som dostal možnosť dlhodobo testovať niekoľko ich cenovo dostupných zariadení a práve model Govee TV Backlight 3 Lite, ktorý

fakticky nahrádza spomínanú prednosť niekoľkých Philips televízorov, vám teraz predstavím formou recenzie.

Na trhu by ste dnes pochopiteľne našli už viacero podobne koncipovaných LED pásikov. Je to práve firma Govee, ktorá má s týmto špecifickým segmentom vizuálnych doplnkov natoľko bohaté skúsenosti, že si u nich môžete byť istí viac ako solídny výsledkom.

Ich model Backlight 3, ktorý prichádza s vylepšenou funkciou Envisual, čiže presnejšieho zrkadlenia obrazu z prednej strany TV na zadnú, je už niekoľkým v poradí a pri tomto modelovom rade preto môžeme hovoriť o cielenej evolúcii. Než sa však dostanem ku konkrétnym situáciám, kedy sa sila takto koncipovanej RGB diskotéky ukazuje najlepšie, podme si



spoločne prebehnúť niekoľko zásadných a pred kúpou dozaista dôležitých faktov.

V predaji sú dve veľkostne rozdielne verzie Backlight 3 Lite, ktoré zvládajú pokryť uhlopriečky od päťdesiatpäť palcov a vyššie. Ak máte doma na stene televízor s rozmermi pingpongového stola (osemdesiatpäť palcov), nemusíte smútiť, aj na vás v Govee mysleli. Štandardné veľkosti sa cenovo pohybujú okolo sto eur a súčasťou balenia je, mimo LED pásu s prechodmi do rohov, kamery a rozbočovaču, aj kompletná kabeláž. Inštalácia samotná nie je žiadnou vedou. Svetelný pás má na spodnej strane lepiacu plochu, ktorá drží na akomkoľvek odmastenom povrchu. V prípade, ak sa ho rozhodnete dať neskôr dole, neponičí šasi televízoru. V balení sa ešte nachádzajú aj malé svorky, ktorými si celú svetelnú šou poistíte proti prípadnému odlepeniu (ak by ste ho však mali pri bazéne alebo v saune, neručím za svoje uistenie o schopnosti lepidla, ako určite dobre viete, vlhkosť je sviňa).

Kalibrácia je dôležitá

Pre dosiahnutie ideálneho výsledku, kedy sa svetelná kulisa naplno stáva súčasťou diania na panely televízora, nech už sledujete akýkoľvek program, počúvate hudbu alebo hráte hry, je nutné kameru uloženú v strede hornej hrany TV patrične nakalibrovat'.

V tomto bode nastáva asi jediný teoretický problém, zvlášť u konzumentov, pre ktorých je otravné tomu obetovať desať a viac minút svojho života. Každopádne, akonáhle máte LED pás umiestnený po okrajoch zadnej strany obrazovky s tým, že rohy sú prerušované čiernym ohybným

káblom a v strede nalepený rozbočovač, stačí len všetko medzi sebou prepojiť USB káblom a jednotku zapojiť do siete. Kamera má svoje ťažisko na zadnej strane a na štýl webových kamier ju jednoducho pokladáte na hranu televízora.

Samozrejme, ak vám doma poletujú šialené deti, môže sa stať, že do nej časom niekto brnkne. Na takéto situácie je v balení prítomná lepiaca podložka, ktorou viete kameru ako tak zastabilizovať.

A ako prebieha spomínané kalibrovanie? Prostredníctvom free aplikácie Govee Home si cez BT spárujete Backlight 3 Lite a pripojíte ju na Wi-Fi, to všetko s cieľom natiahnúť najnovší firmware a súčasne dodatočne získavať rôzne nové svetelné motívy. Jedna celá sekcia v uvedenej app sa venuje čisto kalibrovaniu kamery. Jej snímač pracuje ako rybie oko a preto

dokáže zaznamenávať vzdialené rohy obrazovky nad ktorou je zavesený.

Aby ste však z pohľadu „pani rybovej“ dokázali identifikovať správne rohy TV, pred kalibráciou je nutné na ňu prilepiť špeciálne oranžové kocky, ktoré sú súčasťou balenia. Následne pomocou prostej interakcie vymedzíte snímacu plochu kamery tak, aby zaberala čisto len panel televízora a tým ste dosiahli korektnosť prenosu ambientného podsvietenia.

Govee Home pod sebou dnes združuje kompletné a početne bohaté portfólio rôznych inteligentných svetiel, a preto sa môže pri prvom spustení tejto aplikácie zdať, že je tam jednoducho chaos. Stačí si však uvedomiť, že v zásade je interakcia s Backlight 3 Lite naviazaná na dve hlavné sekcie (plné ambientné zrkadlenie obsahu na obrazovke a adaptívne, čiže čiastkové zrkadlenie podľa diania na TV).

Prvá menovaná voľba permanentne zapája kompletný pás svetla podľa toho, čo kamera vidí a druhá voľba pulzujúcim efektom a vypínaním hluchých miest (ak kamera zaznamená tmu) navodzuje efekt rozťahovania scény mimo obrazu. Užívateľ má následne možnosť v podsekcii prepínať medzi prezentovaným obsahom a vybrať si hudobný, herný alebo filmový profil. Akokoľvek sú možnosti vyberania konkrétnej farby alebo špeciálnych efektov v týchto režimoch (Vianoce, narodeniny, atď.) zábavné, nakoniec aj tak zistíte, že tou najväčšou pridanou hodnotnou je práve symbióza RGB svetielok s filmami a seriálmi. To je ten primárny argument, prečo do Govee TV Backlight 3 Lite investujete svoje peniaze a jedině, čo ho v





budúcnosti môže zmeniť, je kúpa ďalších produktov v rámci identického portfólia.

Už teraz vás môžem navradiť na recenziu ďalšieho relevantného doplnku k TV a to modelu Govee RGBIC, ktorú v čase písania tohto textu už bedlivo pripravujem. Ešte než sa presuniem ďalej, nemôžem neokomentovať bohatú sekciu športov, ktoré sa nachádzajú v možnostiach výberu konkrétnych farieb. Prečo to spomínam? Je tu totižto ponuka všetkých NFL klubov a ja som si jednoducho nemohol odpustiť rozsvietiť stenu za TV farbami milovaných Ravens.

Govee tak miluje červenú?

Pre dosiahnutie dokonalosti sa treba pohrať s nastavením. Moje prvotné kalibrovanie kamery som neskôr považoval za chybné a kalibráciu

preto opakoval viackrát. Ukázalo sa, že zbytočne. Do okrajov obrazu sa mi totižto až prehnane tlačila červená farba napriek tomu, že premietaný video-materiál vôbec nepreferoval uvedenú farbu. Aby som dosiahol ideálnu a vernú paletu, stačilo sa pohrať s intenzitou jasu obrazovky televízora a razom sa tento „bug“ podarilo odstrániť.

Čo s filmami, ktoré majú ciele hornú a dolnú hranu opatrenú čiernym pásom? Medzi nové funkcie tretej generácie Govee TV Backlight spadá možnosť prikázať kamere, aby ich ciele ignorovala a zrkadlila primárne to, čo je za nimi. V aplikácii si môžete mimo toho navoliť presné časové okná, kedy má byť LED pás aktívny a kedy sa naopak kompletne vypnúť. Ako som spomínal vyššie, možností interakcie s ním je tu dostatok a rozhodne odporúčam ich otestovať na svojich deťoch, pretože sú to

práve naše ratolesti, ktoré nastavovanie jasne žiarových farbičiek jednoducho milujú.

Osobne vnímam preniknutie spoločnosti Govee na lokálny trh ako výbornú správu, keďže testom TV Backlight 3 Lite som si potvrdil ich cieľnú snahu neustále vylepšovať vlastnú technológiu inteligentného osvetlenia a prepájať ju s možnosťami smart home ako takého. V prípade, ak ste už dávnejšie uvažovali nad kúpou nejakého RGB pásiku čoby doplnku pre svoju TV, sotva vám viem odporučiť niečo rozumnejšie než práve Govee TV Backlight 3 Lite. Dizajnovane rozumne vyriešená kamera, ktorá dokáže s takmer dokonalou presnosťou rozširovať prezentovaný TV obsah, sa okamžite stane predĺženou rukou vášho filmového a seriálového zážitku. Jediné negatívum vidím v nutnosti sa pohrať s nastavením, a to nie len samotnej jednotky, ale rovnako tak aj televízora. Za prípadnú námahu to však rozhodne stojí.

Verdikt

Správna voľba pre každého, kto chce sledovanie televízie posunúť na novú, žiarivejšiu úroveň.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TygoTec
Cena s DPH: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Jednoduchá inštalácia
+ Vernosť zrkadlenia farieb
+ Možnosti aplikácie
- Kalibrácia a nastavovanie chce čas

HODNOTENIE:





PLAY GO SMART



**ĎAKUJEME
PLAY GO SMART
A MP3**

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

SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

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

LIVE • EASY • PLAY • HARD

www.pgs.sk

ADATA XPG Invader X BTF Black

ELEGANCIA V PODANÍ TEMPEROVANÉHO SKLA



Spoločnosť ADATA, známa svojimi kvalitnými úložnými riešeniami a pamäťovými produktmi, už dávno rozšírila svoju ponuku do herného segmentu pod značkou XPG (Xtreme Performance Gear). Táto značka, okrem vysokovýkonných pamätí a SSD diskov, ponúka aj počítačové skrinky, ktoré sa snažia spájať funkčnosť s moderným dizajnom. Model XPG Invader X BTF Black je jedným z najnovších počínov a príkladom filozofie, že dizajn nemusí mať príliš veľký dopad na výkon, čo splní očakávania a túžby hráčov či iných technologických nadšencov.

Výber správnej počítačovej skrinky je jedným z najdôležitejších rozhodnutí pri stavbe počítača. Skrinka je nielen základnou platformou, do ktorej sa osádzajú všetky komponenty, ale aj prvým vizuálnym

kontaktom pre kohokoľvek, kto uvidí vašu zostavu. Moderné skrinky sú často navrhnuté tak, aby umožnili vystaviť na obdiv prémiové komponenty, ako sú grafické karty, vodné chladenie alebo špičkové pamäte osvetlené za pomoci RGB LED diód, či už priamo do nich zabudovaných, alebo umiestnených do skrinky ako LED pásik. Pre hráčov a nadšencov, ktorí si zakladajú na estetike, je skrinka často miestom, kde sa prepája dizajn s výkonom. XPG Invader X BTF Black sl'ubuje, aspoň na papieri, tento prístup posunúť na ešte vyššiu úroveň.

Obal a jeho obsah

Balenie XPG Invader X BTF Black je jednoduché, no funkčné a dobre chráni obsah pred poškodením. Po rozbalení nájdeme vnútri elegantnú skrinku

s prémiovým čiernym povrchom a dôrazom na detaily. Dominantným prvkom je použitie 3 mm hrubého temperovaného skla na prednom a bočnom paneli, ktoré umožňuje detailný pohľad na vnútorné komponenty.

V balení sa nachádza aj široká škála príslušenstva, vrátane montážnych skrutiek, st'ahovacích pásov, alternatívneho rámu pre inštaláciu GPU vo vertikálnej polohe a adaptérov pre montáž radiátorov. Tieto detaily dokazujú, že skrinka je určená pre používateľov, ktorí chcú naozaj naplno využiť jej potenciál.

Prvé dojmy a spracovanie

Na prvý pohľad pôsobí XPG Invader X BTF Black robustne a sofistikovane.

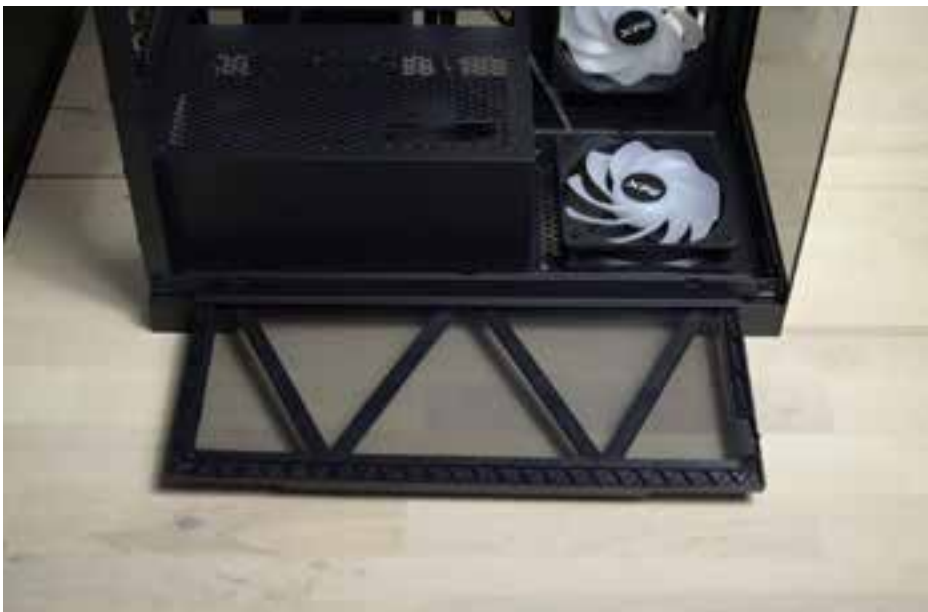


Ocel'ová konštrukcia kombinovaná s temperovaným sklom ponúka vcelku atraktívny vzhľad, ako aj vysokú odolnosť. Sklenené panely sú pevné, ľahko odnímateľné a dobre uchytené, čo uľahčuje manipuláciu a čistenie.

Celková hmotnosť skrinky, približne 9 kg, naznačuje použitie kvalitných materiálov. Na skrinke som si nevšimol žiadne ostré hrany, čo zvyšuje bezpečnosť pri manipulácii a je vždy dobrým ukazovateľom kvalitného spracovania.

Rozvrhnutie a vychytávky

Napriek dominantnému použitiu temperovaného skla na prednom paneli je XPG Invader X BTF Black navrhnutá tak, aby zabezpečila optimálny prietok vzduchu.



To sa dosahuje umiestnením ventilátorov a otvorov na chladenie na bočnej strane.

Skrinka podporuje inštaláciu až 10 ventilátorov, vrátane troch 120 mm ventilátorov na bočnej strane, troch na vrchnom paneli, dvoch na kryte PSU, jedného vzadu a jedného na spodnej strane. Predinštalovaných je päť ventilátorov, z toho štyri majú reverzné lopatky pre efektívne prúdenie vzduchu.

Skrinka je určená hlavne pre matičné dosky formátu ATX, no pojme samozrejme aj menšie formáty. Vnútorňý priestor je dostatočne veľký na inštaláciu grafických kariet s dĺžkou až 400 mm (bez bočného radiátora), CPU chladičov do výšky 175 mm a radiátorov až do veľkosti 360 mm na vrchu alebo na boku.



Možnosti chladenia a testovanie

Táto skrinka ponúka široké možnosti chladenia, nielen vzduchom, ale aj za pomoci vodného chladenia. Pri testovaní s predinštalovanými ventilátormi dosahovala obstojný výsledky. CPU sa pri syntetických záťažových testoch zahrialo na maximálne 75°C, zatiaľ čo GPU si udržalo stabilnú teplotu okolo 53°C. Skrinka je napriek použitiu temperovaného skla vcelku tichá, čo ocenia používatelia preferujúci zostavy s nízkou hlučnosťou.

Zhrnutie

ADATA XPG Invader X BTF Black je podarenou kombináciou dizajnu, funkčnosti a kvality spracovania. Premyslené rozvrhnutie, široké možnosti chladenia a štýlový vzhľad robia z tejto skrinky ideálnu voľbu pre hráčov, ktorí chcú spojiť výkonnú zostavu s moderným dizajnom. Použitie temperovaného skla, až 5 predinštalovaných ventilátorov a podpora najnovších komponentov ju radia medzi tie zaujímavejšie produkty vo svojej kategórii.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
ADATA	110€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- nič
+ stále obstojný prietok vzduchu	
+ kvalitné prevedenie	

HODNOTENIE:



Lenovo Yoga AiO

VŠETKO V JEDNOM A ŠTÝLOVO



Koncept akéhosi elektronického balíčku, kde si zákazník kupuje monitor zlúčený s desktopom, nie je v dnešnej dobe už, samozrejme, ničím objavným. Takto riešené PC sa uchytili ešte v roku 1980, kedy bolo bežné kombinovať tradičný stolný počítač s obrazovkou alebo, ako v prípade herne orientovaných značiek Atari a Commodore, spojiť základnú dosku s klávesnicou. Dôvody na takéto kroky by ste mohli hľadať v snahe o minimalizovanie kabeláže aj celkové ušetrenie miesta. Tieto argumenty platili začiatkom osemdesiatych rokov a platia rovnako aj dnes. Zvlášť s prihliadnutím na oveľa väčší počet zamestnancov v priemernej korporáčnej spoločnosti, kde sú všetci nasekaní na seba ako v palete s drevom, každý potrebuje svoj vlastný PC a čo najviac priestoru, ako sa len dá. Presne do tohto segmentu nedávno prispela spoločnosť Lenovo, a to s novou verziou spomínaného balíčku All-in-One, na ktorú sa teraz

spoločne pozrieme. Už v úvode však musím ich model Yoga AiO zarámcovať pod kategóriu predovšetkým prémiového hardvéru určeného do rúk kreatívcov.

Ešte než vôbec začneme, ujasníme si pár marketingom hnaných viet, ktoré sa v súvislosti s hlavnou hviezdou testu spájajú. Za označením AiO 9 (32IRH8) môžete hľadať ideálny nástroj pre nákup do kreatívne zmysľajúcich firiem rôzneho ranku, ktorým je ponúknuté železo schopné spracovávať náročný multimediálny edit, napríklad reklamné agentúry. Z môjho pohľadu sa však tento kompaktný počítač dá dostatočne doceniť aj v domácnosti, kde hrá veľkú podstatu absencia slovíčka „bežná“. Za predpokladu, že aktuálne hľadáte nástroj na spustenie užívateľských programov a potrebujete pomocníka na prehľadávanie internetu či prípadne jednoduchšie arkády spustené vo voľnej chvíľke, nevidím dôvod, prečo by ste mali

investovať viac ako dve tisícky eur práve do tohto modelu AiO. Na bežné úkony má Lenovo v ponuke oveľa lacnejšie varianty, ktoré naplnia vaše požiadavky a súčasne vám rovnakým spôsobom ponúknu praktické výhody celého konceptu All-in-One. Kto však nemá problém zaškatulkovať sa ako tvorca a umelec, nech si už pod týmito pojmi predstavujete akúkoľvek náročnejšiu prácu s médiami pomocou počítača, rozhodne by si na zoznam potencionálneho nákupu mal zaradiť práve Yoga AiO 9 (32IRH8). Apropo, v tomto prípade mi nie je úplne jasné, prečo výrobca používa označenie Yoga, čiže skratku pre svoje konvertibilné zariadenia, keďže s Yoga AiO 9 nie je ani náhodou možné robiť také kúsky ako s bežným Yoga hardvérom.

Pátranie po portoch

Už po rozbalení vás pravdepodobne zaskočí dizajnový aspekt. Takmer dokončený kruh



v rámci stojanu je efektným spôsobom prepojený so samotným displejom a celé to vyzerá, ako keby ste zobrali kancelársku spinku a zakliesnili ju do gombíku na nohaviciach. Luxusný dizajn, ktorý v otvorenom priestranstve dokáže prit'ahovať pozornosť a už z dial'ky vo vás vyvoláva hromadu otázok. Nanešťastie, jediná možnosť polohovania spočíva v náklone obrazovky smerom hore alebo dole. To je úplne všetko. Stojan neponúka kontrolovaný pohyb do strán a ani výškové polohovanie, čo ma vracia k vyššie spomínanej otázke ohľadom zaradenia pod konvertibilnú sekciu Yoga. Tak či onak, konštrukčné spracovanie je absolútne bezchybné, aj keď matný sivý povrch zadnej aj spodnej časti má tendenciu zbierať nechcené odtlačky prstov (farba sa nazýva Storm Grey). Druhé a príjemné prekvapenie nastalo v momente, keď som si uvedomil, že spodná základňa stojanu, ktorá je súčasne hniezdom pre dôležité komponenty celého tohto kompaktného PC, je opatrená bezdrôtovou Qi podložkou. Viete si tak na ňu položiť mobil alebo vhodné smart hodinky s tým, že sa vám počas práce môžu dotankovať energiou. Výrazná veľkosť stojanu však dokáže určitým typom mobilov robiť problémy. Ak má váš telefón výrazne vystúpený modul fotoaparátu, bezdrôtové nabíjanie sa nespustí. V duchu vizuálneho upratania a cieleného minimalizmu sa Lenovo rozhodlo všetky fyzické porty vedúce do základne umiestniť na zadnú hranu. Považujem to síce za vizuálne vhodné riešenie, ale z praktického aspektu jemne kontroverzné. Zapnúť počítač spínačom viete aj naslepo, s tým problémom nie je, ale nájsť naslepo konektor HDMI (2.1), dvojicu USB-A (3.2/Gen2), USB-C (4.0), USB-C (3.2/Gen2) a audio konektor, to už môže byť väčšia komplikácia. Mohli dať aspoň jedno USB-C do prednej hrany a nemyslím si, že by

to tú dizajnovú čistotu nejako zásadne rozbilo. Čo sa týka bezdrôtovej komunikácie, tak vo vnútri „skrinky“ nájdete moduly s prenosom Wi-Fi 6E a Bluetooth.

V prípade obrazovky ide o 31,5 palcový IPS Panel s lesklým povrchom a rozlíšením 4K (3 840 x 2 160 px), ktorý naozaj nie je určený len na bežné kancelárske úkony. Prvé, čo mi udrelo do očí pri skúmaní kvality panelu, bola vernosť farieb. Sonda ukázala viac ako stopercentnú podporu DCI-P3 a jas oscilujúci nad hranicou 500 nitov, k čomu ešte treba doplniť značku HDR 600. Akokoľvek sa tu rozprávame o 60 Hz monitore, na vyššie definovanú a náročnú prácu vám to bude viac ako dostačovať. Na obrazovke sa mi perfektné strihali videá či upravovali fotografie, keďže aj tie



najmenšie detaily boli krásne čisté a ostré. Výbornou známkou musím hodnotiť aj celkový kontrast. Čo však môže niekomu prekážať je tendencia odleskov v prípade umiestnenia silnejšieho zdroja svetla v blízkosti prednej strany monitoru. Ten na oko pekný lesklý povrch má jednoducho svoje negatíva. Teraz v rámci postupnosti recenzie spravím menší skok späť smerom do sekcie rozbal'ovania. Súčasťou obrovskej krabice, v ktorej vám tento model počítača príde, je totižto aj cenné príslušenstvo a nenarážam teraz na očakávanú kabeláž. V balení sa totižto nachádza bezdrôtová



klávesnica s nízkym profilom a kompletnou ponukou spínačov a rovnako tak bezdrôtová myš. Obe zariadenia môžu byť spárované s PC pomocou priloženého USB donglu alebo formou Bluetooth. BT vám umožňuje spárovať myš aj klávesnicu s ďalšími dvoma zariadeniami. Dobíjanie daného príslušenstva sa realizuje prostredníctvom USB-C vstupu a jediné, čo mi tu vyložené prekážalo, bola skutočnosť, že klávesnica nemá ani základnú formu podsvietenia. Inak sa dá moja užívateľská skúsenosť s predmetným hardvérom označiť ako pozitívna. Späť k opisu samotného počítača. Na pravej hrane základne je umiestnený spínač pre digitálnu záslepku webovej kamery. Kamera s Full HD rozlíšením je skrytá v hornom čiernom ráme monitoru a okrem toho, že podporuje rozpoznávanie tváre (zvláda to, mimochodom, na výbornú), dokáže súčasne sprostredkovať kvalitatívne obstojný prenos v zmysle video komunikácie – zhoršuje sa to úbytkom prirodzeného svetla. Audio prezentácia je v režii reproduktorov značky Harman-Kardon (ide o dva basové s výkonom 5 W a dva výškové s výkonom 2 W), ktoré si v rámci kategórie AiO a minimálne z počítačov, aké som mal možnosť ja osobne testovať, zaslúžia zlatú medailu. Ak nedáte hlasitosť na úplné maximum, tak vám ponúknu krásne čistý a vyvážený zvuk doplnený o šokujúcu intenzívnu basovú linku. Naozaj krása aj pre náročné uši.

Výkon hodný obdivu

Model Lenovo Yoga AiO 9 v konfigurácii 32IRH8 má svoje podpalubie (tým je práve takmer kruhová základňa stojanu) vybavené procesorom Intel Core i9 13900H



Raptor Lake 5.4 GHz, grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 4050 6 GB, operačnou pamäťou 32 GB a úložiskom SSD s kapacitou 1 000 GB. Už som v tejto recenzii viackrát zopakoval potenciál ohľadom náročnej postprodukcie a bez toho, aby som sa zase opakoval, tak poviem, že mimo bežných úkonov, aké vám logicky zvládnú zabezpečiť aj výrazne lacnejšie AiO počítače, sa tento konkrétny od Lenova postará o naplnenie predstáv akéhokoľvek náročného kreatívca. Strihanie videí cez DaVinci Resolve a úprava snímok prostredníctvom Photoshopu bola v mojej režii ekvivalentom rozpáleného noža prechádzajúceho cez už topiace sa maslo. Prístroj som nechal bežať pod záťažovým testom zloženým z

chodu viacerých náročnejších programov a sledoval, ako sa začína takpovediac potiť. Nasávanie a následný odvod vzduchu umiestnili strojcovia v rámci bočných hrán spodnej základne a aj keď bol pri plnej záťaži jasne badateľný nárast teploty v oblasti, kde je umiestnená bezdrôtová nabíjačka, tak som nemal problém tam položiť dlaň ruky. Hluk ventilátora súčasne nebol tak razantný, aby vám v otvorenom priestranstve komplikoval život.

Napriek tomu, že v zmysle praktickosti ide tento AiO počítač od Lenova sám proti sebe (narážam na umiestnenie fyzických portov a slabú variabilitu polohovania monitoru), jeho zvyšné kvality vo finále aj tak dokážu prevážiť misky váh do pozitívnej roviny. Pre každého, kto hľadá výkonom ohromujúce a spoľahlivé All-in-One zariadenie, ktoré by jeho kreatívnej dušičke vedelo zjednodušiť proces práce, je práve Yoga AiO 9, špeciálne v konfigurácii 32IRH8, jasnou odpoveďou.

Verdikt

Prémiové AiO, na ktoré sa môžete spoliehať.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Datacomp Cena s DPH: 2 300€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| + Prémiový dizajn a spracovanie | - Porty na zadnej hrane |
| + Výkon v tak malom tele | - Slabý rozsah polohovania monitoru |
| + Bezdrôtová nabíjačka | |

HODNOTENIE:



Omajin Wireless Surveillance Camera

PRE DOHLAD NAD DOMOVOM ZVONKU, ČI ZVNÚTRA



Omajin Wireless Security Camera patrí do radu smart produktov značky Omajin, ktorú vytvorila spoločnosť Netatmo. Táto značka sa zameriava na dostupné riešenia pre inteligentné domácnosti, ktoré prinášajú bezpečnosť a jednoduchosť pre širší okruh používateľov. Omajin Wireless Security Camera ponúka kvalitné video, pokročilé funkcie detekcie pohybu a flexibilné možnosti montáže, čo ju robí výbornou voľbou pre monitorovanie vnútorného aj vonkajšieho prostredia.

Obal a jeho obsah

Balenie Omajin Wireless Security Camera obsahuje samotnú kameru s integrovanou batériou, montážne prvky na umiestnenie v domácnosti, ale aj zvonku obydľia, a návod na inštaláciu. Všetky súčiastky sú usporiadané jednoducho a funkčne, pričom balenie zdôrazňuje prístup značky Omajin ku ekologickým materiálom. Celkové spracovanie balenia odráža dôraz na jednoduchosť a praktickosť, čo podporuje pozitívny prvý dojem z produktu.

Poskytovaná funkcionálnosť a parametre zariadenia

Omajin Wireless Security Camera ponúka vysoké rozlíšenie obrazu 2K+, široký uhol záberu 140 stupňov a nočné videnie, čo

zabezpečuje kvalitný obraz počas dňa i noci. Kamera je vybavená funkciou rozpoznávania osôb a zvierat, vďaka čomu sa minimalizujú zbytočné upozornenia. Napájanie zabezpečuje 9600 mAh batéria, ktorá vydrží niekoľko mesiacov na jedno nabitie, čím je zariadenie ideálne pre miesta s obmedzeným prístupom k elektrickým zásuvkám

Špeciálne funkcie a konektivita s aplikáciami

Táto bezpečnostná kamera sa dá rovnako ako iné produkty tejto značky jednoducho pripojiť k aplikácii Omajin, ktorá je dostupná na iOS aj Android.

Aplikácia umožňuje používateľom sledovať živý prenos, nastavovať zóny na detekciu pohybu a prijímať upozornenia v reálnom čase. V aplikácii je tiež možné komunikovať s návštevníkmi cez zabudovaný reproduktor a obojsmerný mikrofón.

Dojmy z používania

Počas testovania sa Omajin Wireless Security Camera vcelku osvedčila. Používateľ a poteší hlavne magnetické uchytanie v prípade inštalácie vnútri domova ako aj spolaživé a kvalitné monitorovanie cez aplikáciu. Obraz bol ostrý a plynulý aj pri slabom osvetlení. Aplikácia Omajin bola intuitívna

a prehľadná, s možnosťami prispôsobenia podľa potrieb používateľa. Funkcia detekcie pohybu bola naozaj presná, minimalizovala falošné alarmy napriek všetkej snahe môjho kocúra a pritom umožňovala efektívne sledovanie dôležitých oblastí.

Zhrnutie

Celkovo Omajin Wireless Security Camera prináša vynikajúcu hodnotu za svoju cenu, ktorá sa pohybuje okolo sumy 120 eur. Ide o všestranné a kvalitné riešenie pre každého, kto hľadá spolaživú kameru pre bezpečnosť domácnosti bez potreby zložitej inštalácie.

Vďaka dlhšej výdržii batérie, vysokej kvalite obrazu a flexibilným možnostiam pripojenia je vhodná pre vnútorné aj vonkajšie použitie.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Netatmo Cena s DPH: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

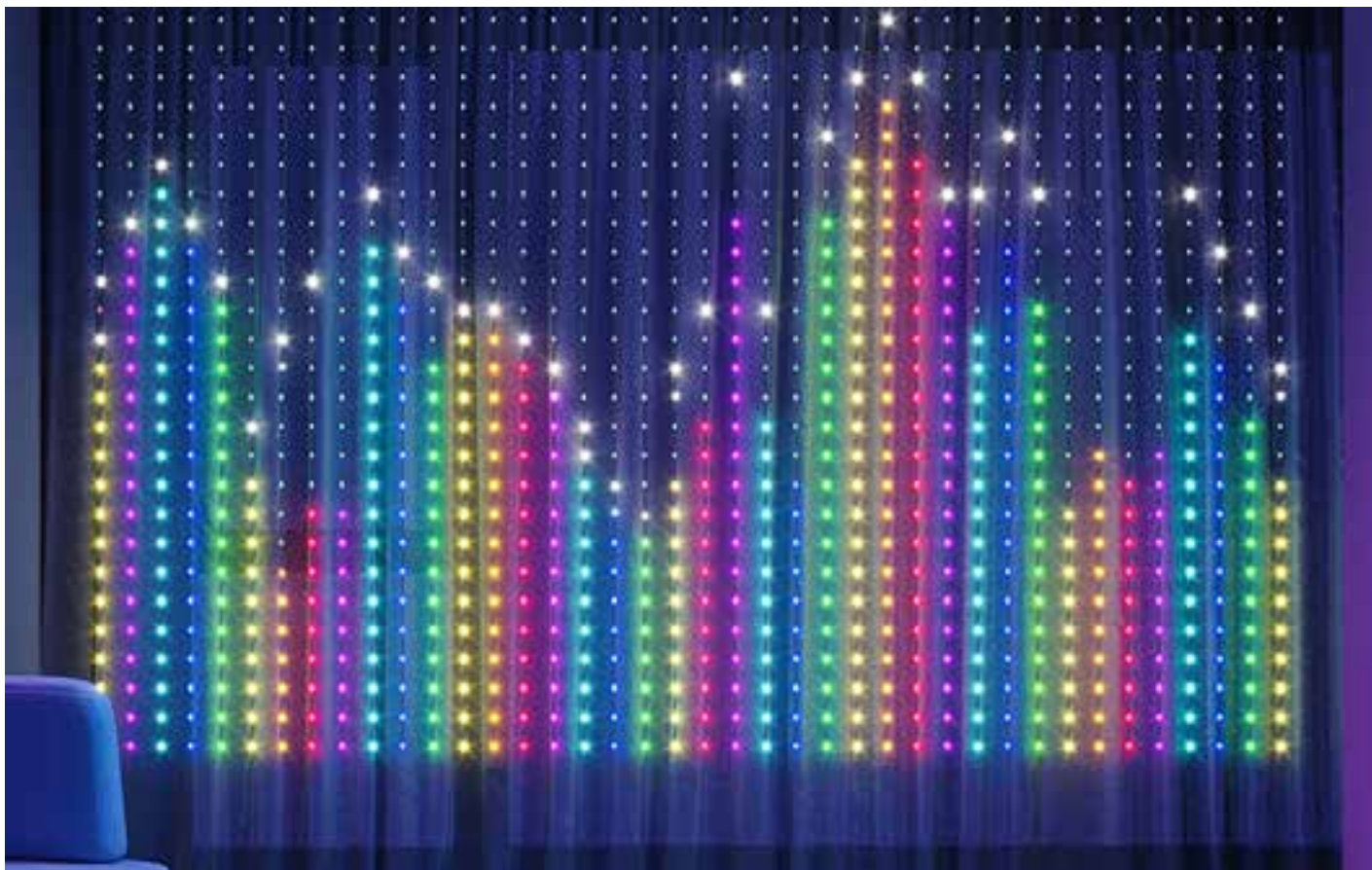
- + moderný dizajn
- + bohatá funkcionálnosť
- + možnosť používania dnu aj vonku
- + jednoduchá obsluha
- nič

HODNOTENIE:



Govee RGBIC Curtain Light

SVETELNÝ ZÁVES DO KAŽDEJ RODINY



Mám rád, keď veci do seba zapadajú samy od seba, bez toho, aby som sa o toto spojenie musel nejako aktívne snažiť. Ehm, myslel som samozrejme snažiť – ako vidíte, nedávne sviatky vo mne evidentne zanechali gastronomické PTSD. Každopádne, môžeme to kolektívne nazývať slovami ako „osud“ či prípadne „náhoda“, avšak mňa osobne, v rámci pozitívnych výsledkov, zaujíma skôr následok než príčina. Podobné a vyložene príjemné prekvapenie mi ešte krátko pred vianočnými sviatkami pripravil lokálny distribútor produktov od spoločnosti Govee, ktorý mi na test zaslal ďalší zásadný pokrok v evolúcii inteligentného osvetlenia – závesové svetielka Govee RGBIC Curtain Light.

Aj keď teraz riskujem, že sa budem zase raz opakovať, jednoducho musím začať vetou: portfólio inteligentného osvetlenia firmy Govee je prakticky každým dňom

objemnejšie. Či už zháňate bežné RGB svetielka do hernej jaskyne, alebo túžite po kompletnom oslepení svojich susedov na štýl Clarka Griswolda, uvedený výrobca má pre vás tie pravé riešenia. Závesný systém testovaného produktu RGBIC Curtain Light predáva Govee v rôznych veľkostných variantoch, pričom nám do redakcie dorazila verzia za sto eur s rozmermi 1,5 m (šírka) na 2 m (dĺžka). Ako to už pri tomto formáte osvetlenia býva, používateľ si môže pokojne zakúpiť viacero identických kusov a pomocou aplikácie ich medzi sebou jednoducho zosynchronizovať – celkovo je takto možné párovať maximálne tri závesy do jedného celku. K čomu je to dobré? Keďže tieto konkrétne záclonové, respektíve závesné svetielka, majú odolnosť voči vode a prachu na úrovni IP65 (svetlá) a IP44 (ovládací modul), nie je problém ich umiestniť do interiéru aj exteriéru. Američania s ich typickými širokými garážami

tak majú možnosť ukázať svojím susedom tie pravé rozžiarené Vianoce a súčasne im vypáliť sieťnicu. Na priložených fotografiách môžete vidieť, že ja osobne som predmetné svetielka zavesil na zadnú časť nášho domu tak, aby sme si v rodinnom kruhu mohli aspoň trochu nasimulovať padajúci sneh za oknom. Je to smutné, ale moja dcéra už, na rozdiel odo mňa, nebude na Vianoce spomínať ako na čas snehových radovánok.

Do tepla aj do zimy

V tvrdom, poctivom balení na vás čakajú jednoduché inštrukcie o možnostiach inštalovania samotných svetiel, a to vrátane kompletného príslušenstva. Svetelnú stenu si predstavte ako tie drevené gul'ôčkové závesy z čias komunizmu, ktoré si vaši rodičia a starí rodičia vešali kade-tade po byte. Rozdiel medzi onými bulharskými dekoráciami a čínskymi závesnými



svetielkami spočíva predovšetkým v tom, že tie čínske dokážu pretransformovať akýkoľvek nudný priestor na oslnivý kút plný interaktívnej zábavy. Základom inštalácie sú špeciálne spony s háčikmi, ktoré slúžia na jednoduché zavesenie priamo na záclonu. Možností inštalácie je však oveľa viac. V prípade inštalácie na stenu alebo drevený rám máte k dispozícii štvoricu háčikov vybavenú klinčekmi, vhodnými na prienik do panelu a iných tvrdých povrchov. Všetky tieto praktické doplnky, vrátane skrutkovača a šraubov, nájdete priamo v balení, za čo dávam palec hore. Akonáhle si vyberiete ideálne miesto na inštaláciu a svetielka budú na mieste, stačí len zapojiť jeden jediný kábel do elektrickej siete. Súčasťou kabeláže je, klasicky, už spomínaný ovládací modul. Jeho využívanie je však skôr sporadické – pochopiteľne ním môžete fyzicky vypínať hardvér a regulovať základné formáty osvetlenia, avšak všetky najdôležitejšie funkcie inteligentných svetiel Govee už tradične stoja a padajú na používaní mobilnej aplikácie. O jej prehľadnosti a užívateľskej jednoduchosti sme si hovorili už počas starších testov svetiel od Govee, a v tomto smere sa nič nemení. Ba čo viac, mal som pocit, že sa samotný softvér vďaka rôznym aktualizáčnym balíčkom posunul bližšie k dokonalosti.

Aplikácia vám v spojitosti s Govee RGBIC Curtain Light umožňuje vytvárať vizuálne rôznorodé obrázky všade tam, kde svetlá poveseíte. Statické alebo v pohybe – voľba je na vás a celková ponuka je, v zmysle počtu, skutočne enormná. Keďže som testovaci vzorku obdržal tesne pred Vianocami, asi si viete predstaviť, aké svetelné výjavy som prostredníctvom nej projektoval na našej záhrade – už spomínané sneženie

bolo len malou ochutnávkou. Akonáhle si naša Nelka uvedomila, že môže záves ovládať priamo cez mobil, začala tá pravá, epileptický záchvat vyvolávajúca zábava. Predinštalovaných svetelných režimov je tu, rovnako tak ako pri iných produktoch od Govee, neúrekom – viac ako stovka. Keďže však v rozhraní aplikácie nájdete aj sekciu pre vytváranie vlastných šablón, môžete skúsiť vlastnú kreativitu alebo siahnuť po tvorbe iných kreatívov z celého sveta. Svietivosť tohto RGB závesu je natoľko vysoká a v rámci intenzity ohromujúca, že ho nie je možné prehládnuť ani počas pravého polednia. Akonáhle sa však trochu zotmie, sieť výkonných LED diód, usadených zvisle do dvadsiatky voľne padajúcich drôtov, vás začne vizuálne doslova hypnotizovať. Konštrukčná kvalita je na vysokej úrovni a nepochybujem o tom, že tieto inteligentné svetlá vydržia desiatky rokov. Samotné LED diódy sú zapustené do akýchsi priehľadných guľčiek, ktoré aj v čase nečinnosti pôsobia natoľko vizuálne zaujímavo, že si ich každá návšteva okamžite všimne. Jediný problém je vzdialenosť, z akej samotný záves človek pozoruje. Čím náročnejšiu animáciu si pustíte, o to viac by ste od nej mali byť vzdialení. Ideál je tak päť metrov, aby ste mohli sledovať komplikované obrázky v pohybe. Akonáhle ste však o pár metrov bližšie, všetko zložitejšie vám pripomína skôr nesúrodý guláš svetielok. U nás doma sa tak najviac osvedčil tancujúci Santa Klaus a rôzne pochodujuce nápisy. Už spomínaný editor vlastných šablón je prepracovaný, a môžete v ňom vytvárať šialené, ale aj banálne kreácie v nekonečnej koláži miliónov farieb.

Ekosystém inteligentného osvetlenia od spoločnosti Govee medzi sebou naďalej spoľahlivo komunikuje, či už cez BT alebo

Wi-Fi. Vďaka tomu ste pokojne schopní svoju domácnosť, pochopiteľne primárne v rámci osvetlenia, vybaviť striktne len produktami tohto výrobcu a zviazať ich do jedného, telefónom ovládaného uzla. Chcete, aby sa vonkajšie vianočné svetlá správali podľa toho, čo sa práve deje u vás doma na hlavnej televíznej obrazovke? Ani tento bizarný scenár nie je v prípade systému od Govee nemožný. Nastavovanie časových okien pre jednotlivé žiarovky, hlasové ovládanie cez Google Asistenta a Alexu, prenášanie zvukov do rytmu vami vybraných žiaroviek – a tak ďalej, a tak podobne. Ako vidíte, kreativite sa medzi nekladú, a záclonové závesné svetielka RGBIC Curtain Light sú toho jasným dôkazom. Nielen moja dcérka, ale vlastne aj ja sám, sme si tento fantastický doplnok do domácnosti natoľko zamilovali, že som musel okamžite objednať ďalšie dve identické záclony.

Verdikt

Budúcnosť inteligentného osvetlenia znamená, že si na vlastnom dvore môžete premietat tancujúce hovienko v životnej veľkosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TygoTec Cena s DPH: 99€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Vizuálne očarujúca svetelná šou
- + Tri spôsoby jednoduchej inštalácie
- Pri zložitejších obrázkoch je potrebné byť ďalej od závesu

HODNOTENIE:



Omajin Solar Camera

POHÁŇANÁ SLNKOM A VŽDY V STREHU



Omajin Solar Camera je novinkou z radu cenovo dostupnejších produktov, ktoré vytvorila francúzska spoločnosť Netatmo. Ich cieľom je ponúkať smart riešenia pre každého, kto hľadá kvalitné technológie pre domácu bezpečnosť s jednoduchou inštaláciou a obsluhou. Táto solárna kamera je ideálna pre vonkajšie prostredie a umožňuje bezdrôtové monitorovanie bez potreby trvalého pripojenia k elektrickej sieti. Prináša tak nielen pohodlie, ale aj praktickosť a väčšie možnosti použitia tam, kde nemusíte disponovať stálym napájaním.

Obal a jeho obsah

Balenie Omajin Solar Camera obsahuje samotnú kameru s integrovaným solárnym panelom, štvoricu 18650 batérií, montážne prvky a základný návod na inštaláciu. Solárny panel a robustná konštrukcia kamery s certifikáciou IP55 sú navrhnuté tak, aby odolali poveternostným podmienkam, čo je kľúčové pre spoľahlivé vonkajšie použitie. Prvotný dojem z balenia zdôrazňuje jednoduchosť inštalácie a ekologický prístup k obalovým materiálom.

Poskytovaná funkcionálnosť a parametre zariadenia

Omajin Solar Camera disponuje rozlíšením 1080p s nočným videním, čím poskytuje jasný a detailný obraz aj v slabom osvetlení. Batériu dobíja solárny panel, vďaka čomu zostane kamera aktívna aj na miestach bez stálego prístupu k elektrine.

Kamera tiež disponuje detekciou pohybu, ktorá dokáže rozlišovať medzi ľuďmi a zvieratami, čo minimalizuje zbytočné upozornenia.

Výkonný alarm a zabudovaný reproduktor spolu so silným osvetlením poskytujú skvelé možnosti pre odstránenie potenciálnych nechcených návštevníkov, či už pôjde o ľudí, alebo zvieratá.

Špeciálne funkcie a konektivita s aplikáciami

Omajin Solar Camera sa dá, rovnako ako ostatné produkty tejto značky, ovládať cez aplikáciu Omajin dostupnú pre iOS a Android. Používateľ dostáva upozornenia,

kontroluje pohyb priamo na mobile a môže tiež sledovať živý prenos. V prípade zistenia pohybu v definovanej zóne môže používateľ komunikovať s osobami v dosahu kamery prostredníctvom reproduktora.

Vďaka pripravenosti na kompatibilitu s Google Assistant a Amazon Alexa je možné zariadenie ovládať aj hlasom, čo prináša ešte viac pohodlia.

Dojmy z používania

Počas testovania sa Omajin Solar Camera osvedčila ako spoľahlivé riešenie pre monitorovanie vonkajších priestorov. Solárny panel efektívne dobíja batériu, pričom kamera zostáva aktívna bez potreby externého napájania.

Aj v noci bol obraz čistý a dobre použiteľný. Detekcia pohybu bola vždy presná a nedochádzalo k falošným poplachom. Aplikácia Omajin je intuitívna a umožňuje jednoduché nastavenie notifikácií a definovanie sledovaných zón.

Zhrnutie

Omajin Solar Camera je mierne drahšia ako obyčajné kamery na sledovanie obydľia, no vďaka spojeniu kamery a solárneho panelu ponúka oveľa väčšiu voľnosť v možnostiach umiestnenia.

S cenou mierne nad 150 € ide o ideálnu kameru pre tých, ktorí hľadajú efektívne riešenie na monitorovanie vonkajšieho priestoru s jednoduchou inštaláciou a bez trvalých nákladov na elektrinu.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Omajin Cena s DPH: 165€

PLUSY A MÍNUSY:

- + moderný dizajn
- + bohatá funkcionálnosť
- + jednoduchá obsluha
- + možnosť používať na miestach bez siete
- cena

HODNOTENIE:




BORDERLANDS

CHAOS JE TÍMOVÁ PRÁCA




Pozerajte tu



 SLEDUJTE
ONLINE

 Sleduj na
Apple TV

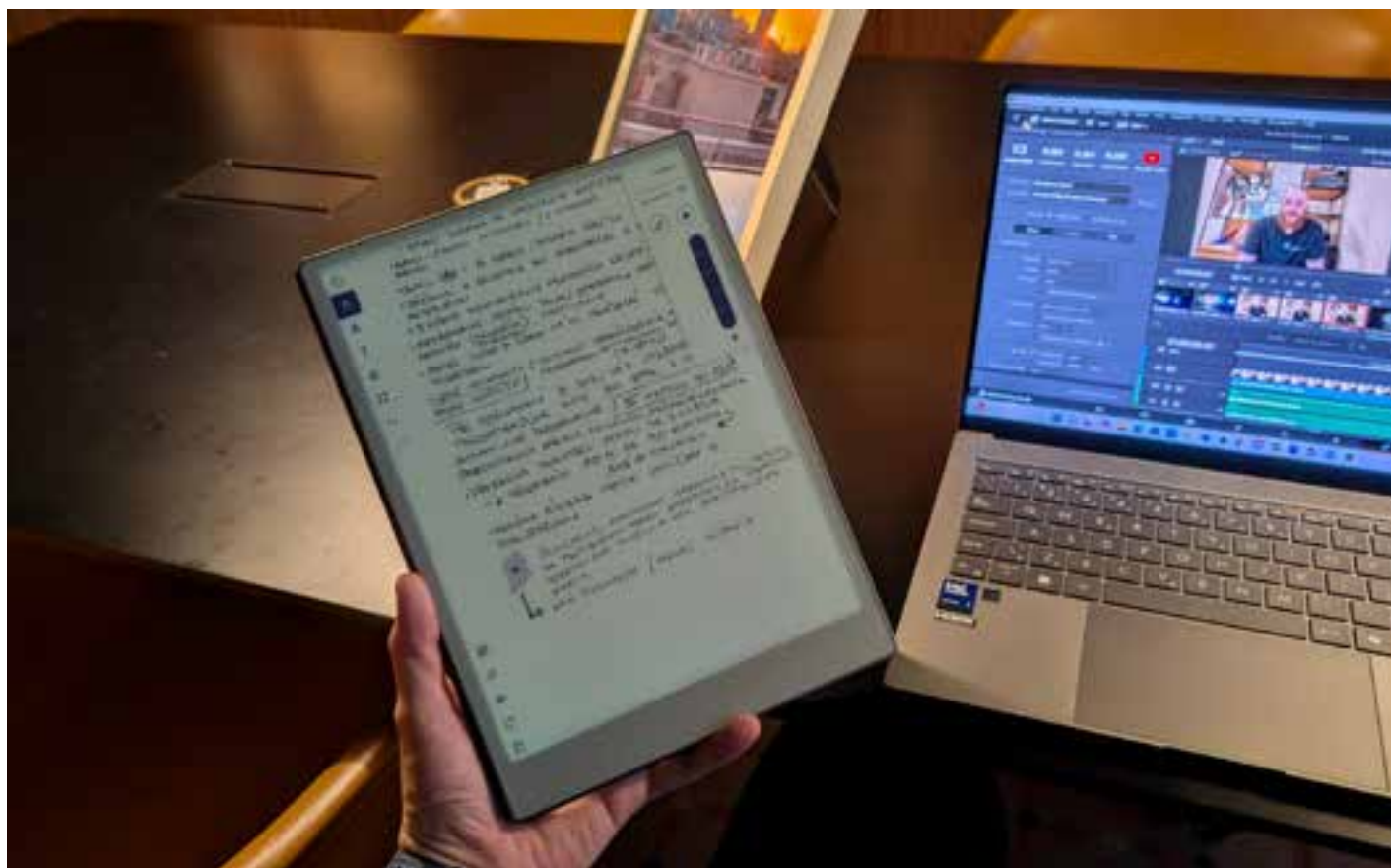
 YouTube

STARMAX



reMarkable Paper Pro

NAJDRAHŠÍ DIGITÁLNY PAPIER NA SVETE



Severský startup reMarkable, ktorý začal svoju púť už pred dekádom, sa dokázal tak výrazne odlíšiť od zvyšku výrobcov tradičných E Ink tabletov, že sa dnes môže v danom odvetví nazývať trendsetterom. Pred rokom som vám ja osobne ponúkol komplexný test ich druhej generácie prémiových tabletov s prostým pomenovaním reMarkable a ak si dobre spomínam, hovoril som o istej forme zámernej nedokonalosti. Aby ste tomu rozumeli, tak produkty tejto značky cielene potláčajú akýkoľvek digitálny smog so zámerom nerozptyľovať používateľ a nechať ho sústrediť sa predovšetkým na svoju prácu, ktorá je pre neho v daný moment oveľa dôležitejšia než najnovšie príbehy na Instagrame. Ruka v ruke s filtrovaním akýchsi moderných digitálnych návnad, ak to tak môžem nazvať, ponúkajú reMarkable tablety maximálne realistický pocit z písania a kreslenia voľnou rukou. A práve toto celé následne dokázateľne

podporuje oveľa kreatívnejší prístup ku konceptuálne rozdielnej práci než bežné ťukanie do klávesnice, či už tej fyzickej alebo virtuálnej. V prvom rade to celé stojí na špeciálnom displeji a v neposlednom na zámerne degradujúcich hrotoch nemenej unikátneho pera. Toto všetko zabalené do prémiového tabletu s minimalisticky uhladeným dizajnom si výrobca ohodnotil dvoj až trojnásobne vyššou cenou, než majú klasické tablety, a to si k tomu ešte pridajte mesačné poplatky za prenos dokumentov naprieč vlastným ekosystémom a drahé príslušenstvo. Jeden by si myslel, že niečo takéto nemôže uspieť čo? Avšak opak je pravdou. Spoločnosť reMarkable dodnes dokázala predat viac ako milión kusov druhej generácie uvedeného E Ink tabletu a aktuálne na trh prináša vylepšený model Paper Pro, ktorý je akýmisi derivátom želaní celej komunity milujúcej ten charakteristický pocit počas písania do ich zariadení. Vďaka ochote nórskej

firmy reMarkable som dostal možnosť ich novinku patrične otestovať a zistiť, v čom je vlastne celá pointa jej pretrvávajúcej existencie. Pochopiteľne sa v nasledujúcom texte neubránim porovnávaniu s predchádzajúcim reMarkable 2, čo však nemôže byť na škodu ani pre jednu stranu.

Áno, dnes už má reMarkable 2 viac ako štyri roky a napriek tomuto svojmu výraznému veku je všeobecne považovaný za strop v rámci segmentu digitálneho papiera - keď píšem o digitálnom papieri, primárne pochopiteľne poukazujem na vyššie toľko spomínané E Ink tablety všeobecne, do ktorých je možné si robiť poznámky voľnou rukou či editovať už vytvorené dokumenty. Onen vek spomínam zámerne hlavne preto, aby sa prípadní odporcovia celej tej idey, ktorú uvedená firma dlhodobo reprezentuje, neskúšali chytať tvrdení o podvode na zákazníka, a to hlavne v súvislosti s jeho vylepšeným nasledovníkom. reMarkable



Paper Pro totižto fakticky neohrozuje existenciu druhej generácie a tá sa sama o sebe neprestáva d'alej vyrábať / predávať, čo mi ostatne potvrdili priamo vo vedení tejto počtom zamestnancov skromnej spoločnosti. Paper Pro je tu naopak pre všetkých tých, komu pri reM2 prekážala absencia niekoľkých pre nich dôležitých funkcií. V prvom rade narážam na možnosť zapnutia obyčajného podsvietenia (nie, pôvodná dvojka nič také neponúkala), pokračovať by som mohol znížením latencie systému na 12 ms z pôvodných 21 ms, ale predovšetkým na nový takmer dvanásť palcov veľký displej Canvas Color, ktorý toto všetko umožňuje. Panel je schopný priamo vykresliť dvadsaťtisíc farieb, z čoho šesť reálne môžete zadávať počas interakcie s ním. Klasická dvojka používa monochromatický displej s rozlíšením 1872 x 1404 pxi (226 DPI) a o viac ako palec väčšia a len štyri desatiny milimetra hrubšia Pro verzia disponuje rozlíšením 2160 x 1620 (229 PPI). V tomto smere musím nórske inžinierom skutočne zatlieskať, a to nie len za samotný skok v možnostiach ich digitálneho papiera ako takého, ale za zachovanie maximálneho prémiového spracovania. Ak som pred rokom písal o podobnosti s produktami nesúcimi logo nahryznutého jablka, tak tentokrát si uvedené spodobnenie vynásobte číslom dva. Prakticky všetko čo sa dalo na celej idei premeny bežnej čítačky kníh na nedoceneného pomocníka pre kreatívnych a bežný papier požierajúcich ľudí vylepšiť, sa im reálne vylepšiť podarilo a čo je dôležitejšie, podarilo sa im to bez toho, aby popreli celú filozofiu o filtrovaní digitálneho smogu.

Rýchlejšia odozva

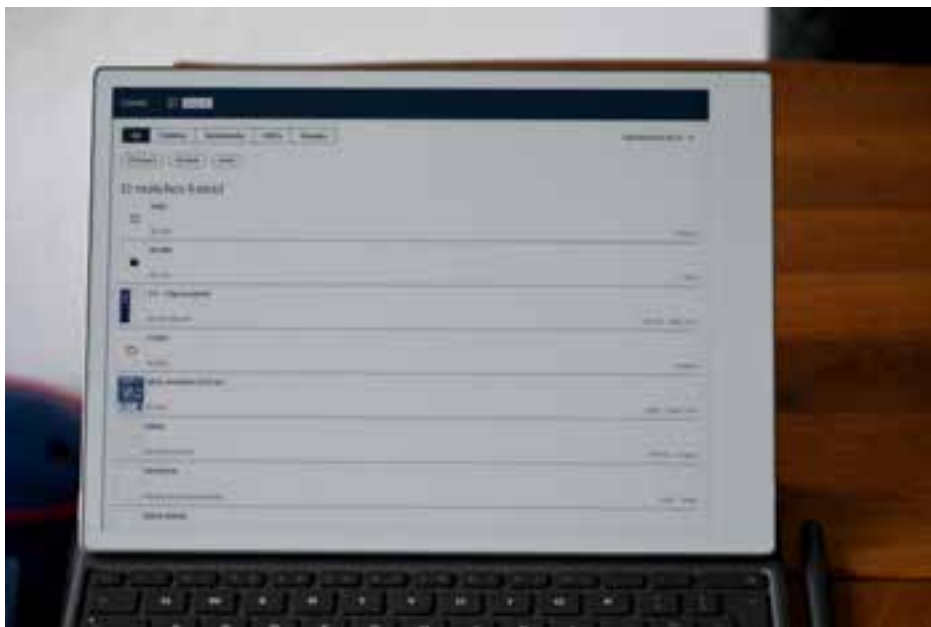
Výrobca si jasne uvedomuje, že ich reMarkable tablety nie sú ani náhodou určené do rúk širokých mas, a preto sa do verzie Pro snažil dostať práve tú úroveň

evolúcie, ktorá poteší predovšetkým ľudí, čo už mali nejakú skúsenosť s predchádzajúcimi generáciami alebo o nich minimálne uvažovali. Aktuálny model, ktorý je apropos momentálne drahší o dvesto eur než druhá generácia (reMarkable Paper Pro štartuje konkrétne na sume 649 eur), je stále svojou filozofiou identickým zariadením ako dvojka. Ide o elektronický papier, na ktorom sa čítajú a upravujú PDF súbory, vytvárajú vlastné dokumenty v rôznych vizuálnych podobách a formátoch (písané buď voľnou rukou priamo pomocou špeciálneho pera alebo originálnym príslušenstvom v podobe klávesnice) a kreslia skice. Za predpokladu, že dám bokom možnosť prenosu vašich výtvorov do PC alebo mobilného telefónu, s daným tabletom toho už viac jednoducho nezmôžete. O dôvodoch celej tejto cielenej limitácie funkcií som písal vyššie. Poviete si; a za toto mám platiť také nekresťanské peniaze a k tomu ešte nejaké predplatné?! Áno, pretože akokoľvek daný hardvér robí nutné minimum čo do funkčnosti, ten proces interakcie s ním je dovedený do takej dokonalosti, za ktorú je vybraná sorta koncových zákazníkov ochotná platiť a to opakovane. Prečo opakovane? V tomto

smere narážam na nutnosť dokupovania vymeniteľných hrotov u pera, v čom tkvie čiastočne celé to know-how ohľadom realisticky pôsobiaceho pocitu pri písaní a rovnako tak aj na platenú službu v rámci automatického synchronizovania vašich súborov naprieč aplikáciami v telefóne alebo PC. Ešte než sa posuniem ďalej, určite stojí za zmienku tá skutočnosť, že kúpou reMarkable Paper Pro získate uvedenú službu na sto dní zadarmo a následne vám bude účtovaných 2,99 eur za mesiac. V tejto cene máte dátovo neobmedzené cloudové úložisko (samotný tablet má v sebe 64 GB pamäť), spomínanú a okamžitú synchronizáciu pod bezpečnostnými protokolmi, obojstranné prenášanie dát medzi telefónom/PC a tabletom a tri roky záruky na samotný Paper Pro.

Unikátny E Ink tablet značky reMarkable nájdete často v rukách tej sorty ľudí, čo by za normálnych okolností počas tvorenia poznámok spotrebovala tony papiera ročne. Píšem tu pochopiteľne o učiteľoch, novinároch, architektoch, IT odborníkoch, herných dizajnéroch, lekároch, jednoducho kreatívne zmýšľajúcich jedincov s fixáciou na zaznamenávanie čohokoľvek pre nich dôležitého. Práve pre nich je onou pridanou hodnotou realistický pocit počas interakcie s povrchovou textúrou displeju Canvas, čiže obrazovky silne pripomínajúcej papier. Je totižto vedecky dokázané, že ľudský mozog dokáže vyvinúť oveľa väčšiu mieru kreativity počas tvorenia voľnou rukou než neosobným bubnovaním do virtuálnej klávesnice. Ak si k tomu celému ešte pridáte účelové odrezanie od digitálneho smogu, razom začnete chápať tie mnou v úvode spomínané čísla predajnosti. Vráťme sa ešte späť k tomu, čo nové vlastne testovaná vzorka prináša do portfólia reMarkable. Strojovňu Paper Pro poháňa 1,8 GHz procesor Cortex A53 prepojený s 2 GB RAM, čo je významný skok voči minulej generácii (1,2 GHz čip s 1 GB RAM). Akokoľvek vám





uvedené cifry môžu prísť jemne úsmevné, treba si uvedomiť, že ono zámerné odrezanie hardvéru takmer úplne od online sveta ho automaticky nenúti disponovať prehnane výkonnými čievkami. Zásadný upgrade však zaznamenala aj kapacita batérie, ktorá z 3 000 mAh narástla až na 5 030 mAh. Je to pochopiteľne logický nárast, keďže Paper Pro má 11,8 palcov veľký a hlavne farebný displej s podsvietením, na rozdiel od monochromatického 10,3 palcov veľkého panelu z reM2. Vydrž sa v mojom prípade pohybovala v rozmedzí desiatich až trinástich dní podľa toho, ako často som potreboval zapnúť podsvietenie.

Obrazovka má oveľa tenšie rámy okolo plne kovového a odolného šasi a napriek tomu, že je väčšia než u predchodcu, držať pár hodín v kuse tablet s váhou pól kilogramu (bez puzdra) mi počas testovania nerobilo problém. Ďalšia významná novinka sa týka priamo pera. Takzvaný Marker (89 eur) spadá po novom do kategórie aktívneho pera, čo znamená, že funguje vyložené len na tablete Paper Pro a je nutné ho dobíjať – pero sa magneticky pripojí k pravej hornej hrane tabletu a spustí nabíjanie. Starší reM2 naopak využíva pasívne pero bez akejkoľvek elektroniky. V predaji je ešte aj Marker Plus (139 eur), ktorý oproti svojej lacnejšej verzii obsahuje praktickú, ale nie životne nutnú funkciu gumy. Dizajn týchto užitočných pomocníkov je absolútne dokonalý a povrchová úprava je príjemná na dotyk.

Vymieňanie hrotov po novom prebieha ešte o niečo jednoduchšie a ich degradácia záleží od času, ktorý strávite jednotlivými činnosťami – dosť náročne sa to odhaduje, každopádne, ja osobne som pri vytváraní bežných poznámok a nejakého toho malého a pekne škaredého obrázku dokázal s jedným hrotom vydržať už

pri reM2 viac ako dva mesiace. V balení nájdete šesť náhradných hrotov.

A čo tie farby?

Nový panel Canvas Color je unikátny vo viacerých veciach a myslím, že nadšencov do technológií bude určite zaujímať, že každý jeden pixel v jeho strede obsahuje atramentové guľôčky týchto konkrétnych farieb: žltá, azúrová, biela a purpurová.

Ich kombináciou dokáže panel vytvárať celkovo paletu z ôsmich celistvých farieb a tie pomocou tónovania následne rozmnožiť až na už uvedených dvadsaťtisíc odtieňov. Vďaka tejto unikátnej technológii vyzerá takmer všetko zobrazené na Canvas Color displeji nie len úžasne živo (v istom smere to evokuje čerstvo vytlačené klasické noviny), ale hlavne neinvazívne voči vašim očiam.

Panel sám o sebe odráža prirodzené svetlo a môžete ho tak sledovať pokojne celý deň bez toho, aby to malo nežiadúci efekt na mieru vašej únavy (žiadne modré svetlo sa samozrejme nekoná). Musím povedať, že akokoľvek milujem svoj reM2, tak mať možnosť zobrať si celú túto ideu do postele a interagovať aj po tme vďaka novinke v podobe podsvietenia, to je úžasná výhoda.

Presnosť hrotu pera a čitateľnosť textu ostávajú nad'alej bezproblémové. Dodatočné zasahovanie do akýchkoľvek iných a v danom tablete nevytvorených dokumentov funguje vo väčšine prípadov rovnako bez problémov – niektoré farby majú v tomto smere menej výrazný akcent, a preto som často pri editácii PDF siahal hlavne po červenej a čiernej. Uvádzaná odozva (12 ms) je na daný formát zariadenia tak isto v poriadku, aj keď sa pochopiteľne treba zase opierať o

v tomto texte veľakrát vysvetľovanú dušu existencie značky reMarkable ako takej.

Súčasne s testovanou vzorkou mi dorazilo na recenziu aj príslušenstvo. Book Folio (199 eur) obal vyrobený z reálnej kože a Type Folio (249 eur) obal doplnený o skrytú nízko profilovú fyzickú klávesnicu s podsvietením. V oboch prípadoch, rovnako tak ako pri tablete samotnom, sa môžeme rozprávať o príslušenstve prémiovej kvality, ktoré však nie je kompatibilné s predchádzajúcou generáciou a to isté platí v opačnom garde.

Na margo oboch obalov len uvediem, že konečne disponujú praktickým istením pre pero a tak sa už nemôže stať, že vám Marker v batohu alebo kdekoľvek inde len tak odpadne od tabletu. Čo sa týka fyzickej klávesnice, tak tá je po novom doplnená o klávesu Escape a niekoľko ďalších užitočných skratiek na editáciu dokumentov. Písanie na nej má svoje úskalia, špeciálne ak nemáte možnosť si celú zostavu položiť pred seba na rovný povrch, ale napríklad vo vlaku a lietadle som vďaka nej bol schopný vytvoriť článok v surovej forme a neskôr si ho editovať pekne v pokoji na hoteli.

V samotnom závere sa už budem zase len opakovať. Filozofia produktu reMarkable Paper Pro ostáva nemenná tak, ako som vám ju opisoval už pred rokom počas recenzie na reM2. V prípade celej tejto evolúcie ide predovšetkým o naplnenie túžob podporovateľov idey samotnej, ktorým chýbala možnosť používať farbu vo svojich prácach a rovnako tak vykonávať interakciu v tmavom prostredí.

Ich túžby sa aktuálne stávajú realitou a ak spadáte medzi nich a o investícii do takto špecifického a sofistikovaného náradia vhodného pre rozvíjanie vašej kreativity ste minimálne uvažovali, nastal čas konečne otvoriť peňaženku.

Verdikt

Evolúcia unikátneho tabletu dopadla na výbornú.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: reMarkable Cena s DPH: 649€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Unikátna filozofia
- + Nový displej podporujúci farby
- + Pociť pri písaní
- Pre niekoho cena

HODNOTENIE:



ADATA XPG Gammix S70 Blade 1TB

VYSOKÉ RÝCHLOSTI A DLHÁ ŽIVOTNOSŤ



Spoločnosť ADATA patrí medzi popredných výrobcov pamäťových a úložných riešení, pričom jej herná značka XPG (Xtreme Performance Gear) sa zameriava na výkonné komponenty pre hráčov a nadšencov. V oblasti úložísk ponúka XPG širokú škálu SSD diskov, ktoré kombinujú najnovšie technológie s vysokým výkonom a spoľahlivosťou. Tentokrát sme na otestovanie obdržali kúsok s názvom ADATA XPG Gammix S70 Blade vo formáte M.2 NVMe, ktorý svojou kapacitou a cenou plánuje oslovit' najmä hráčov.

M.2 NVMe SSD disky prinášajú oproti tradičným pevným diskom (HDD) a starším SSD formátom výrazné výhody, ako sú kompaktné rozmery, nižšia spotreba energie a, predovšetkým, vyššie rýchlosti čítania a zápisu. Vďaka týmto vlastnostiam zlepšujú celkový výkon systému, skracujú časy načítavania aplikácií a hier a tým, samozrejme, zvyšujú produktivitu. V posledných rokoch ceny M.2 SSD diskov výrazne klesli, čo ich robí stále dostupnejšími pre širší okruh používateľov.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Pri rade produktov XPG od spoločnosti ADATA je takmer okamžite jasné, že ide o kúsok pre hráčov a nadšencov. Po otvorení

malej červenej krabičky uzrie svetlo sveta ADATA XPG Gammix S70 Blade 1TB vo formáte M.2 2280 s elegantným čiernym PCB. Súčasťou balenia je aj tenký hliníkový chladič (heat spreader), ktorý možno podľa potreby nainštalovať na disk pre lepšie odvádzanie tepla, pokiaľ matičná doska, na ktorú je inštalovaný, neponúka už zabudovaný pasívny chladič. Prvé dojmy z produktu sú pozitívne, disk pôsobí kvalitne spracovaným dojmom a jeho nízky profil zabezpečuje kompatibilitu s rôznymi systémami, vrátane ultrabookov a herných konzol, ako je napríklad PlayStation 5, čo je spomínané priamo na obale produktu.

Inštalácia, komponenty disku a avizované parametre

Inštalácia M.2 diskov je vcelku jednoduchá a v dnešnej dobe sa na nových matičných doskách zaobídete dokonca aj bez tenkého krížového skrutkovača, hoci je dobré ho mať vždy po ruke. Podľa toho, aké dĺžky diskov podporuje vaša matičná doska či notebook, je potrebné vybrať aj disk, hoci mnohé moderné dosky podporujú M.2 disky od tých najkratších kúskov až po najdlhšie. XPG Gammix S70 Blade 1TB využíva 8-kanálový radič InnoGrit IG5236 a 176-vrstvové 3D TLC NAND flash pamäte od spoločnosti Micron. Disk je vybavený aj DRAM cache pamäťou

typu DDR4 s kapacitou 1 GB (2x 512 MB), čo prispieva k zvýšeniu výkonu pri náhodných operáciách čítania a zápisu. Výrobca udáva maximálne sekvenčné rýchlosti čítania až 7400 MB/s a zápisu až 5500 MB/s, čo radí tento disk medzi najrýchlejšie dostupné PCIe 4.0 NVMe SSD na trhu. Poteší tiež deklarovaná životnosť až 740 TBW.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. V teste ATTO disk preukázal stabilný výkon naprieč rôznymi veľkosťami súborov, s maximálnymi rýchlosťami čítania a zápisu dosahujúcimi špičkové hodnoty pri väčších súboroch. Anvil's Storage Utilities a AS SSD potvrdili vysoký výkon disku aj pri náhodných operáciách, čo je dôležité pre rýchlu odozvu systému pri bežnom používaní.

Zhrnutie

ADATA XPG Gammix S70 Blade 1TB je špičkový M.2 NVMe SSD disk, ktorý ponúka vynikajúci výkon vďaka kombinácii pokročilého radiča, kvalitných pamätí a 1GB DRAM cache. Jeho kompaktný dizajn a priložený chladič zabezpečujú širokú kompatibilitu a efektívne chladenie aj pri intenzívnom zaťažení. Výsledky testov potvrdzujú, že disk nielen dosahuje, ale v niektorých prípadoch dokonca prekonáva avizované rýchlosti, čo z neho robí ideálnu voľbu pre náročných používateľov hľadajúcich vysokorýchlostné úložisko pre svoje systémy.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ADATA Cena s DPH: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

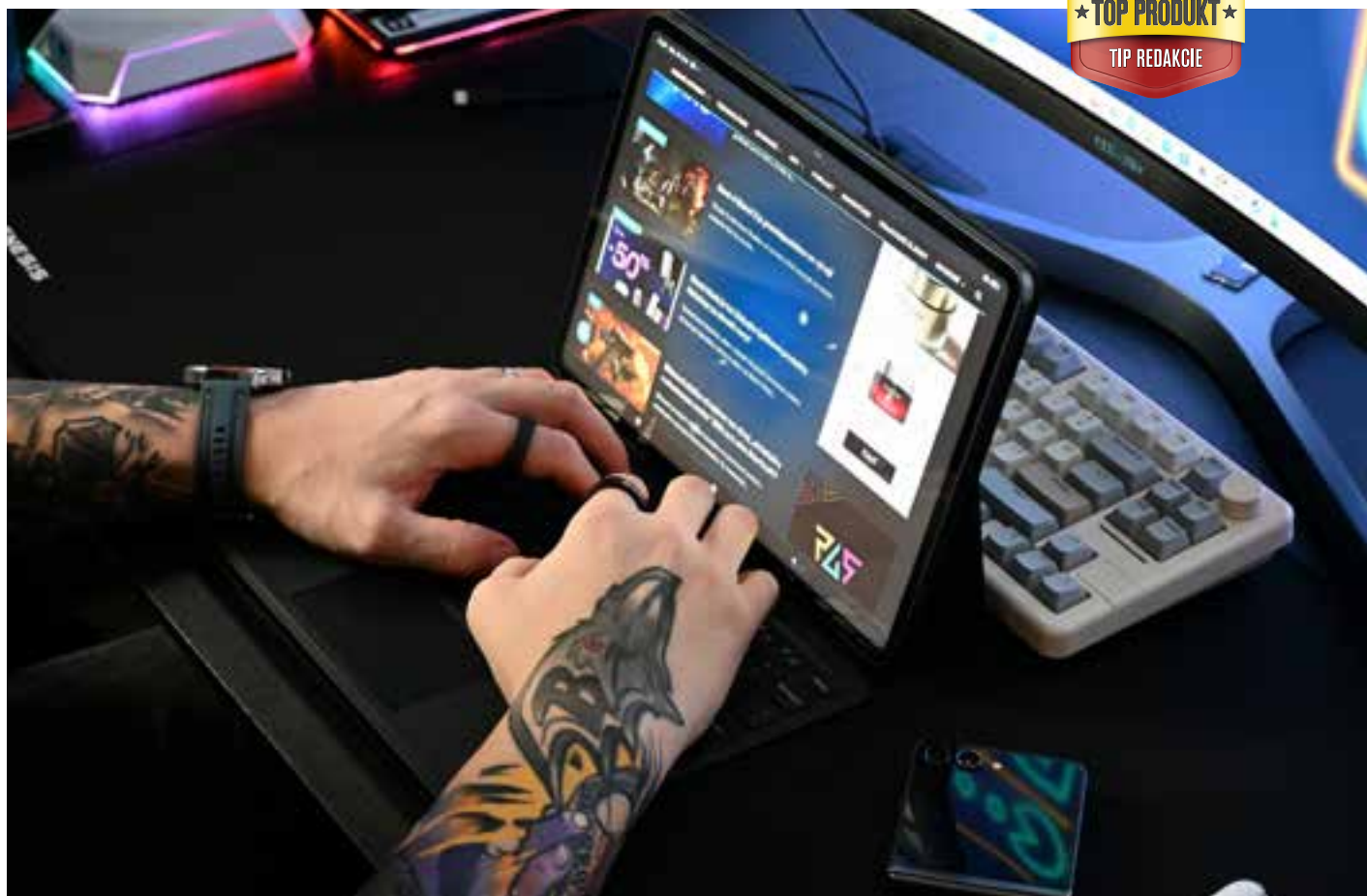
+ moderný dizajn - nič
+ skvelé rýchlosti
+ konkurencieschopná cena
+ 5-ročná záruka

HODNOTENIE:

★★★★★

Xiaomi Pad 6S Pro

PRACANT KTORÉHO SI ZAMILUJETE



Aj keď už v úvode vyložene hrozí, že sa budem zase opakovať, nemôžem začať inak než nasledujúcim konštatovaním. Raná éra tabletov, čoby hardvérového nástroju na nenáročné prehľadávanie internetu, začala s takou veľkou vervou, až ste pri pohľade na vtedajšie čísla nadobudli pocit, že tie doštičky s displejmi snád' začnú ohrozovať trh s mobilnými telefónmi. Pochopiteľne tu trocha prehľadám, ale určite viete, na čo v tomto prípade narážam. Ako to už vo svete technológií často býva, s pokrokom nositeľnej elektroniky sa pôvodne žiarivá idea rýchlo utopila v mory iných, oveľa praktickejších produktov, a po bombastickej sláve nastal citel'ný útlm. V jeden moment to dokonca vyzeralo tak, že tablet ako taký sa definitívne scvrkne a na trhu už zostanú vyložene len extrémne dravé varianty určené pre grafikov a ľudí živiaciach sa vlastnou kreativitou. Výrobcovia

to však so samotnými tabletmi nevzdali a namiesto opakovania jedného a toho istého modelu naprieč rôznymi značkami, sa rozhodli cieľiť špecificky na viacero druhov koncových zákazníkov. Dnes si preto môžete zaobstarat' nie len už spomínané prémiové a výkonom ohromujúce zariadenia určené do rúk profesionálnych grafikov, ale rovnako tak máte širokú ponuku tabletov pre deti, študentov či v oblasti technológií neskúsených dôchodcov. Jednou z pravidelných liahní tabletov je aj spoločnosť Xiaomi, ktorá v roku 2024 priniesla na trh výkonný model Pad 6S Pro. Mal som možnosť pozrieť sa práve na tohto zaujímavého zástupcu vyššie opakovaného konceptu bližšie v rámci mesiac trvajúceho testu.

Distribútor bol taký milý, že mi na test mimo tabletu samotného zaslal aj fyzický

klávesnicu s obalom v jednom, ktorá je separátne predávaná za sumu cca 140 eur a štandardný obal aj s bezpečnostným uchytением samostatne predávaného pera. Hodnota štandardného obalu je cca 30 eur. Keď už spomínam ceny, Xiaomi Pad 6S Pro štartuje na sume 600 eur, čím sa účelovo snaží podliezť výkonom zrovnateľnú, ale cenovo oveľa drahšiu konkurenciu v podobe Samsungu a Apple. V balení tabletu je možné nájsť kompletnú kabeláž vrátane výkonného adaptéru (140 W), čo rozhodne kvitujem ako pozitívum. Pôvodne som sa nechcel bližšie vyjadrovať na margo kvality uvádzaného puzdra, myslím toho bez klávesnice, každopádne práve pri ňom som jemne vypenil. Proces jeho transformácie do oporného stojanu, tak aby ste si na stole mohli samotný tablet dať do pre vás ideálnej polohy, je zbytočne komplikovaný a už spomínaná poistka proti strate pera

sa mi neustále plietla pred obrazovku. Tak či onak, obal, v ktorom je zakomponovaná nízko profilová fyzická klávesnica, bol na tom v tomto smere oveľa lepšie a keďže je samotný tablet vyložené stavaný na prácu v teréne, určite by som vám odporúčal si k nemu zakúpiť práve tento užitočný doplnok.

Podme však konečne k samotnému tabletu. Po dizajnovej stránke ide o minimalistické, ale vďaka použitým materiálom prémiové zariadenie s rozmermi 278,7 × 191,6 × 6,3 mm. Rám, ako aj zadná strana, sú vyrobené už na dotyk príjemného kovu, ktorý nezberá odtlačky prstov a súčasne nemá tendenciu prit'ahovať malé škrabance. Použitím kovu sa váha bez príslušenstva dostala na cifru 590 gramov, čo v kombinácii so spomínaným puzdrom/klávesnicou stavia tablet váhovo takmer do kategórie prenosných laptopov. Rozhodne ho v ruke budete cítiť.

Z prednej strany je možné vnímať len presne zaoblené hrany rámu, ktoré pomocou čierneho lemovania prechádzajú do 12,4 palcov veľkého IPS panelu – priestrel so selfie kamerou je, našťastie, na správnom mieste, čiže na predĺženej strane obrazovky. Naopak na skrátenejších stranách tela sú postupne umiestnené stereo reproduktory s podporou Dolby Vision Atmos nasledované fyzickým tlačidlom s dobre reagujúcou čítačkou odtlačkov prsta a pochopiteľne aj USB-C konektorom. V prípade, ak sa rozhodnete zainvestovať do pera (ste grafik alebo si len radi píšete poznámky voľnou rukou a zariadenia ako reMarkable sú pre vás príliš hipsterské), tak tento doplnok je možné k boku tabletu pripojiť klasicky pomocou dostatočne silného magnetu. Xiaomi Focus Pen v hodnote cca 80 eur sa nabíja bezdrôtovo a ponúka očakávaný štandard v podobe 4 096 snímaných bodov tlaku. Zadnú stranu, mimo magnetov určených na



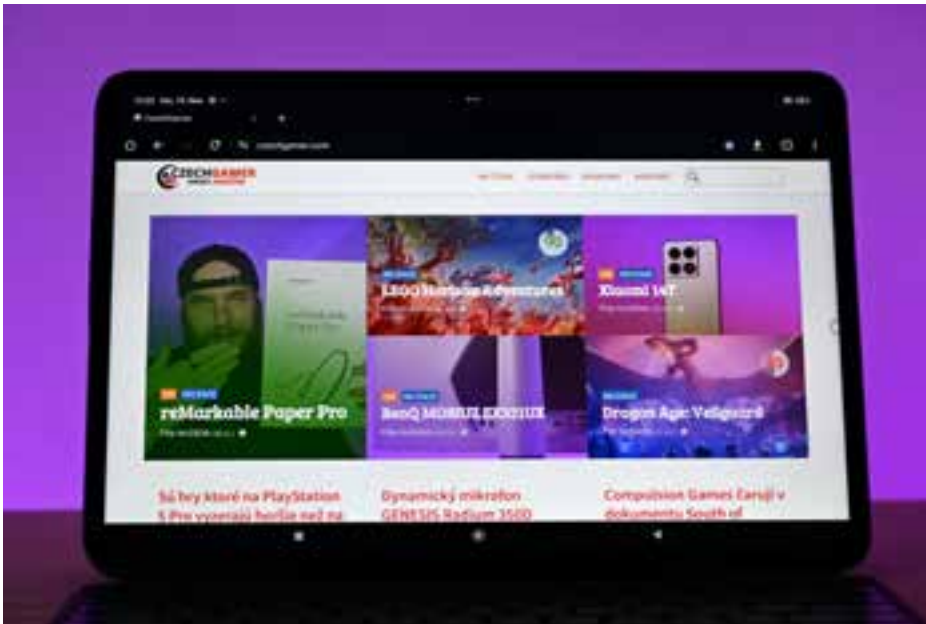
prepojenie s príslušenstvom, zdobí rovnako výrazný modul fotoaparátu, o ktorého kvalitách bude ešte reč neskôr. Xiaomi Pad 6S Pro som tie štyri týždne používal prakticky s radosťou. Tablet je výborne vyvážený a vďaka širším rámkom sa dobre drží v ruke, a to v akejkol'vek pozícii. Trocha ma mrzí, že výrobca takto kvalitne spracované telo nepodporil ochranou voči vode alebo prachu, každopádne, určite by som sa nebál si zariadenie zobrať napríklad na pláž – len ho, prosím, nepoužívajte ako lopatu na piesok.

Obrazovka bez fólie

IPS panel je prekrytý sklom Corning Gorilla Glass 5 a už v základe nedisponuje žiadnou ochranou v podobe fólie. Viac ako 12-palcová obrazovka zvláda rozlíšenie 2032 × 3048 pxi pri obnovovacej frekvencii 144 Hz. Limity spomínanej IPS technológie si uvedomíte v

momente, keď s tabletom vybehnete von pod ostré slnečné lúče (obrazovka dosahuje maximálnej hranice 900 nitov). Dá sa na to zvyknúť, ideálne podmienky sú skôr mimo opal'ovania sa, a preto si na tú mnou spomínanú pláž nezabudnite zobrať aj patrične široký slnečník. Akokol'vek by som si vedel predstaviť uvedený model tabletu skôr v kombinácii s OLED obrazovkou, napriek tomu dokázala testovaná vzorka uspokojiť moje nároky pri sledovaní filmov, seriálov a NFL priamo v posteli či prípadne ležiac na gauči. Vďaka integrácii Snapdragonu 8 druhej generácie ruka v ruke s 8 GB operačnou pamäťou som navyše mohol spustiť akúkoľvek náročnú mobilnú videohru a doceniť tak horný limit vysokej obnovovacej frekvencie. Tablet si však málokto kupuje primárne na hranie, a preto vás, potencionálnych zákazníkov, určite poteší tá skutočnosť, že daný





hardvér zvláda s prehľadom aj náročný multitasking, a to naprieč kancelárskymi, ale aj komplikovanejšími aplikáciami. Mohol som tak, napríklad, pracovať v kaviarni na viacerých článkoch súčasne a ešte si pri tom jedným očkom sledovať záznamy amerického futbalu. Audio stránka síce nie je ideálna do otvorených priestorov a skôr uspokojí primárne jednu osobu, ale na nejaké veľké zvukové prezentácie sú tu úplne iné typy tabletov a tu je podstatná čistota prezentácie na krátku vzdialenosť.

Keď som si ešte pred spustením testovania tabletu letmo prezeral jeho papierové parametre, trochu ma zaskočil údaj o kapacite batérie. Pri takom veľkom displeji a rovnako tak pri nemalom výkone, je integrácia akumulátora s 10 000 mAh trochu zarážajúca. V praxi sa, našťastie, moje obavy ohľadom krátkej životnosti zariadenia nepotvrdili, keďže pri nenáročnom spôsobe používania bol Xiaomi Pad 6S

Pro schopný pokojne potiahnúť päť dní v kuse a pri náročnom záprahu, kde si videohry striedate s kancelárskou prácou a menej komplikovanou postprodukciou, je tablet schopný vydržať jeden celý deň bez napojenia do elektrickej siete. Samotné nabíjanie je potom vyložene otázkou trištvrte hodinky, keďže po použití originálneho adaptéru s výkonom 120 W viete do tabletu natlačiť energiu viac ako svižným tempom.

Do výbavy tabletov dnes stále musíme zahrnúť aj schopnosť robenia fotografií či prípadne videí. Štandardne ide skôr o núdzovú pomoc, pri ktorej si chcete za ideálneho svetla „skenovať“ dokument a potom ho podpísať (pokojne aj perom priamo na dotykovej obrazovke). Niekedy si však výrobcovia tabletov dajú na kvalite modulov záležať a pokúšajú sa v tomto ohľade priniesť niečo navyše. V prípade Xiaomi Pad 6S Pro ide skôr o prvý scenár, keďže akokoľvek sa výrobca chváli primárnym

snímačom s 50 Mpx, realita je taká, že mu sekunduje vyložene archaický 2 Mpx snímač ostroti. Pri tom najideálnejšom svetle je možné zachytiť priemerné fotografie, no akonáhle sa podmienky čo i len trochu zhoršia, nastáva citeľná degradácia.

Na úplný záver som si nechal ešte stručné zhodnotenie operačného systému HyperOS. Prečo stručné? O tejto nadstavbe vám opakovane referujem počas testovania mobilných telefónov značky Xiaomi, a teda nevidím dôvod nejako to rozpitvávať aj pri jej integrácii do tabletu. Ak vlastníte práve mobil predmetného čínskeho výrobcu alebo máte v rámci domáceho ekosystému viacero produktov od Xiaomi, pri používaní Pad 6S Pro získate obrovskú výhodu. Takisto musím oceniť už naznačenú svižnosť počas interakcie. S čím som však mal opakovane problém, bola snaha používať dotykové pero pri úprave dlhších textových súborov, kedy bola presnosť výberu konkrétnej pozície vyložene mäťúca. Isté obmedzenia nastali aj pri snahe umiestniť špecifické aplikácie, ako napríklad YouTube, do plávajúceho okna či prípadne zmeniť veľkosť okna a pridať si na obrazovku niečo mimo systémom nastaveného rámiku. Jednoducho sú v užívateľskom rozhraní isté špecifiká, na ktoré si budete musieť v rámci HyperOS zvyknúť a nemusí vám to vždy byť po chuti.

Xiaomi Pad 6S Pro ponúka benefity, za ktoré sa oplatí siahnúť hlbšie do vrecka. Ak túžite po dostatočne výkonnom spoločníkovi na cestách, v rámci kancelárskej, ale aj kreatívnej činnosti, nevidím dôvod, prečo by ste mali práve tento tablet vyradiť zo zoznamu potencionálnych nákupov. Bohaté príslušenstvo ruka v ruke s veľkým displejom a dostatočnou výdržou batérie môže byť perfektnou pákou na ignorovanie nákupu laptopu. Špeciálne, ak od prenosného počítača neočakávate nič viac než som v rámci pozitív opisoval vyššie.

Verdikt

Spol'ahlivý a výkonný pomocník, ktorý toho zvládne viac než len bežné surfovanie po internete.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi Cena s DPH: 599€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn a spracovanie	- Absentuje zvýšená odolnosť
+ Veľkosť displeju	- HyperOS má svoje limity
+ Bohaté príslušenstvo	
+ Batéria a rýchlosť dobíjania	

HODNOTENIE:

★★★★☆



ADATA SC750 1TB

TERABAJT VO VRECKU S RÝCHLOSŤOU BLESKU



USB kl'úče sú už dlhodobo základným vybavením každého, kto potrebuje prenášať dáta. Lenže ADATA SC750 1TB posúva túto kategóriu na úplne novú úroveň. V malom, elegantnom tele ponúka obrovskú kapacitu, ktorá si poradí s množstvom filmov, hier či pracovných súborov, a rýchly prenos, čím si vás získa už pri prvom použití.

Tento kl'úč ponúka nielen vysokú kapacitu 1TB, ktorou zvládne všetko, od filmových kolekcí po náročné herné knižnice, ale aj rýchlosť, konkurujúcou SSD diskom. Na tomto malom produkte najviac zaujme schopnosť kombinovať vcelku vydarený dizajn, odolnosť a výnimočný výkon.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

ADATA SC750 prichádza v minimalistickom balení ružovej farby, čo jasne ukazuje, že ide o prémiovejší produkt. Kl'úč samotný je tenký, na svoju kapacitu až strašidelne kompaktný a váži len o čosi viac ako 10 gramov, čo z neho robí ideálneho spoločníka do vrecka. Jeho telo nielen dobre vyzerá, ale malo by zabezpečiť aj odolnosť voči každodenným nástrahám, ako sú nárazy či poškrabania. Vďaka jednoduchému systému zasúvacieho USB-C konektora je možné vyvarovať sa ohnutiú či inému poškodeniu. Jednoduchým

zatlačením prsta je kl'úč okamžite pripravený na prenášanie súborov.

Avizované parametre a softvér

ADATA SC750 podporuje USB 3.2 Gen 2, čo v praxi znamená, že výrobca sľubuje rýchlosť prenosu až okolo 1000 MB/s. Vďaka tejto rýchlosti si ľahko poradí s kopírovaním veľkých súborov, napríklad 4K filmy, herné knižnice alebo projekty vo vysokom rozlíšení. Ďalším bonusom je podpora softvéru ADATA Toolbox, ktorý ponúka funkcie ako diagnostiku disku, bezpečné mazanie súborov alebo ich zálohovanie.

Z pohľadu bezpečnosti nechýba ani možnosť AES 256-bit šifrovania, vďaka čomu zostanú vaše citlivé dáta chránené. Úžasnou správou je podpora veľkého počtu rozdielnych platforiem. Správne USB úložisko totiž nemôže fungovať len s Windows zariadeniami, ale malo by zvládnuť aj macOS a prenášanie súborov priamo z iPhone či iPadov, Android zariadení, ale aj herné konzoly ako je PS5, Xbox alebo Steam Deck.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Nami testovaný

model má kapacitu 1TB, no dostupné sú aj 500GB a 2TB modely. Testovanie zvládli programy: ATTO; Anvil's Storage Utilities; CrystalDiskMark a AS SSD. Výsledky si môžete pozrieť nižšie.

Zhrnutie

ADATA SC750 1TB je jasnou odpoveďou pre všetkých, ktorí hľadajú spoľahlivý a rýchly USB kl'úč s obrovskou kapacitou. Kombinácia kvalitného spracovania, vynikajúcej prenosnej rýchlosti a elegantného dizajnu z neho robia ideálneho spoločníka pre každodenné použitie aj na cesty. S cenou, ktorá zodpovedá jeho kvalite a výkonu, je ADATA SC750 jednou z najlepších volieb vo svojej kategórii.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
ADATA	76€

PLUSY A MÍNUSY:

+ malé rozmery	- nič
+ veľmi dobré rýchlosti prenosu	
+ vysúvací konektor	
+ prívetivá cena	

HODNOTENIE:



Endorfy Scrim BK F

NIČ SA NEMENÍ



Kto by si pomyslel, že sa raz budem môcť titulovať skúseným recenzentom herných (kancelárskych) kresiel? Pod mojím štyri dekádami starým pozadím sa už totiž vystriedalo viac než dvanásť stoličiek, a to v rôznych cenových kategóriách a od rozličných výrobcov. Osud to tak jednoducho zariadil, a aj vďaka tomu mám dnes celkom jasnú predstavu o tom, ktorí výrobcovia to s vývojom herného nábytku myslia vážne a ktorí len dookola kopírujú jednu a tú istú čínsku šablónu. V súčasnosti by sme na trhu našli už, pochopiteľne, obrovské množstvo rôznych kresiel, avšak sotva by sa od seba odlišovali inak, než len samotným logom na krabici. Z aktuálnej ponuky som si pre vás tentoraz zobral pod lupu najnovší model Scrim BK F od pol'skej spoločnosti Endorfy, aby som sa bližšie pozrel na jeho spracovanie a v prípade nákupu vám ukázal ten správny smer.

Už je mi to skutočne trochu trápne opakovať, špeciálne v súvislosti s uvedenou značkou Endorfy, avšak v prípade ich produktov, ktorými som sa doteraz v rámci testovania zaoberal, na tabuli negatív svieti permanentne jedna obrovská a tučná nula. Aj preto som už pred rozbalením ich aktuálneho kresla vlastne neočakával nič iné než rýdzu kvalitu, a tej som sa nakoniec aj dočkal. Endorfy Scrim BK F je stolička z kategórie XL, čo znamená, že vám ponúka nosnosť 120 kilogramov (pochopiteľne, že v praxi konštrukčne zvládne aj viac), pričom samotná opierka dokáže správne podprieť ľuď s výškou do 170 cm (ja mám 195 cm, a preto mi na priložených fotografiách hlava trochu trčí mimo hornej hrany opierky). Výrobca má v ponuke aj o pár desiatok eur drahší XXL variant, ktorý má nosnosť o 30 kilogramov väčšiu a súčasne zvládne správne podprieť ľuď s výškou 195 cm. Skôr než prejdem k opisu kvality použitých

materiálov a mojím skúsenostiam z dlhodobého sedenia, začneme už tradične úrovňou náročnosti procesu skladania a kvalitou zabalených komponentov.

Pohodlné sedenie aj ležanie

Opäť zalovím vo svojej bohatej studnici vlastných skúseností a vytiahnem neustále oživovanú spomienku na skladanie kresla od HP. Ich prvé a v roku 2024 stále jediné herné kreslo značky OMEN v zmysle úrovne užívateľského komfortu, prežívaného počas skladania, doteraz nikto z konkurencie neprekonal. Aj keď sa Endorfy so svojím modelom Scrim BK F snažilo, k úplnej dokonalosti im chýbal už len jeden malý krok. Kreslo značky OMEN si rozbalíte v podstate už z troch štvrtín zložené a jediné, čo musíte urobiť, je nasadiť vinylové kolieska na kovového pavúka, zasunúť plynový piest do spodnej

nosnej konštrukcie, spojiť opierku so sedačkou a celé to zasunúť (vrátane už vopred namontovaných opierok) do seba. Kreslo Endorfy je síce nutné poskladať z viacerých dielov, no aj napriek tomu ponúka jeden zásadný prvok, ktorý by ste počas skladania HP stoličky nenašli, a ktorý ja osobne považujem za originálny. Ešte predtým, než sa k nemu dostanem, som vám dlhý stručný opis postupu skladania testovanej vzorky. Jednotlivé komponenty sú pôsobivo a separátne zabalené tak, aby ste si kreslo vedeli postaviť aj v akomkoľvek špinavom prostredí a nemuseli sa báť, že si nový kus nábytku zašpiníte. Všetko začína nasunutím koliesok na pevného pavúka, aplikáciou už spomínaného plynového piestu a následným zoskrutkovaním opierky so sedacou časťou. Samozrejme, nemôžem zabudnúť na duo pohybovo variabilných podpier pre ruky.

Spojovací materiál je extrémne pevný a všetky namáhané časti sú, po starom, jemne predimenzované. Tou zaujímavou odlišnosťou, s ktorou Scrim BK F prichádza, je duo plastových krytiel, ktorých funkcia spočíva v skrytí hlavných kovových spojnic medzi chrbtovou a sedacou časťou – tieto krytky sa bežne musia uchytávať malými skrútkami alebo zacvaknúť pomocou svoriek. Poliari však vymysleli krytky opatrené magnetmi, ktoré jednoducho priložíte na boky kresla a kedykoľvek ich môžete dať dole, a to bez akejkoľvek námahy (magnety sú stále skvelý vynález). Kreslo som bol schopný zložiť v priebehu necelých pätnástich minút, a to som sa ešte musel zaoberať funením a utieraním potu. Nebudem tu teraz opakovať známe a zrejme funkcie hojdacieho režimu, ktorý si aktivujete sklopením jednej z dvoch páčok pod sedadlom, ale prejdem rovno k použitým materiálom. Okrem jasne identifikovateľného kovu tu v rámci potaľahu nachádzame zakomponovanú priedušnú textíliu, ktorá obaluje všetky



oporné bloky z pamäťovej peny. Povrch stoličky je na dotyk príjemný a jednotlivé prešívané spoje boli bez akéhokoľvek kazu.

Uhol operadla od 90 do 150 stupňov

V bedrovej časti sa nachádza polohovateľný vankúšik, uchytený tradičným spôsobom (pomocou elastických popruhov ťahaných cez zlom kresla), a rovnako tak nájdete vankúšik aj v hornej časti, vďaka ktorému vás nebude boľieť krk. Čistenie povrchu sa najlepšie realizuje vlhčenou utierkou, ale prachu ho viete zbaviť aj pomocou vysávača. Laktové opierky si môžete nastaviť do rôznych smerov a uhlov (ved' čo iné možno očakávať v danej cenovej relácii?) a ich povrch je potiahnutý pôrovitou a tvárnou penou, pod ktorou pokožka netrpí. Endorfy Scrim BK F je možné zakúpiť v rôznych farebných variáciách, z ktorých sa mne, ako vidíte, dostalo privilegia zrecenzovať rýdzo čierny variant. Akokoľvek by takto nastavená koláž tmavej zmesi jednotlivých povrchov mohla na pohľad pôsobiť fádne, musím povedať, že Scrim

BK skutočne dokáže zaujať, a to vďaka dokonalým nápisom vytvoreným z nití, ktoré vyzerajú, ako keby ich do povrchu niekto vypálil. Veľkú výhodu predstavuje možnosť zvliecť obaly z oboch vankúšikov (záhlavného aj bedrového) a hodiť ich do práčky. Škoda, že to isté nie je možné spraviť aj so sedacou a chrbtovou časťou kresla, ale to už by som chcel asi veľa.

Ako vidíte, spoločnosť Endorfy opäť potvrdila svoje kvality. Ich aktuálne predávané herné kreslo patrí medzi súčasnú špičku a počas testu som nenarazil na jedinú zásadnú chybu (samozrejme, okrem spomínanej malej chybičky, ktorú v procese skladania, ale to je skôr môj osobný problém). Ten, kto momentálne uvažuje o výmene svojej súčasnej stoličky, či už pre potreby vykonávania kancelárskej práce, alebo na herné účely, mal by si Scrim BK F okamžite zapísať na svoj zoznam a vážne premýšľať nad jeho kúpou. Ide o kus nábytku, ktorý vám počas dlhého sedenia za stolom krásne podoprie kritické miesta vášho tela a účelovo odbúra nárast akéhokoľvek fyzického nepohodlia.

Verdikt

Cenovo dostupné kreslo s prémiovým akcentom.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Endorfy Cena s DPH: 220€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn a spracovanie
- + Kvalita konštrukcie
- + Tiché kolieska
- + Odolné šasi
- + Vzdušná textília
- Nič

HODNOTENIE:



Omajin Wireless Video Doorbell

VŠETKY NÁVŠTEVY POD DOHLADOM



Omajin Wireless Video Doorbell je súčasťou novej série produktov od značky Omajin, ktorá patrí pod francúzsku spoločnosť Netatmo, známeho hráča na trhu s inteligentnými domácimi riešeniami. Cieľom spoločnosti Omajin je priniesť používateľom cenovo dostupné a pritom spoľahlivé produkty, ktoré sú jednoduché na používanie, zabezpečenie a ovládanie iných zariadení v domácnosti. Táto videokamera, slúžiaca ako zvonček, ponúka vysokú kvalitu obrazu a niekoľko užitočných funkcií pre každodenné využitie, najmä v oblasti bezpečnosti a pohodlia.

Obal a jeho obsah

Balenie Omajin Wireless Video Doorbell je minimalistické a efektívne, zamerané

na čo najrýchlejšiu inštaláciu. Obsahuje samotný zvonček s integrovanou kamerou a batériou, reproduktor na audio komunikáciu na osadenie v domácnosti, 3 AA batérie pre reproduktor, 256 GB MicroSD kartu, montážny materiál a krátky návod na použitie. Všetky časti sú starostlivo zabalené, aby sa zabránilo poškodeniu počas prepravy.

Prvé dojmy a spracovanie

Prvé dojmy z balenia zvyčajne zdôrazňujú jednoduchosť a ekologický prístup k dizajnu. V priebehu testovania potvrdil Omajin Wireless Video Doorbell svoju spoľahlivosť a jednoduché používanie. Inštalácia je intuitívna a rýchla, nevyžaduje zložité elektrické zapojenie. Kamera ponúka vysokú kvalitu obrazu, čo je najmä pri identifikácii

tváří veľmi užitočné. Alarm a obojstranná komunikácia sú rýchle, stabilné a kvalitné, čím sa prispieva k zvýšenej bezpečnosti. Aplikácia Omajin je prehľadná a poskytuje dobrú používateľskú skúsenosť s možnosťami prispôbenia nastavení na mieru. Oceňujem zabudovanú batériu v zvončeku, nabíjateľnú cez USB-C konektor, ktorá by mala vydržať až 10 mesiacov. Avšak v reálnom svete bude výdrž asi o pár mesiacov kratšia v závislosti od frekvencie používania.

Špeciálne funkcie a konektivita s aplikáciami

Video zvonček Omajin umožňuje pripojenie a ovládanie prostredníctvom aplikácie Omajin, ktorá je kompatibilná s iOS aj Android. Používatelia dostanú upozornenie na mobil pri zvonení alebo pohybe. Návštevníkov môžu okamžite vidieť a komunikovať s nimi na diaľku. Zvuk a obraz sa prenášajú cez Wi-Fi, pričom sa pripravuje kompatibilita s hlasovými asistentmi Google Assistant a Amazon Alexa, čo ešte viac zvýši pohodlie ovládania. V prípade pokusov o vandalizmus alebo vládanie spustí zariadenie automaticky alarm.

Zhrnutie

Celkovo je Omajin Wireless Video Doorbell výbornou voľbou pre každého, kto hľadá funkčný a dostupný video zvonček pre svoju domácnosť. Vynikajúci obraz, kvalitná konektivita a spoľahlivá ochrana z neho robia ideálny produkt pre bezpečnosť a komfort. S cenou pod 150 € ponúka stále dobrý pomer ceny a výkonu, čím poteší aj náročných moderných používateľov.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Omajin
Cena s DPH: 140€

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný dizajn
+ bohatá funkcionálnosť
+ jednoduchá inštalácia a obsluha
- cena

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

ROG Phone 9 Pro

L'ADOBORER MEDZI TELEFÓNMI



Herná divízia spoločnosti ASUS sa toho evidentne nebojí, keďže mi v relatívne krátkom časovom slede zaslala na test ďalšiu generáciu jej gaming mobilu ROG Phone. Povedali by ste, že čas sám o sebe skutočne letí, ale ak som sa správne pozeral, tak ôsma generácia mala premiéru začiatkom roku 2024 a hľa, už na jeho konci držíme v rukách nástupcu. Tak či onak, je to práve Republic of Gamers, ktorá na pravidelnej báze zvláda deklarovať filozofiu značky ASUS čoby nezastaviteľného reformátora hardvéru samotného, čoho dôkazom je aj rýchle prepnutie z osmičky na deviatku. Dôvodov na inovovanie si výrobca v tomto prípade našiel viacero, ale v prvej línii rozhodne stojí predovšetkým implementácia najnovšieho procesora Snapdragon 8 Elite. Tým, že ASUS stihol nový ROG Phone dostať do predaja na lokálnom trhu ešte koncom roka, dokázal

efektne preskočiť celú svoju konkurenciu. S čím všetkým (okrem už spomenutých nových čriev) však daná novinka prichádza, o tom vás, pochopiteľne, budem informovať prostredníctvom nasledujúcich riadkov.

Prakticky všetci poprední výrobcovia mobilov dnes majú vo svojej ponuke minimálne jeden modelový rad zameraný na gaming. Často však ide skôr o zanedbateľné dizajnové zmeny, ktoré sa snažia zakryť marketingovými trikmi – máme výkon a to je to najpodstatnejšie, o čo tu ide. Jediný relevantný výrobca, ktorý ide úplne inou, oveľa komplexnejšou cestou a ktorému sa nebojím pripnúť medailu za dosiahnutie preklenutia rozdielov medzi klasickým vnímaním mobilného telefónu a rýdzo herným mobilom, je práve ASUS. ROG Phone 9 a jeho ešte prémiovejšia verzia s prívlastkom Pro, ktorú sme testovali, vám

už svojimi cenovkami jasne deklarujú, za čo si tu vo finále priplácate. V prípade verzie Pro sa rozprávame o cenovke štartujúcej na sume 1 300 eur, ktorá vám okrem mobilu samotného poskytne takmer všetko potrebné na ukojenie vašich herných vášní.

V štýlovej papierovej krabici s vygravírovaným logom republiky pre hráčov nájde používateľ viac ako bohatú nádielku príslušenstva. Reč je o plnohodnotnom adaptéri s výkonom 65 W a pletenej USB-C kabeláži, ktoré dopĺňa praktický chladič Aero Active Cooler X Pro. Pri ňom sa na moment zastavím. Opäť musím oceniť, že sa výrobca nesnaží len cieľene dopredať kusy z minulej generácie Phone 8 a prichádza s vynoveným modelom s navýšenou efektivitou procesu chladenia a nádherným ozvučením formou subwooferu – samozrejmosťou je implementácia RGB



podsvietenia. Týmto však obsah balenia zd'aleka nekončí. Z krabice mi totiž do dlaní vypadli nové ochranné kryty Chill Case prispôsobené spomínanému chladiču a praktická textilná kapsička na onen chladič. Čerešničkou na torte je bonus v podobe ASUS ROG Tessen, čo je skladací fyzický gamepad s rozt'ahovateľ'ným stredom, ktorého kvalitu hodnotím nadpriemerne (aj počas drsnejšej hernej seansy). Jediné, čo nám tu nečakane absentuje, je krycia fólia na displeji chránenom sklom Gorilla Glass Victus 2, ale to je už povedzme viac či menej znesiteľ'né negatívum.

Na margo dizajnu nemám príliš čo vytknúť, ostatne ASUS aj tu potvrdzuje, že nie je nutné meniť niečo, čo vizuálne v očiach mnohých zvládalo naplniť definíciu dokonalosti už v minulej generácii. Hlavným rukopisom ostáva agresívne ROG DNA, ktoré deklaruje zadný sklenený kryt s futuristickou a odtlačky odpudzujúcou textúrou, avšak rovnako tak aj očakávanou náložou LED diód. Pro verzia prináša celkovo 648 LED diód, čo je generačný nárast o viac ako tristo svetielok. Len pre kontext, lacnejšia verzia bez prívlastku Pro v názve má v ponuke „len“ 85 svetielok. Prostredníctvom tohto skromnejšieho ekvivalentu rumunskej RGB diskotéky si pomocou AniMe Vision rozhrania dokážete na zadný kryt premietat' nielen vlastné GIF animácie, ale aj praktické veci, kam spadajú hodiny či percentá batérie, a to v rámci procesu jej dobíjania – dokonca si viete na zadnej strane zahrať aj jednoduché arkády!

Mobil so zaoblenými hranami sa v ruke drží nádherne a s rozmermi 163,8 x

76,8 x 8,9 mm pri váhe 227 gramov ROG Phone 9 jasne vypadáva z kategórie tzv. predimenzovaných lopát. Samozrejmosťou je kvalitná konštrukcia opierajúca sa o ochranu voči vode a prachu (IP68), pričom po obvode kovového rámu sa nachádza hned' niekoľko užitočných konektorov. V prvom rade tu máme dvojicu USB-C vstupov, jeden je určený na priame napájanie energiou pri vložení do gamepadu Tessen, druhý je zas cielený na prepojenie s aktívnym chladením. Mat' USB-C vstup na pozdĺžnej hrane rámu je výhodné aj pri hraní bez príslušenstva, keďže zapojená kabeláž vám nijakým spôsobom neprekáža – tento spôsob interakcie (za predpokladu absencie fyzického ovládača) kvalitatívne podporuje aj zachovaná prítomnosť

ultrazvukových senzorov AirTrigger. Unikátom v rámci kategórie prémiových mobilov (ak dám bokom značku SONY) je rozhodne implementácia 3,5 mm audio konektora. ASUS týmto sleduje potreby svojich zákazníkov, ktorí často siahajú po káblových slúchadlách. Zoznam fyzických portov ešte pro forma uzatvorím aj súhrnom bezdrôtových modulov, tie konkrétne reprezentuje Wi-Fi 7, Bluetooth 5.3 a NFC.

Displej z iného sveta

ROG Phone 9 a aj Pro verzia majú vo výbave 6,78-palcový AMOLED panel s rozlíšením 2400 x 1080 pixelov a plne adaptívnou obnovovacou frekvenciou 185 Hz. Plne adaptívna znamená, že pri automatickom





nastavení dokáže displej optimalizovať' cucanie energie z batérie tým, že reguluje frekvenciu v rozsahu od 1 až po 185 Hz. Pochopiteľ'ne, maximálnu úroveň obnovovacej frekvencie používateľ' docení len pri hraní, pričom podpora 185 Hz je dnes stále skôr ojedinelou záležitosťou. Oceňujem však už tradične výborne spracovanú aplikáciu Armoury Crate, kde si viete skontrolovať' nielen podporu zo strany konkrétnej hry, ale aj prispôbovať' dôležité nastavenia. A keď' už spomínam batériu, pod'me si o nej povedať' pár viet.

Výrobca navýšil jej kapacitu voči minulej generácii o 300 mAh a dosiahol tak číslo 5 800 mAh, celková hrúbka telefónu sa však nezvýšila z dôvodu využitia hustejších článkov. Pri náročnom spôsobe používania som bol s testovanou vzorkou schopný vydržať' jeden celý deň a pri bežnej forme interakcie dokonca dva celé dni. V

tejto kategórii je to viac ako uspokojivý výsledok. Akumulátor viete „dotankovať" prostredníctvom káblovej formy pri 65 W, alebo môžete využiť' bezdrôtovú cestu s výkonom 15 W. A teraz späť' k displeju.

Obrazovka s minimálnymi rámkami si ma rozhodne ihneď' získala nielen svojou maximálnou úrovňou svietivosti (sonda ukázala presah cez 2 500 nitov pri HDR), ale aj nádherne presnou ostrosťou a vyváženou porciou farieb (viac ako 107% DCI-P3). Samozrejmosťou je potom podpora HDR10, HDR10+ a HLG, hoci Dolby Vision tu absentuje.

Pod'me sa konečne pozriete' do podpalubia tejto výkonnej vlajkovej lode, aj keď' v prípade najnovšieho ROG mobilu by sa skôr hodila metafora s najmodernejším l'adoborcem. Oba varianty sú vybavené v súčasnosti najvýkonnejším čipsetom na

trhu, ktorým je Qualcomm Snapdragon 8 Elite. Je na mieste dodať', že v tomto prípade ide o vôbec prvý čip predmetného výrobcu, ktorý je „uštrikovaný" na vlastnej Oryon architektúre pri konfigurácii ôsmich jadier – 6 jadier taktovaných na 2,8 GHz a dve na 4,3 GHz. Táto výkonom prekypujúca motorizácia sa ruka v ruke s grafikou Adreno 830, 24 GB operačnou pamäťou a 1TB úložiskom stará o zvládnutie akýchkoľvek náročných procesov.

Či už by bola reč o komplikovanom strihaní videí, hraní videohier alebo komplexných AI asistentov. Sotva by ste dnes vo svete interaktívnej kultúry zameranej na mobilné hry našli čo i len jeden titul, ktorý by nový ROG Phone 9 donútil aspoň trochu sa zapotiť' – aj pri vysokom výkone a bez použitia prídavného chladenia som pomocou termokamery nenamerlal viac než 50 stupňov Celzia, pričom následné zapojenie chladiča Aero Active Cooler X Pro dokázalo uvedený údaj skreslať' takmer o dve tretiny. ASUS hrdo deklaruje nárast výkonu celého čipsetu o viac ako 40%, kam logicky spadá aj neurónová jednotka. Jeho slová potvrdzujú všetky popredné benchmarky, kde samotné AnTuTu ukázalo prekonanie magickej hranice troch miliónov bodov. Treba k tomu ešte niečo vôbec dodávať'?

A čo fotoaparáty?

Ponuka snímačov na zadnej vystúpenej hrane je v prípade ROG Phone 9 a ROG Phone 9 Pro takmer totožná. Základom je 50 Mpx (f/1.9) SONY snímač so 6-osovou hybridnou stabilizáciou obrazu, ktorá je doplnená o 13 Mpx ultraširokohlý a 32 Mpx modul. Jediným rozdielom je





prítomnosť 32 Mpx teleobjektívu v Pro verzii, ktorá ponúka trojnásobný optický zoom – fakticky ide o identický senzor, aký mal predchádzajúci model. Štandardná verzia ROG Phone 9 je vybavená vyložene nepotrebným 5 Mpx makro senzorom. Z výsledkov procesu fotenia lezú všeobecne nadpriemerné obrázky aj za zhoršeného osvetlenia, za čo môžeme pripísať kredit hlavne softvérovej postprodukcii.

Isté problémy sa týkajú (ne)konzistentnosti pri procese vyvažovania svetelnej kulisy, ale to sa dá praxou odpozorovať a pri procese fotenia tomu predísť. V prípade videí máte opäť možnosť nakrúcať 8K pri 30 FPS a musím povedať, že výsledok je rozhodne lepší než u osmičky. Niečo ma však sklamalalo. Čo sa týka videa, predná kamera je schopná zbierať záznamy maximálne vo Full HD s 30 FPS. Naopak, v rámci fotenia je rozhodne cenným pomocníkom,

keďže zvláda produkovať solídne snímky aj pri výrazne zhoršenom osvetlení.

A ako sa teraz pozerám do svojho počmáraného digitálneho zápisníka, tak som si tu v spojitosti s fotografiami a videom ešte hrubou červenou čiarou vyznačil pár poznámok. ASUS dokázal do procesu fotenia a nakrúcania video záznamov vložiť praktické využitie umelej inteligencie, kde AI v drvivej väčšine prípadov dokáže rozpoznať kulisu za snímanými objektami a patrične tomu prispôsobiť dôležité nastavenia.

AI je takisto zamontovaná aj do herného módu, kde má ešte o kúsok praktickejšie využitie. Vyššie v texte som zas spomínal možnosť položenia prstov na AirTrigger spínače počas interakcie a priestor pre ich makro prispôbenie. V rámci Armoury Crate však hráč vie siahnuť aj po nových AI funkciách, do ktorých spadá

aj X Sense. Ide o cieľnú identifikáciu diania na obrazovke, čo hráč dokáže využiť napríklad na automatizovaný zber predmetov, automatizovaný nárast schopností či prípadné preskakovanie otravných textových okien.

Ak som o osmičke písal ako o mobile, ktorý prichádzal na trh s nesmelou ambíciou stať sa suverénne najlepším herným telefónom vôbec, v prípade ROG Phone 9, resp. 9 Pro už o nejakej nesmelosti nemôže byť ani reč.

Toto je suverénne najkomplexnejší, najvýkonnejší a kvalitatívne najlepší herný mobil súčasnosti, ktorého menšie či väčšie negatíva vyplývajú práve z onoho cieľenia na hranie ako také.

Verdikt

Ste hráč a chcete vlastniť najlepší mobil, ktorý bude vedieť vašu vášeň podporiť? Tak investujte do tohto mnou vyššie glorifikovaného železa s logom ROG

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 1 300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Obrovský výkon	- Selfie kamera pri videách
+ Batéria	- Absencia Dolby Vision
+ Ohromujúci displej	
+ Praktické využitie AI	
+ Herné prednosti	

HODNOTENIE:



ADATA XPG Core Reactor II 1000W

SPOL' AHLIVÝ ZDROJ PRE NÁROČNEJŠÍCH



Je to už pár rokov, čo spoločnosť ADATA, známa predovšetkým svojimi riešeniami v oblasti pamätí a úložísk, uviedla na trh pod značkou XPG (Xtreme Performance Gear) sériu napájacích zdrojov Core Reactor. Tieto zdroje sú navrhnuté s dôrazom na vysoký výkon a spol'ahlivosť, čím oslovili predovšetkým hráčov a nadšencov pre výkonné počítačové zostavy. Teraz sa k nám dostala nová verzia s označením čísla II a ako nadšenci pre bezpečné „počítačovanie“ sme sa nevedeli dočkať jeho testovania.

Hororových príbehov ako sa niekomu spálil či skratoval drahý hardvér len preto, že bol príliš skúpy priplatiť si za kvalitný zdroj, je na internete plno. Naopak o tom, keď niekto kúpi kvalitný zdroj, ktorý vydrží napájať silný systém mnoho rokov, môžeme na internete čítať len sporadicky. Kvalitný napájací zdroj je preto kľúčovým komponentom každého počítača. Zabezpečuje stabilné

napájanie všetkých súčastí, čím predchádza problémom, ako sú neočakávané vypnutia, nestabilita systému či poškodenie hardvéru.

Čo je to 80Plus hodnotenie?

Najskôr v skratke niečo o štandarde 80Plus, ktorý je často prvou indikáciou kvalitného zdroju, hoci to nemusí byť vždy tak. V jednoduchosti ide o úspešné dokončenie rady štandardizovaných testov. Na základe týchto výsledkov je následne zdroju udelená určitá známka/garancia, že daný model poskytuje udávaný výkon pri rozdielnych hodnotách zát'aže. Neznamená to, že zdroj, ktorý nemá akékoľvek hodnotenie 80Plus, je nekvalitný, ale v prípadoch, keď ide o správnu funkcionálnosť hardvéru, je výhodnejšie mať záruky.

Najnižším stupňom je 80Plus, ktorý garantuje účinnosť minimálne 82% pri 20%

zát'ažení, 85% pri polovičnej zát'aži a 82% pri plnom vyt'ažení. Už to je vcelku úctyhodné, no d'alšie stupne tieto čísla ešte dvíhajú. Hlavné triedy, ktoré je možné stretávať na bežných zdrojoch sú Bronze, Silver a Gold. Avšak tie skutočne kvalitné a výkonné kúsky siahajú ešte vyššie a pýšia sa hodnotením 80Plus Platinum alebo Titanium. ADATA XPG Core Reactor II 1000W sa môže pochváliť „iba“ 80Plus Gold hodnotením, no ako som spomenul v predošlých riadkoch, niekedy ide viac o použité komponenty a vnútorné rozloženie, ako len o certifikáciu.

Obsah balenia a prvé dojmy

Zdroj k nám dorazil v tradične červenej krabici, ktorú zdobí nielen obrázok samotného produktu, ale aj fešná postavička v anime štýle. Po otvorení balenia nás privítal elegantne zabalený zdroj XPG Core Reactor II 1000W v ochrannom

obale. Súčasťou balenia sú modulárne káble uložené v samostatnom vrecku, manuál, upevňovacie skrutky a pásy na organizáciu káblov. Prvé dojmy z produktu sú veľmi pozitívne. Zdroj pôsobí robustne s kvalitným spracovaním. Vďaka svojmu matnému čiernemu povrchu, ktorý je prerušovaný iba decentným logom XPG, si nájde svoje miesto v akejkoľvek počítačovej skrinke podporujúcej zdroje v ATX formáte.

Ponuka káblov, modulárnosť a inštalácia

XPG Core Reactor 1000W je plne modulárny zdroj, čo znamená, že používateľ môže pripojiť iba tie káble, ktoré potrebuje, čím sa znižuje neporiadok v skrinke a zlepšuje prúdenie vzduchu. Súčasťou balenia sú dostatočne dlhé káble, vrátane 24-pinového ATX, 8-pinového EPS a viaceré PCIe (aj 12VHPWR) káble pre grafické karty, ako aj SATA a Molex konektory pre úložné zariadenia a periférie. Inštalácia je vďaka dĺžke 160mm, modulárnosti a flexibilným káblom jednoduchá a prispôsobiteľná najrôznejším konfiguráciám.

Technické špecifikácie a komponenty

Technické špecifikácie tohto zdroja zahŕňajú výkon 1000 W, certifikáciu 80 Plus Gold s účinnosťou až 91,4% pri 50% zaťažení, plnú modulárnosť a už spomínané kompaktné rozmery 160 x 150 x 86 mm. Poteší tiež podpora ATX 3.0 & ATX 3.1 verzií, čo znamená možnosť pripájať aj najvýkonnejšie a najnovšie Nvidia grafické karty s 12VHPWR konektorom. Zdroj je vybavený 135 mm ventilátorom s FDB ložiskom (fluidným dynamickým), ktorý zabezpečuje tichú a efektívnu prevádzku. Použitie 100% japonských kondenzátorov s tepelnou odolnosťou do 105 °C zaručí



dlhú životnosť a stabilitu. Z hľadiska ochranných mechanizmov ponúka zdroj ochranu proti prepätiu (OVP), podpätiu (UVP), pret'aženiu (OPP), prehriatiu (OTP), skratu (SCP) a ďalším poruchám, čo prispieva k dlhoročnej bezpečnosti celého systému.

Testovanie

Pri testovaní na osciloskope vykazoval XPG Core Reactor II 1000W minimálne zvlnenie a šum, čo svedčí o kvalite napájania. Počas hrania náročných hier a syntetických záťažových testov si zdroj udržal stabilné napätie bez výrazných odchýlok.

Ventilátor pracoval ticho aj pri vyššej záťaži, čo ocenia používatelia preferujúci tiché zostavy. Počas testovania pod záťažou som kontroloval aj teploty zdroju a tie, veľmi potešiteľne, nepresiahli viac ako 50 °C. Aj so zapnutým ventilátorom

bol zdroj tichý, pod hranicou 39 decibelov, takže v bežnom hernom počítači s výkonnými komponentami budete mať väčšiu šancu počuť zvuky chladenia procesora či grafickej karty.

Posledný test, ktorý som si nechal na bežnú domácu potrebu, bola kontrola, či zdroj netrpí neduhom známym ako „coil whine“, teda vysokofrekvenčným bzučaním, ktoré menej kvalitné zdroje často vydávajú pri zmene napätia alebo pod väčšou záťažou.

XPG Core Reactor II 1000W opäť potešil a ostal relatívne tichým, no výkonným spoločníkom počas celej doby používania.

Zhrnutie

XPG Core Reactor 1000W II je vynikajúcou voľbou pre hráčov a náročných používateľov, ktorí hľadajú spoľahlivý a efektívny napájací zdroj. Kombinácia vysokej účinnosti, plnej modulárnosti, kvalitných komponentov a robustných ochranných mechanizmov z neho robí ideálny základ pre výkonné herné alebo pracovné zostavy. S desaťročnou zárukou poskytuje istotu dlhodobej spokojnosti a stability systému.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ADATA Cena s DPH: 170€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné komponenty - nič
+ plná modulárnosť
+ obstojná účinnosť
+ nízke teploty a hluk
+ 10 ročná záruka

HODNOTENIE:

★★★★★

SilverCrest teplovzdušná fritéza

STOJÍ TO ZA PENIAZE?



Čím som starší, o to viac na sebe pozorujem akési rozjímanie nad životom a istý sentiment. Nedávno som ležal v posteli a spomínal na časy svojho ranného detstva, kedy som ako malý fagan chodil s otcom do neďalekého Rakúska a uvedomil som si, že už vtedy som bol extrémne fascinovaný elektronikou rôzneho druhu. Pochopiteľne, primárne ma zaujímali videohry. Napríklad odkiaľ by som mohol získať kazety na konzolu Super Nintendo, mimo krajín, kde mal tento japonský gigant oficiálne zastúpenie. Rovnako uchvátený som bol aj z rôznych kuchynských spotrebičov, ktoré neboli v tej dobe na Slovensku bežne predávané. Dodnes si spomínam, keď sme domov doniesli stroj, ktorý otec nazýval „jogurtovačom“, ale nepamätám si, že by som nejaký jogurt z tej mašiny jedol. Len fakt, že sme niečo takéto sofistikované kúpili v rovnakom obchode, kde predávali aj bežné potraviny, vo mne zakorenil neskrývaný úžas. V dnešnej dobe sú hranice s našimi susedmi formálnou čiarou na mape. V každom väčšom meste nájdete viacero supermarketov s pestrou ponukou tovaru, a tak celá moja spomienka je

skôr vtipnou epizódou, s ktorou budem o pár desaťročí nudiť svoje vnúčatá.

Každopádne, elektronika ma doteraz veľmi zaujíma. Aj z tohto dôvodu som si pre vás pripravil nezávislý test vybranej spotrebnej elektroniky, ktorú bežne nájdete v supermarketoch, a voči ktorej môžete oprávnené cítiť istý dešpekt. Budeme hovoriť o značke SilverCrest spadajúcou pod koncern Lidl, ktorá má v portfóliu širokú škálu zariadení, vrátane teplovzdušných fritéz.

Nemám dôvod to pred vami skrývať. Milujem smažené jedlá, upchávajúce sa tepny a srdcové infarkty z mäsa a zeleniny (bolo to už haiku alebo som sa zase netrafil?). Síce sa snažím žiť zdravo v rámci svojich psychických možností a občas aj športujem, ale v momente, keď v dialke zbadám vľajúcu tvár Colonela Sandersa v jeho bielej rovnošate a s fúzami, spustí sa u mňa Pavlovov reflex. V mojej kuchyni nájdete rôzne automatické prístroje na praženie, grilovanie a pečenie (nie je to tak dávno, čo som vám referoval o kvalitách vonkajšieho keramického grilu v cene ojazdeného automobilu). Doba nám

však pokročila a dnes už nie je trendom pražiť v strúhanke obalené pokrmy na oleji. Teraz sa vkladajú do takzvaných teplovzdušných fritéz, ktoré s minimom tuku dokážu zázraky. Na trhu sa nachádza kvantum rozličných teplovzdušných fritéz vo viacerých veľkostiach a s bohatou ponukou funkcií. Brand SilverCrest má v predaji obrovský model označovaný kódom SHLFDD 2400 A1, s ktorým som pracoval vyše mesiac. Počas testu som sa zameral predovšetkým na prípravu jednotlivých pokrmov (nielen polotovarov), kvalitu, spoľahlivosť v porovnaní s drahšou konkurenciou, čistenie a údržbu.

Začneme krátkym opisom dizajnu a celkových proporcií. Keďže ide o fritézu s dvoma samostatnými zónami, rozhodne nejde rozmerovo o malého pomocníka. V kuchyni si budete musieť vyhradiť dostatok priestoru na linke a súčasne myslieť na to, že podľa bezpečnostných pokynov musí byť okolo fritézy dostatok priestoru – zo zadnej hornej časti prostredníctvom dvoch vývodov prúdi počas aktivity horúci vzduch. Samotný prístroj má rozmery 40 x 34 x 40,5

cm s váhou ôsmich kilogramov. K tomu máte meter dlhý kábel určený na zapojenie do elektrickej siete. Dizajnovane nejde o nič extravagantné. Má podobu klasického zaobleného kvádra z rýdzho čierneho plastu, ktorý má na prednej časti umiestnený dotykový panel. Dvojica nádob sa zasúva do prednej časti pomocou rúčky. V prípade vysunutia nádob počas aktívneho programu sa proces prípravy automaticky preruší, dokým ich nevrátíme na miesto. Rukoväť sa nezohrieva, a tak môžete miešanie a kontrolu jedla vykonať bez strachu o popálenie – chýbala mi tu možnosť vidieť jedlo bez vysúvania nádoby, ale to je len detail.

Celý princíp fungovania teplovzdušnej fritézy tkvie v cirkulácii horúceho vzduchu v obmedzenom priestore. Mnou testovaná frizéra disponuje maximálnym výkonom 2 600 W, vďaka čomu je schopná vo veľmi krátkom čase usmažiť do chrumkava, respektíve upiecť, nielen polotovary (hranolky, rybie prsty, nugetky), ale aj surové mäso. Každá nádoba ponúka objem zhruba 4,35 litra. Viete pripraviť rýchle jedlo, vrátane prílohy, a to pre celú rodinu za necelých dvadsať minút (napríklad pri kombinovaní vyššie spomenutých polotovarov s kuracím mäsom). Pokiaľ si na večeru budete želať komplikovanejšiu stravu, stačí si vyhradiť ďalších dvadsať minút a máte na svete oveľa zdravší pokrm bez námahy. SilverCrest fritéza ma zaujala predovšetkým vďaka dualite zásuviek a schopnosťou pripravovať jedlo oddelene na rôzne teploty alebo súbežne pomocou programu synchronizácie.

Povrch nádob sa perfektne čistí a na spodku sa tradične nachádza fritovacia vložka – nepáčili sa mi ostré hrany úchyty týchto vložiek, ktoré ma pri vyťahovaní rezali do rúk. V kuchyni bolo neustále cítiť pach spáleného plastu. Skúšal som fritézu nechať pracovať bez jedla aj hodinu, ale cez to všetko bol proces vypalovania



oveľa náročnejšie, a trval dlhšie než by som očakával. Náročnosť obsluhy zariadenia hodnotím takou priemernou známku. Bez podrobného preštudovania návodu som nebol schopný odhaliť proces spustenia konkrétneho programu a to ani formou pokus-omyl. Akonáhle preniknete do celej tej kombinatoriky, kedy je nutné najprv označiť, ktorú nádobu idete použiť a následne zvolíte príslušný automatický program, pochopíte základnú schému a návod nebude potrebný. Na prednom paneli je možné zvoliť program pre jedlá ako hranolky, mäso, kuracie stehná, steak, malé koláčiky, krevety, ryby, pizza alebo zelenina. Všetky uvedené jedlá fritéza zvládla pripraviť s viac ako obstojným výsledkom.

Vyskytuje sa tu aj manuálny režim s teplotným rozsahom 50 až 200 stupňov, pričom si užívateľ môže regulovať teplotu po piatich stupňoch hore a dole. Už som spomínal prípravu dvoch jedál súčasne pod rozdielnymi programami, a samozrejme platí, že akonáhle je pokrm hotový, spustí sa zvuková signalizácia. Počas mesiaca testovania som vyskúšal, okrem bežných a už veľakrát spomenutých druhov

polotovarových jedál, aj pečenie celého kurčaťa. Pochopiteľne, je nutné vybrať váhovo menší kusok. Po hodine pečenia na 180 stupňov som kurča rozrezal, pričom ani pri kosti nebolo badať známky nedopečenia, a bolo dostatočne šťavnaté. Súčasťou programu je aj režim sušenia ovocia alebo mäsa. Proces umývania nádob je možné nechať v režii automatickej umývačky alebo klasicky umyť pod tečúcou vodou.

Osobne som si pri fritézach osvojil tento proces: do nádoby dáte saponát, zalejte litrom vody, zapnete manuálny režim na dvadsať minút pri maximálnej teplote. Nádoba sa vám krásne umyje a stačí ju po dokončení procesu utrieť suchou utierkou.

Štyri týždne overovania kvality teplovzdušnej fritézy značky SilverCrest dopadli vo finále pozitívne. Ak dám bokom nutnosť opakovaného vypalovania plastov, čo je proces s akým nechcete spájať prípravu jedla a ani na dotyk príjemné úchyty fritovacích vložiek, nenachádzam na zariadení vážnejšiu chybu. Cena sa aktuálne pohybuje okolo sumy 100 €. V porovnaní s konkurenciou, vzhľadom na podobný objem, ide určite o výhodnú sumu.

Verdikt

Solídna a cenovo dostupná fritéza.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lidl
Cena s DPH: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Solídna konštrukcia
- + Možnosť duálnej prípravy jedál
- + Všetky potrebné programy
- Vypalovanie plastu trvá viacero dní
- Ostré hrany fritovacích podložiek

HODNOTENIE:



MSI Stealth A16 AI+

TAKMER DOKONALÁ, NO NIE LACNÁ BUDÚCNOSŤ NOTEBOOKOV



Spoločnosť MSI patrí na poli počítačov, notebookov a hardvéru už dlhé roky medzi tých najväčších hráčov. Od svojho vzniku jej dizajnéri priniesli stovky, ak nie tisíce špičkových produktov, medzi ktoré, samozrejme, patria aj herné notebooky. MSI je známa svojím zameraním na inovácie, spoľahlivosť a dizajn, pričom jej produkty sa často spájajú nielen s najnovšími technológiami, ale aj kvalitným prevedením a úctyhodným výkonom. Dnes patrí medzi popredných výrobcov herných notebookov a jej produkty sú obľúbené ako medzi hráčmi, tak aj kreatívnymi profesionálmi a technickými nadšencami. Preto nás možnosť otestovať úplnú novinku MSI Stealth A16 AI+ (verzia A3XVGG-217CZ) nenechala chladnými a hneď, ako to bolo možné, si tento zaujímavý notebook prešiel syntetickými testami a bol odskúšaný v reálnom svete počas obdobia, ktoré je najviac nabité stresom a snahou všetko stihnúť - počas Vianoc.

Notebooky sa v dnešnej dobe stali neoddeliteľnou súčasťou našich životov. Ich kompaktnosť, mobilita a výkon im umožňujú konkurovať stolným počítačom, pričom ponúkajú flexibilitu, ktorá je v súčasnom svete nevyhnutná. Moderné herné notebooky dokážu zvládnuť nielen náročné hry vo vysokom rozlíšení, ale ich výkon je možné využiť aj na profesionálnejšie úlohy. Pri výbere notebooku je, samozrejme, dôležité zohľadniť množstvo faktorov. Od výkonu procesora a grafickej karty cez kapacitu pamäte RAM a úložného priestoru až po kvalitu displeja, výdrž batérie a celkový dizajn. Dôležité je tiež zvážiť konektivitu, chladenie a softvérové funkcie. Výber by mal byť vždy prispôbený individuálnym potrebám používateľa, či už ide o hráča, študenta, kreatívneho profesionála alebo bežného spotrebiteľa. Nové kúsky však dokážu takmer všetko, nie sú nabité iba výkonným hardvérom, ale s nástupom

umelej inteligencie zvládnu ešte viac a preto je nutné pozerat' v neposlednom rade na kvalitu prevedenia a cenu.

Dizajn, šasi a displej

MSI Stealth A16 AI+ je elegantný a sofistikovaný notebook, ktorý ponúka kvalitne pôsobiace šasi zo zliatiny magnézia a hliníka v matnom čiernom prevedení. S rozmermi cca 36 x 26 x 2 cm a hmotnosťou 2,1 kg je tento 16-palcový stroj prekvapivo tenký a stále vcelku ľahký, čo z neho robí ideálneho spoločníka pre profesionálov či herných nadšencov, ktorí sú často na cestách. Tenké rámy okolo displeja zvyšujú jeho moderný vzhľad a prispievajú k vysokému pomeru obrazovky k telu. A keď už spomínam displej, tak tento notebook sa môže pochváliť 16-palcovým OLED displejom s rozlíšením 2560 x 1600 pixelov a obnovovacou frekvenciou 240 Hz, čo zabezpečí mimoriadne plynulý obraz



pri hraní hier a práci s multimédiami. Maximálny jas 400 nitov postačí na pohodlné používanie aj v jasných podmienkach (hoci na priamom slnku ho veľmi neodporúčam), zatiaľ čo 100% pokrytie farebného gamutu DCI-P3 ocenia najmä profesionáli pracujúci s grafikou a videom.

Parametre a funkcionalita

Srdcom tohoto notebooku je najnovší procesor AMD Ryzen AI 9 HX 370, ktorý ponúka 12 jadier (4 výkonné a 8 úsporných), 24 vlákien a maximálnu boost frekvenciu až 5,1 GHz. Procesor je postavený na 4 nm výrobnom procese, čo zaručuje vysoký výkon a energetickú efektívnosť. V kombinácii s grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 4070 s 8 GB GDDR6 pamäte poskytne dostatočný výkon nielen pre náročné aplikácie a tvorbu obsahu, ale samozrejme, aj pre hry. Pamäť RAM typu LPDDR5X s kapacitou 32 GB a rýchlosťou 7500 MHz zabezpečuje plynulý multitasking a rýchlu odozvu systému. Výkonu sekunduje aj dostatočný úložný priestor s kapacitou 2TB

a rozhraním M.2 NVMe PCIe 4.0. Notebook je vybavený batériou s kapacitou 99,9 Wh, čo je maximálna povolená kapacita pre leteckú prepravu. V kombinácii s energeticky efektívnymi komponentmi, našťastie, poskytuje dostatočnú výdrž na celodenné používanie, pričom skvelou správou je aj podpora rýchleho nabíjania, čo zabezpečí bleskové doplnenie energie aj počas krátkych zastávok. MSI Stealth A16 AI+ umožňuje prepínanie medzi integrovanou grafickou kartou AMD Radeon 890M a dedikovanou NVIDIA GeForce RTX 4070, vďaka čomu je možné optimalizovať výkon a spotrebu energie podľa aktuálnych potrieb. Okrem toho ponúka možnosť mierneho pretaktovania grafickej karty prostredníctvom softvéru MSI Center, čo sa mi osvedčilo pri hraní náročnejších titulov, no ocenia to aj profesionáli, ktorí sa pri práci spoliehajú na grafický výkon.

Ergonómia a konektivita

Novinka od MSI je vybavená klávesnicou s RGB podsvietením a s plnohodnotnou,

hoci trošku kompaktnejšou numericou časťou, ktorá bola po chvíľke nutnej na zvyknutie si pohodlná pri písaní a skvelá pri hraní hier. Veľkú pochvalu si zaslúži touchpad, ktorý je nielen presný a podporuje viacdotykové gestá, no hlavne je na pomery herných notebookov aj pri plnohodnotnej klávesnici stále veľký. Fanúšikovia rýchleho a bezpečného prihlasovania ocenia nielen Windows Hello prihlasovanie pomocou kamery, ale aj čítačku odtlačkov prstov - tá je umiestnená celkom ergonomicky v pravej prednej časti šasi. Po stránke konektivity ponúka Stealth A16 AI+ širokú škálu portov vrátane jedného USB 4.0 Typ-C s podporou Thunderbolt 4, dvoch USB 3.2 Gen 2 Typ-A, HDMI 2.1, 2,5 GbE LAN a kombinovaného audio jacku. Bezdrôtové pripojenie zabezpečuje najnovšia Wi-Fi 7 a Bluetooth 5.4, čo je garanciou toho najrýchlejšieho a najstabilnejšieho pripojenia k sieti a perifériám.

Možnosti AI s najnovšou generáciou AMD procesorov

MSI Stealth A16 AI+ prináša pokročilé možnosti umelej inteligencie vďaka najnovšiemu procesoru AMD Ryzen AI 9 HX 370, ktorý disponuje integrovaným neurónovým procesorom (NPU), schopným spracovať až 50 TOPs (tera operácií za sekundu). Táto technológia umožňuje rýchle a efektívne spracovanie úloh priamo na zariadení - od dynamickej optimalizácie výkonu a správy energie (zabudovaných priamo do aplikácie MSI Center) až po pokročilé funkcie v hrách a tvorbe obsahu. AI sa napríklad dokáže starať o automatické prispôbenie nastavení, ako sú jas obrazovky či potlačenie hluku pri videohovoroch, čo zlepšuje celkový používateľský zážitok. Pre hráčov je však asi zaujímavejšia kombinácia AI a grafiky NVIDIA GeForce RTX 4070 s technológiami ako DLSS 3.0 a Ray Tracing, ktoré zvyšujú plynulosť hier a kvalitu vizuálnych efektov. AI tiež dokáže pomôcť profesionálom pri





úpravách fotografií a videí, zrýchli prácu v kreatívnych aplikáciách alebo dokáže zvýšiť presnosť rozpoznávania tváre a hlasu pre bezpečné prihlásenie. Vďaka týmto schopnostiam je MSI Stealth A16 AI+ nielen výkonným zariadením pre súčasné potreby, ale zároveň je pripravený na budúce aplikácie umelej inteligencie.

Testovanie

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

Zopár sťažností

Ak ma život niečo naučil, tak je to fakt, že každý produkt nemôže byť úplne dokonalý. To sa mi potvrdilo aj v tomto prípade, hoci iba v malej miere. Spracovanie notebooku? Samozrejmosť. Výkonné komponenty a výdrž batérie? Definitívne. Každodenná ergonómia a softvér? Ech. Prvá malá sťažnosť sa týka umiestnenia konektoru napájania. Chápem, že nie každý notebook je riešený tak, že si môže dovoliť umiestniť

väčšinu portov do zadnej časti. Logicky mi však potom vychádza, že napájanie by malo byť v ľavej zadnej časti šasi, kde nebude prekážať pri fungovaní s myškou. Nuž, v MSI sa rozhodli dať konektor presne do stredu pravého boku, takže aj keď budete mať ruku s myškou ďalej od notebooku, pohľad na kábel napájania sa len tak nevyhnete. Poviete si, veď je to okej, notebook je možné napájať aj cez USB-C. Ibaže chybička se vloudila, USB-C konektor je rovno pri napájaní. V strede ľavej časti. Malý povzdych.

Druhá a nateraz aj posledná sťažnosť sa týka softvéru, špecificky ovládania podsvietenia klávesnice. Je mi jasné, že ľudia, ktorí na MSI notebookoch fungujú denne, na mňa budú kričať: spoza monitoru, no nechápte ma zle a skúste mi vysvetliť, prečo nie je ovládanie podsvietenia klávesnice zakomponované do aplikácie MSI Center, hlavne keď je v nej možné stiahnuť Mystic Light? Hanbím sa za to, koľko času som strávil hľadáním nastavení, odinštalovaním celého MSI Center, inštaláciou staršej verzie... a to iba na to, aby som sa zas a znovu dostal do situácie, keď rozšírenie Mystic Light v MSI Center

smerovalo iba na Ambient Link, cez ktorý je možné ovládať iné pripojené RGB zariadenia a synchronizovať ich s tým, čo sa zobrazuje na obrazovke alebo čo hrá z reproduktorov. Ovládanie RGB klávesnice sa jednoducho ukrýva v SteelSeries GG programe.

Áno, táto aplikácia je veľmi schopná, poteší možnosť ovládať podsvietenie každého jedného tlačidla, nastavovať makrá a ďalšia bonusová funkcionality, no logika tu trochu absentuje. Pritom je to jednoducho riešiteľné pridaním tlačidla do MSI Center, ktoré pri snahe upraviť podsvietenie otvorí SteelSeries appku.

Zhrnutie

Napriek poslednému odseku, kde som si trochu vylial srdce pri dvoch maličkostiach, MSI Stealth A16 AI+ naozaj výkonný a všestranný notebook, ktorý kombinuje najnovšie technológie s elegantným dizajnom. Bude ideálnym spoločníkom pre používateľov, ktorí hľadajú zariadenie schopné zvládnuť náročné úlohy, hranie hier a tvorbu obsahu, pričom ponúka aj moderné AI funkcie a možnosť optimalizácie výkonu podľa potrieb. Jedinou väčšou prekážkou pri premýšľaní nad jeho kúpou tak bude asi len cena, ktorá momentálne atakuje spodnú hranicu 3000 eur.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Cena s DPH: 2 900€

PLUSY A MÍNUSY:

- + moderný dizajn
- + vysoký výkon
- + MUX switch
- + Copilot priamo v zariadení
- občas nedotiahnutý softvér
- napájanie na pravej strane šasi
- prémiová cena

HODNOTENIE:



Nextbase Piqo 2K

VAŠE CESTY POD KONTROLOU



Nextbase je dlhoročnou stálicou na trhu v oblasti automobilového príslušenstva a väčšina z nás spoločnosť pozná vďaka jej širokej škále autokamier. Viac než 20 rokov skúseností sa dokonale odzrkadľuje na jej produktoch, ktoré sa využívajú aj v lodnej doprave. K nám sa teraz na recenziu dostal model Piqo vo verzii 2K, ktorý je jednou z najmenších autokamier od tejto britskej firmy.

Model Piqo je kompaktná kamera do auta s radom šikovných funkcií a kvalitným videozáznamom. Vyrába sa v dvoch verziách - vybrať si môžete buď 1K s rozlíšením 2560 x 1080 pixelov a uhlom záberu 140°, alebo 2K s rozlíšením 2560 x 1440 a uhlom 145°. Okrem toho sa jednotlivé modely líšia aj maximálnou podporovanou kapacitou SD kariet a to 128 GB, resp. 256 GB. Iné rozdiely tam už nenájdeme, oba modely majú totožné funkcie a rozmery 4 x 10,8 x 3,2 cm s váhou priemerných 80 g.

Inštalácia kamery je veľmi jednoduchá ako po mechanickej, tak aj po softvérovej stránke. Na prilepenie na okno sa používa

báza, z ktorej je možné kameru odopnúť a ktorá je v balení dokopy v dvoch kusoch, takže ani zmena auta nie je problém. Pribalený kábel je dostatočne dlhý a dosiahne do zásuvky, aj keď ju máte napríklad v laktovej opierke. Aplikácia je jednoduchá a intuitívna a prevedie vás základným nastavením. Následne je však dosť spomalená a hlavne pripájanie k obsahu kamery, jeho prezeranie a sťahovanie sú veľmi ťažkopádne. Ak je to možné, na správu natočeného obsahu preto určite odporúčame vybrať pamäťovú kartu a vložiť ju priamo do PC.

Samotné nahrávanie funguje bezchybne. Kamera sa zapne v momente, keď naštartujete, pričom nahráva aj so zvukom v minútových intervaloch. Tie si následne viete stiahnuť cez aplikáciu priamo do telefónu alebo cez pamäťovú kartu do PC, pričom odporúčame druhú možnosť. Navyše, po rôznych konverziách pri sťahovaní z kamery do mobilu (prípadne následne cez nejaký cloud do PC) video stráca na kvalite a napríklad my sme v takom prípade už vo videu nedokázali rozoznať evidenčné

čísla vozidiel či iné menšie detaily. Spoločnosť Nextbase zásobila kameru nejednou zaujímavou funkciou, pričom väčšina z nich je úplne zadarmo. Napríklad režim Guardian Light sníma rýchlosť a polohu kamery, funkcia Witness Mode Lite v prípade nehody okamžite upozorní núdzový kontakt, ale je tu aj Smart Parking, ktorý automaticky spustí nahrávanie v prípade otrasov zaparkovaného vozidla a keď sa k autu vrátite, upozorní vás.

V prípade, že by ste boli ochotný priplatiť si 2,99 eur mesačne, resp. 29,99 eur ročne, ku kamere dostanete aj funkciu Emergency SOS, ktorá dokáže v prípade nehody zavolať záchranné zložky, cloudové úložisko na 180 dní (namiesto 30 v základnej verzii) a 36-mesačnú záruku.

Cenovo je kamera nastavená približne na 120 eur za 1K verziu a 140 eur za 2K, no v rôznych zľavách je možné tieto dva produkty získať aj o 15 až 20% lacnejšie. Kto by váhal medzi verziami, myslíme si, že pri tom cenovom rozdiely sa oplatí ísť do tej drahšej hlavne kvôli lepšiemu uhlu záberu, ktorý je na výsledných záberoch cítiť.

Verdikt

Firma Nextbase opäť nesklamala a priniesla skvelý produkt v podobe kompaktnej kamery do auta. Od inštalácie až po každodenné používanie, modelu Piqo sa nedá vytknúť takmer nič, možno iba zdĺhavý prenos záberov z kamery do telefónu. Kto hľadá špičkové zariadenie za adekvátnu cenu, tak má pri výbere určite nového horúceho favorita..

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Nextbase	Cena s DPH: 140€
------------------------	---------------------

PLUSY A MÍNUSY:

- + minimalistický dizajn
- + jednoduchá inštalácia a používanie
- + spolačnosť
- prenos záberov z kamery do telefónu

HODNOTENIE:



Fractal Design North XL Charcoal Black

POTENCIÁLNE POSLEDNÁ SKRINKA, AKÚ BUDETE V ŽIVOTE POTREBOVAŤ



Existujú počítačové skrinky, počítačové skrinky a počítačové skrinky. Strácate sa? To nič. Tie prvé môžu pokojne pozostávať aj z krabice od topánok alebo lega, alebo ide o tie lacnejšie kúsky, ktoré síce ako-tak pojmu nejaký ten hardvér, ale neponúkajú nič navyše a skladanie v nich je často plné nástrah. Potom sú tu skrinky s plechmi, ktoré už nie je možné ohnúť škaredým pohľadom a ktoré sem-tam ponúkajú bonusové funkcie, ako zabudované ventilátory s ovládačmi, najmodernejšie konektory na prednom paneli a nedajbože aj môžu vyzerat' vcelku k svetlu. Nakoniec, ale definitívne nie na poslednom mieste, existujú skrinky, ktoré ponúkajú všetko – skvelý dizajn, kvalitné spracovanie, dostatok miesta aj na tie najväčšie matičné dosky, grafické karty či vodné chladenie a novinky od výmyslu sveta. Tiplí by ste si, do ktorej kategórie sa minimálne výzorom a cenou zarad'uje kúsok menom Fractal Design North XL Charcoal Black?

Budem prvý, kto prizná, že má pre produkty švédskej značky Fractal Design vo svojom srdci špeciálne miesto. To je však len môj subjektívny názor, ktorý som nadobudol počas rokov testovania, keď mi pod rukami prešli stovky produktov nielen od Fractalu, ale samozrejme, aj od ich priamej konkurencie. Pri recenzovaní však treba byť objektívny, takže hoci cenovka a vzhľad tejto skrinky kričia prémiovou kvalitou, skrinka si prešla poriadnym záťažovým testom, prest'ahoval sa do nej testovací hardvér a pozrel som sa na všetky jej vlastnosti aj schopnosti.

Obal a jeho obsah

Tak ako pri predošlých XL skrinkách od Fractal Design je obal naozaj masívny. Fractal pri najnovších obaloch upustil od tradičného zovňajšku, ktorý zvykol ukazovať výzor v zloženej forme na jednej strane, a takzvaný „exploded view“ na tej druhej.

Teraz krabica nesie iba pár nápisov s menom produktu a moderné logá Fractal Design. Vnútri krabice sa nachádza už samotná skrinka, chránená z čelných strán mäkkou penou, ktorej dôverujem oveľa viac ako tradičnému polystyrénu, a mala by prežiť aj menej slušné zaobchádzanie pri preprave. Krabička s tradičným príslušenstvom je schovaná priamo v skrinke, avšak ponúka len vcelku úctyhodné množstvo skrutiek – 16 ks M3, 11 ks 6-32, 3 ks dištančných skrutiek, 4 ks PSU skrutiek, 8 ks 3,5" skrutky na uchytenie HDD a tiež pomôcok – 8 antivibračných podložiek pre HDD a 4 st'ahovacie pásky na upratanie káblov.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení North XL v podaní Charcoal Black s perforovanou bočnicou namiesto temperovaného skla sa naskytá pohľad na masívny monolit, ktorého rozmery a váha prezrádajú, že nejde o žiaden

lacný či nekvalitný špás pre používateľov plánujúcich používať slabšie procesory a jednu slabučkú grafiku. North XL je skrinka, ktorá na pracovnom stole zaberie naozaj veľa miesta, a je možné, že sa nezmestí ani pod niektoré stoly. Pravdou však je, že North XL je vďaka inteligentnému vnútornému rozvrhnutiu opäť jedna z najlepších skriniek, aké som v posledných rokoch videl. Prachové filtre, alebo aspoň jednoducho čistiteľný perforovaný plech na každom rohu, obrovské množstvo pozícií na ventilátory, USB-C konektor na prednom paneli a aj podpora E-ATX dosiek robia z North XL dlhodobú investíciu.

Vizuál a materiál

V minulosti som si často pochvaloval striedmy a neokázalý dizajn, ktorým sa skoro celý rad Fractal Design skriniek vyznačoval. Samozrejme, v posledných rokoch priniesli aj viacero farebných variantov najobľúbenejších modelov, no North vystupuje z radu jedným jednoduchým dizajnovým prvkom. Do dizajnu North skriniek je totiž zakomponované pravé drevo, ktoré z týchto skriniek robí niečo viac ako len kovový box na bezpečné uloženie výkonného hardvéru. Samozrejme, nielen modelový rad North zdobia detaily z dreva, tohto vylepšenia sa v určitej forme dostalo aj kompaktným kúskom Era 2 a Terra, avšak na North a North XL skrinkách je použitie dreva najviac viditeľné. Táto skrinka si teda nájde svoje miesto nielen v brlohu hráča na úrovni, ale aj v manažérskej kancelárii či na stole riaditeľ'a firmy. Kovové šasi je na rozdiel od niektorých lacnejších modelov od konkurencie pevné aj bez nainštalovaných bočníc či



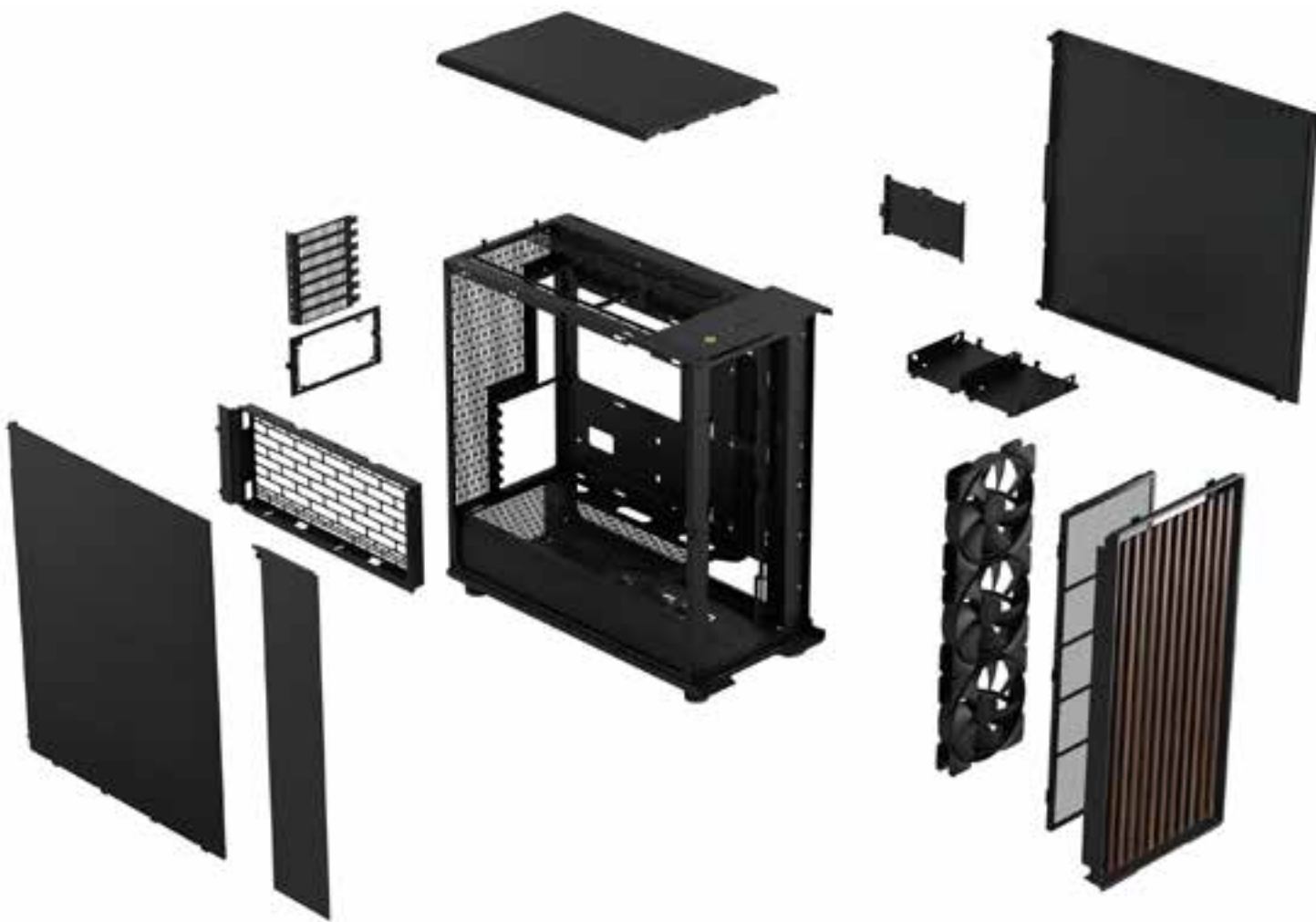
vrchného panelu a na celej skrinke sa mi nepodarilo nájsť ani jednu ostrú hranu. North XL, podobne ako predošlé modely od Fractalu, ponúka stále nadmieru dobrú ochranu proti prachu, ktorú zabezpečujú odnímateľné filtre nielen na čele skrinky, ale aj po celej dĺžke spodnej časti.

Rozloženie a novinky

Vnútorné rozloženie North XL kopíruje to, čo sme už mali možnosť vyskúšať napríklad s Meshify 2 XL, no odstraňuje viacero maličkostí, ktoré mi pri starších Fractal skrinkách mierne prekážali. Zdroj je ukrytý v tradičnom tuneli, no nad ním sa nachádza malé, no o to vítanejšie preväpnie. Nakol'ko táto verzia North skrinky disponuje perforovanou kovovou bočnicou, a nie

temperovaným sklom, zakomponovali do nej praktický držiak na ďalšie dva 120 mm alebo 140 mm ventilátory fúkajúce čerstvý vzduch priamo k PCIe slotom. Pri použití držiaku však treba myslieť na zníženie maximálnej výšky CPU chladiča zo 185 mm na 155 mm. To však nebude s použitím vodného chladenia žiaden problém. Na otváranie bočníc či odnímanie vrchného a predného panelu netreba žiaden skrutkovač alebo iné nástroje, ako to bolo pri predošliých skrinkách, ale za všetkým stoja zacvakávacie plastové úchyty a magnety alebo skrutky odkrútitel'né prstami. Pokiaľ ide o pozície pre disky, v základnom rozložení, v akom je skrinka dodávaná, je možné osadiť dvojicu 2,5 palcových diskov a ďalšie dva 3,5/2,5 disky. V dnešnej dobe m.2 disky je táto ponuka obstojná, hoci nie je úžasná a pri





osadení naozaj dlhého zdroju (max. 290 mm) sa ponuka pozícií na 3,5" disky zníži na jeden. Avšak ten, kto by chcel domáce NASko z Fractal Design skrinky, vždy môže siahnúť po starších Define modeloch.

Z hľadiska chladenia výkonného hardvéru je však North XL na špičke. Podpora až 420 mm radiátorov vpredu a 360 mm hore schladí aj tie najvýkonnejšie komponenty.

Skrinka je od výrobcu dodávaná s trojicou 140 mm Aspect PWM ventilátorov umiestnených vpredu, no celkovo sa do verzie s kovovou bočnicou zmestí až deväť 120 mm ventilátorov alebo osem 140 mm kúskov a do vrchnej časti skrinky je dokonca možné osadiť dvojicu až 180 mm ventilátorov. A pokiaľ ide o ventilátory, musím spomenúť novinku, na ktorú si fanúšikovia Fractal Design skriniek mohli zvyknúť už dávnejšie.

Je ňou zabudovaný PWM ovládač ventilátorov, do ktorého je možné zapojiť 4 ventilátory, rozmiestnené po celej skrinke, pričom tieto sa dajú následne ovládať cez PWM konektor pripojený do matičnej dosky.

Je tiež fajn, že Fractal ponúka možnosť presunúť PWM ovládač aj na alternatívnu pozíciu, do zadnej časti skrinky.

Možnosti chladenia a testovanie

Pri testovaní skriniek som v minulosti viackrát písal, že nestačí len to, ak sa do správnej skrinky zmestí tona komponentov, pričom vyzerá k svetlu, ale mala by byť schopná ich aj schladiť. Často sa mi pod ruky dostali efektne vyzerajúce skrinky, avšak použitie temperovaného skla aj na predné čelo v ich prípade znamenalo hlavne horší prietok vzduchu a vyššie teploty.

Preto ma veľmi teší, že North XL sa, podobne ako staršie Meshify skrinky, drží toho, v čom je najlepší, a kvalita či kvantita prietoku vzduchu je stále veľmi dobrá. Po osadení skrinky konfiguráciou Ryzen 7 7800X3D s 280 mm AIO chladičom, 32 GB RAM a AMD Radeon 7800 XT sa v základnom nastavení, v akom je skrinka dodávaná z výroby, pohybovali teploty komponentov len pár stupňov (2–3 °C) nad teplotou v miestnosti.

Pod zát'azou syntetickými benchmarkami teploty vystúpili, samozrejme, vyššie, no stále sa pohybovali v bezpečných hodnotách, ktoré pri dlhodobom používaní môžu znamenať rozdiel medzi upečeným hardvérom a rokmi bezproblémového používania. O dobrom prietoku vzduchu najviac hovoril asi fakt,

že po odstránení predného panelu a oboch bokov klesli teploty iba o 1 °C.

Zhrnutie

Fractal Design North XL svojím dizajnom možno neosloví každého. Veľ'a hráčov, ale aj bežných používateľ'ov predsa rado vystavuje svoj hardvér, keď si už priplatili za drahé komponenty a RGB svetielka. Ten však, kto uprednostňuje neokázalý, nenápadný dizajn, ktorý iba šepká o svojej kvalite a prémiovosti, potom možno nájde vo Fractal Design North XL svoju skrinku na celý život. Pretože ten, kto do nej raz zainvestuje, nebude mať potrebu ju najbližších 10 rokov meniť, iba vylepšovať to, čo sa v jej vnútri ukrýva.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design Cena s DPH: 205€

PLUSY A MÍNUSY:

- + striedmy dizajn
- + skvelý prietok vzduchu
- + zabudovaný ovládač ventilátorov
- prémiová cena

HODNOTENIE:



ADATA XPG Lancer DDR5 16 GB 6000 MT/s CL30 RGB

BIELE, RÝCHLE A AJ S RGB SVETIELKAMI



Spoločnosť ADATA patrí medzi popredných výrobcov pamät'ových a úložných riešení, pričom jej herná značka XPG (Xtreme Performance Gear) sa zameriava na výkonné komponenty pre hráčov a nadšencov. V oblasti počítačových pamätí ponúka XPG širokú škálu modulov, ktoré kombinujú najnovšie technológie s vysokým výkonom a spoľahlivosťou.

DDR5 pamäte prinášajú oproti predchádzajúcej generácii DDR4 výrazné vylepšenia ako sú vyššie frekvencie, väčšia šírka pásma a lepšia energetická efektívnosť. Tieto vlastnosti umožňujú rýchlejšie spracovanie dát, čo je kľúčové pre moderné aplikácie a hry. S prechodom na DDR5 sa tiež zmenil spôsob označovania rýchlostí; namiesto MHz sa teraz používa MT/s (mega transfers per second), čo presnejšie odráža skutočný výkon pamätí.

Obal a jeho obsah

Po otvorení kompaktného balenia v červenej farbe sa ukážu dva 8 GB pamät'ové moduly ADATA XPG Lancer v bielom prevedení, ktoré sa môžu pochváliť elegantným dizajnom

a RGB podsvietením. Biely chladič dodáva modulu prémiový vzhľad, ktorý sa hodí do rôznych farebných schém zostáv, i keď nie do všetkých. Pre takýchto záujemcov však ADATA samozrejme ponúka aj čierny variant týchto pamätí. Tieto RAM moduly ponúkajú chladič z anodizovaného hliníka s plastovým rozptyľovačom svetla o ktoré sa starajú zabudované LED diódy, vďaka čomu je možné s nimi vykúziť naozaj zaujímavú svetelnú šou, podľa individuálnych predstáv. ADATA XPG Lancer podporujú asi všetky typy RGB ovládania, od Aura Sync, cez RGB Fusion 2.0 a Mystic Light Sync až po Polychrome Sync.

Komponenty pamätí, EXPO nastavenia a avizované parametre

XPG Lancer RGB DDR5 16 GB 6000 MT/s CL30 využíva kvalitné pamät'ové čipy od spoločnosti SK Hynix, konkrétne Hynix M-die, ktoré sú známe svojou spoľahlivosťou a výkonnosťou. Modul podporuje Intel XMP 3.0 a AMD EXPO profily, čo umožňuje jednoduché nastavenie optimálnych parametrov

v BIOS-e, bez potreby manuálneho ladenia. Avizované parametre zahŕňajú frekvenciu 6000 MT/s, časovanie CL30-40 a prevádzkové napätie 1,35 V.

Výkon a testovanie

Samozrejme, RAMky nemôžu len pekne vyzeráť, ale musia aj zvládať všetko potenciálne pracovné nasadenie. Od spustenia, viac ako dvoch okien v prehliadači Google Chrome, cez hranie hier, až po programy profesionálov a nástroje na produktivitu. Pri testovaní pomocou syntetických nástrojov, ako sú AIDA64 a Cinebench, dosiahol modul vynikajúce výsledky, ktoré potvrdzujú jeho vysoký výkon. V reálnych aplikáciách, ako je renderovanie videa a hranie náročných hier, priniesla pamäť plynulý chod a rýchlejšie načítanie dát, čo prispelo k celkovo pozitívnemu používateľskému zážitku.

Zhrnutie

ADATA XPG Lancer RGB DDR5 16 GB 6000 MT/s CL30 v bielom prevedení sú vynikajúcou voľbou pre používateľov, ktorí hľadajú vysokovýkonnú a esteticky atraktívnu pamäť pre svoje systémy. Kombinácia kvalitných komponentov, podpory XMP a EXPO profilov, nízkeho časovania a pôsobivého RGB podsvietenia robí z tohto modulu ideálnu voľbu pre náročné aplikácie a hry. Hoci v dnešnej dobe by som už skôr odporúčal siahnuť po dvojnásobnej kapacite, no pokiaľ rozpočet nedovolí, je vždy možné príkúpiť v budúcnosti druhý kit, pokiaľ to matičná doska dovolí.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ADATA
Cena s DPH: 140€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + integrované RGB LED
- + jednoduché taktovanie
- mierne vyššia cena

HODNOTENIE:



RingConn Smart Ring Gen 2

MENŠÍ A LEPŠÍ?



V polovici roku 2024 sme vám priniesli obsiahly test na prvý smart ring od spoločnosti RingConn. Toho času boli práve prstene, schopné zbierať relevantné dáta o fyzickej aktivite, takzvané na vzostupe a okrem komerčne vôbec najznámejšej firmy **Oura** ste si mohli vybrať aj z nemenej kvalitnej ponuky od značky **Ultrahuman**. **Lakmusovým papierikom** na overovanie presnosti zbierania dát bola pochopiteľne moja vlastná telesná schránka. Keďže som oba prstene, od **Ultrahuman** aj od **RingConn**, aktívne nosil aj naďalej, dnes už mám ucelený názor na obe zariadenia aj z pohľadu dlhodobého užívateľského testu. Práve firma **RingConn**, ktorú pred necelou dekádou založil doktor **Guoxing Wang**, nedávno oznámila druhú generáciu svojho inteligentného krúžku na prst. Doktor **Wang** na začiatku svojej vízie túžil po tom vyrobiť sofistikované zariadenie na monitorovanie kritických životných funkcií, ktoré sa zmestí do tvaru prsteňa a ktoré svojmu užívateľovi počas nosenia nebude spôsobovať žiadnu formu nepohodlia – istú alternatívu pre ľudí, ktorí neradi nosia hodinky na zápästí.

S touto jasne danou filozofiou dokázala spoločnosť RingConn nabrat' natol'ko veľkú základňu d'alších „lakmusových papierikov“, až to vyústilo do nového produktu a práve o jeho kvalitách vám v nasledujúcich riadkoch zreferujem viacej.

Gro ostáva nemenné a ja som ho jasne naznačil už v úvode. Existencia inteligentných prsteňov je opretá o serióznu snahu preniesť všetky dôležité snímače z hodinek do oveľa menšieho prsteňa a tým dosiahnuť navýšenie komfortu počas celodenného nosenia, vrátane spánku. Inteligentné hodinky, akokoľvek ich dnes stále viac a viac vynalievajú výrobcovia dokážu vyhotoviť čo najviac užívateľsky prívetivé, nikdy nedosiahnu takú úroveň fyzického komfortu, aký zažijete počas nosenia klasického prsteňa. Samozrejme, nazývať zariadenie ako smart ring ničím obvyčajným je jemne mimo misu, ostatne, proporciami ide predsa len o iný zážitok, než máme možnosť vnímať počas nosenia bežného krúžku vyrobeného zo vzácného kovu. Tak či onak, aj tento špecifický druh

hardvéru sa za pár rokov svojej komerčnej existencie dočkal zásadnej evolúcie a **RingConn** nie je žiadnou výnimkou. Druhá generácia **RingConn** prsteňa je hmotnostne ľahšia o 1 gram, tenšia o 1 mm a čo sa týka šírky, aj tu došlo na zmenšenie a to konkrétne o 0,6 mm – treba tu však brať na zreteľ tú skutočnosť, že celková váha a proporcie sa líšia podľa veľkosti krúžku. Primárnym materiálom zostáva titán a tak ako to bolo v prvej verzii, prsteň síce dokáže statočne odolávať škrabancom, ale už teraz vám môžem zaručiť, že pri bežných činnostiach a nie práve opatrnom zaobchádzaní, tých väčších či menších škrabancov, skôr či neskôr, nakoniec pár zase nazbierate. Za predpokladu, že chcete mať svoj prsteň neustále ako zo škatuľky, budete sa musieť vyvarovať rôznym činnostiam, počnúc kontaktu s kľúčmi alebo mincami a končiac chytním akýchkoľvek materiálovo podobných predmetov – z mojej pozície, kedy musím dennodenne brať do rúk rôzne kovové notebooky a tablety, sa zdalo byť nemožné ochrániť tento konkrétny prsteň pred



aktivitu z oboch rúk s tým, že výrobca odporúča nasadiť ho primárne na ukazovák, prostredník alebo prípadne prstenník. Tmavšia kovová časť s PVD nánosom sa stará o vizuálne neutrálnu prezentáciu z vonkajšej strany a akonáhle si prsteň dáte dole, zvnútra môžete sledovať konektor pre nabíjanie a výstupky prepojené s tromi vstavanými senzormi. Šasi prsteňa je opatrené odolnosťou IP68, čo logicky znamená, že sa s ním viete vybrať do prašného i vlhkého prostredia. Sprchovanie a kúpanie sa s prsteňom je samozrejmosťou a potápanie sa je povolené do hĺbky sto metrov po dobu tridsiatich minút (čo znamená nárast o päťdesiat metrov voči prvej generácii). Ak ste čítali moju recenziu

čo i len malým poškodením. V záujme čo najkomplexnejšieho výstupu som sa každopádne 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. Produkt si viete objednať vo viacerých farebných prevedeniach a jeho cena sa aj s dovozom pohybuje na úrovni štyristo eur. Po dizajnovej stránke ide podľa môjho názoru suverénne o najkrajší smart ring na trhu a do tejto svojej hodnotiacej vety sa nebojím zaradiť ani premiérový prsteň od Samsungu. Stále síce ide o hranatejší kúsok, ale priamo na prste je táto skutočnosť rozpoznateľná len pri pohľade z profilu, čiže bežným okom ju nikto určite nezaregistruje.

Proces nákupu začína správnym výberom veľkosti, keď 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.

Najkrajší a najtenší prsteň v hre

Prsteň dokáže v plnom rozsahu monitorovať a mapovať vašu celodennú

práve na prvú generáciu prsteňa značky RingConn, tak určite dobre viete, že som bol doslova unesený z kvality dokovacej stanice lomeno nabíjacieho puzdra. Aj keď výrobca na tomto praktickom pomocníčkovi udáva, že ide o druhú generáciu, sotva by ste na oboch puzdrách našli nejaké rozdiely. Ide stále o samostatnú krabičku vyhotovenú kompletne z hliníka a vybavenú batériou – predmetné puzdro vám umožní nabiť prsteň 15 až 20 krát bez toho, aby ste potrebovali mať v okolí elektrickú zásušku. A prečo to opakovane pozitívne a príjemné prekvapenie? Vyššie spomínaná konkurencia vám totižto ponúka len obyčajný nabíjací adaptér s káblom, ktorý je síce menší, než cestovaná stanica RingConn, ale z pohľadu využitia mimo domova ostáva zásadne znevýhodnený. Jediný kto v tomto smere môže uvedenej firme konkurovať je Samsung, ktorý sa evidentne pri tvorbe svojho prsteňa nechcel nechať zahabiť a prišiel s vizuálne aj funkčne podobným puzdrom ako má RingConn. Keď už spomínam batériu, tak aj pri nej sa dá hovoriť o jasnej výhode testovanej jednotky a generačnému nárastu výdrže.





Pri bežnom používaní, kedy si každý deň cielene nebudete spúšťať konkrétne monitorovanie športovej aktivity a tak isto vynecháte novinku v podobe monitorovania spánkového apnoe, vám batéria teoreticky vydrží na jedno nabitie viac ako desať dní. V prípade plného vyt'aženia vstavaných senzorov však bude nutné prsteň dobiť už po necelom týždni. Rýchlosť samotného nabíjania zostáva slušná, keďže vám na ňu stačí nechať prsteň v puzdre deväťdesiat minút. Tlieskam strojcom za obrovský pokrok v rámci prepojenia prsteňa s aplikáciou, keďže sme sa medzičasom dočkali hromady zásadných vylepšení, ktoré moje predchádzajúce námietky kompletne eliminovali a okrem iného pridali užitočné hlásenia o aktuálnom stave batérie. Apropos, nabíjacie puzdra, staré aj nové, viete bez problémov používať naprieč oboma generáciami prsteňov. Podľa medzinárodných výskumov viac ako jedna miliarda ľudí na celom svete trpí spánkovým apnoe, pričom osemdesiat percent prípadov zostáva nediagnostikovaných. Práve prsteň značky RingConn, konkrétne jeho druhá generácia, je schopný na základe monitorovania vášho tela počas spánku zaznamenať uvedený problém a včas vás o ňom informovať, respektíve odporúčať návštevu lekára.

Spoločnosť RingConn uvádza, že na základe vykonania klinických štúdií dokázala nastaviť softvér vo svojom prsteni tak, aby bol schopný odhaliť spánkové apnoe s presnosťou 90,7%. To je zásadná novinka testovanej vzorky, kvôli ktorej začne určite nemalá časť majiteľov prvej generácie uvažovať o výmene. Podme sa však teraz bližšie pozrieť na to, čo ešte dokáže samotný

prsteň monitorovať a ako relevantné dáta vám vie prostredníctvom svojej aplikácie podsúvať. Jeho základom je opäť séria senzorov, ktoré tentokrát riadi výkonnejší MCU čip – inžinieri dosiahli štyristo percentný nárast monitorovacej kapacity a súčasne znížili čerpanie energie z batérie o viac ako dvesto percent. Ide konkrétne o snímač teploty, PPG senzor a 3D akcelerometer.

Musím podotknúť, že akokoľvek to všetko pre nezasväteného užívateľa môže znieť ako klasická prehliadka PR frázy, tak s relevanciou nazbieraných dát som tentokrát nemal čo i len malinký problém. V priamom teste oboch generácií a pri porovnaní výsledkov som zaznamenal zvýšenú presnosť u novšieho modelu a to nielen čo sa týka krokov, ale aj všetkých zvyšných monitorovacích procesov.

Monitorovanie spánku sa výslednými dátami dá porovnať s čímkokoľvek v rámci nositeľných zariadení a prsteň nie je opäť vedľa ani pri údajoch ohľadom teploty pokožky, okysličenia krvi a srdcovom tepe – testovanie okrem iného prebiehalo aj v rámci použitia dvojice prémiových hodínok. V rámci plne lokalizovanej aplikácie máte možnosť listovať v záznamoch počas jednotlivých dní a nechýba podrobný rozpis bežnej alebo náročnej športovej aktivity (ponuka konkrétnych športov medzičasom narástla, aj keď treba jedným dychom dodať, že valná časť z nich je stále v akejsi beta verzii). Záznam spánku rozpisuje jednotlivé fázy do štandardného grafu a nezabúda priložiť informácie o SpO2, dýchaní a teplote pokožky. Napríklad, oproti prsteňu Ultrahuman Ring Air bola druhá generácia RingConnu schopná správne identifikovať aj krátke

prebudenia a zmysluplne ich zapísať do prehľadného grafu. Samostatnou kapitolou vychádzajúcou zo zberu už vymenovaných údajov je stres. Tu vám prsteň zvláda podávať informácie o aktuálnom indexe stresu, ktorý prepája s pod-aplikáciou s názvom Wellness Balance, ale čo je ešte zaujímavejšie, po novom môžete využiť špeciálneho AI asistenta a s ním konzultovať fyzickú aktivitu na najbližšie hodiny a dni.

Voči tejto forme umelej inteligencie som bol spočiatku vyložené skeptický, avšak musím skonštatovať, že skutočne nejde o nejaké náhodné typovanie vášho zdravotného stavu a vždy keď som s AI konzultoval, či mám v daný deň ísť behať alebo nie, reálne odporúčanie korelovalo s mojimi pocitmi priamo na bežeckej dráhe. Presne v tomto vidím ja osobne budúcnosť, kedy sa používanie inteligentných prsteňov stane bežnou rutinou a zdokonalením softvéru, schopného zozbierať všetky tie dáta, sa budeme schopní správne rozhodovať o budúcej aktivite a dokážeme si tak šetriť svoje zdravie a čas.

Druhú generáciu inteligentného prsteňa značky RingConn ma po takmer mesiaci intenzívneho používania rozhodne nesklamala, ba naopak si myslím, že ide stále o produkt porovnateľný s akokoľvek nateraz dostupnou konkurenciou.

Medzi jeho zásadné prednosti, ak dám bokom elegantný dizajn a stále rovnako tak neplatenú aplikáciu, patrí rozhodne vyššia výdrž batérie, prémiové spracovanie, dokovacia stanica a po novom aj funkcia monitorovania spánkového apnoe. Už teraz sa nemôžem dočkať toho, keď spoločnosť RingConn, predpokladám že o pár rokov, opäť posunie hardvérové možnosti inteligentných prsteňov na ďalší level.

Verdikt

Jeden z najlepších smart prsteňov na trhu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
RingConn	400€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Prémiové spracovanie a dizajn	- Absentuje automatické rozpoznanie aktivity
+ Batéria	
+ Softvér stále bez poplatkov	

HODNOTENIE:



Súťaž



1. Cena Externý SSD disk Kingston XS1000 RED s kapacitou až 2TB



Otázka: Akú max. rýchlosť ponúka disk pri pripojení USB 3.2 Gen 2?
Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 31.1.2025

Seriálové návraty



Koniec roka praje známym seriálovým návratom - svoj návrat oznámil seriál *Malcolm in the Middle* (Malcolm úplne v tom) a dokonca aj športový seriál *Friday Nights Lights*.

Čo sa týka Malcolma, Frankie Muniz, Bryan Cranston a Jane Kaczmarek oznámili vo veľmi originálnom videu že Disney+ pripravuje 4 nové epizódy. Linwood Boomer, originálny tvorca seriálu sa tiež bude na príprave seriálu podieľať. Komedialny seriál sleduje hektický život priemernej americkej rodiny kde jeden zo synov - Malcolm vyniká extrémnou inteligenciou. Tým že ale ide o prostredné dieťa, okrem Malcolma má rodina ešte 3 synov Francis, Reesa a Dewey (a v neskorších častiach dokonca pribudne aj miminko), je jeho život naplnený humornými situáciami a hlavne

životnými komplikáciami, do ktorých ho jeho bratia často zapletú. Seriál sa tešil veľkému úspechu už od svojich začiatkov a nové časti vznikajú skoro 20 rokov po uvedení poslednej časti. Rozhodne bude veľmi zaujímavé sledovať, kde sa rodinka bude nachádzať toľko rokov po uvedení posledného dielu. V prvej polke decembra

produkčná spoločnosť Peacock oznámila, že pripravuje adaptáciu obľúbeného futbalového seriálu *Friday Nights Lights* - Svetlá piatkovej noci. Seriál, ktorý si získal dokonca seriálovú Emmy, vznikol na motívy knihy s rovnakým názvom z roku 1990 ktorú napísal Buzz Bissinger. Kniha sa zameriava na Texaský stredoškolský futbal a fenomén, ktorý tento šport znamená pre malé mestá. Celý týždeň celé mesto čaká len na piatkový futbalový zápas a osud hráčov a trénera je odvodený od jeho výsledku. Na základe tejto knihy vznikol film s hlavnou úlohou s Billym Bobom Thorntonom. Následne Peter Berg pripravil aj seriálové spracovanie s Kylom Chandlerom a Connie Britton v hlavných úlohách. Seriál bol inovatívny hneď v niekoľkých ohľadoch - jedným bolo jeho autentické spracovanie. Berg využil na snímanie scén hneď niekoľko kamier, čo mu umožnilo dosiahnuť dokumentárny štýl réžie. Tiež ide do dnešného dňa o seriál, ktorý má najlepšie natočenie športových scén. Momentálne ešte Peacock neoznámil presnejšie informácie o uvedení seriálu, ale vraj pôjde o úplne nové seriálové obsadenie.



Reynolds a Jackman sú opäť spolu



Vyzerá to tak Ryan Reynolds a Hugh Jackman, ktorý spolu nedávno spolupracovali na *Deadpool* a *Wolverine* sa čoskoro opäť spoja v novom filme.

Údajne by malo ísť o film *Boy Band*. Film, na ktorého scenári sa podieľal Jesse Andrews. Prvýkrát bol film oznámený v roku 2023 a už vtedy bol Reynolds jeho súčasťou ako hlavná postava. Prípravy sa ale hneď začali posúvať a nakoniec aj plánované natáčanie sa presunulo z jesene 2023 až na rok 2024. Táto spolupráca by každopádne mohla sedieť obidvom hviezdám, pretože o speváckom talente Jackman rozhodne nie je pochýb a Reynolds už má tiež jeden muzikál na svojom hereckom konte.

Búrlivé výšiny



Kniha Búrlivé výšiny od spisovateľky Emily Bronte bola sfilmovaná už niekoľkokrát nielen ako filmové, ale aj ako seriálové spracovanie.

Medzi asi najznámejšie spracovania patrí film z roku 1939 s Laurencem Olivierom, alebo spracovanie z roku 1992 s Juliette Binoche a Ralphom Fiennesom. Dej sleduje toxický vzťah medzi Heathcliffom a Catherine Earnshaw - Margot Robbie by mala stvárniť aj hlavnú postavu Catherine do postavy Heathcliffa bol obsadený Jacob Elordi. O réžiu sa postará Emerald Fennell a do kín by sa film mal dostať v období Valentína 2026.

Tým že samotná kniha má romantický podtón ide o logický dátum.

Barbie 2



Prvý film prišiel ako veľký hit do kín v roku 2023 a vytvoril fenomén Barbenheimer.

Aj keď sa filmové spracovanie skončilo tak že to neindikovalo hneď aj námiet na druhé spracovanie, so ziskom 1,4 miliarda v rámci tržieb štúdio Warner Bros hneď spustilo prípravu druhého dielu. Greta Gerwig a Noah Baumach, ktorí sa podieľali aj na prvom filme, by mali byť opäť súčasťou príprav. Gerwig sa momentálne podieľa aj na spracovaní Chronicles of Narnia pre spoločnosť Netflix, čo bude mať určite vplyv na časový rámec a dĺžku príprav.

To, či sa do filmu vráti aj Margot Robbie, ktorá bola nielen producentkou ale aj hlavnou hviezdou filmu je ešte momentálne otáznne.

Avengers Doomsday



Marvel má s Avengers Doomsday veľké plány. Nový film, ktorý bude piatym Avengers filmom bol prvý krát oznámený v San Diegu počas Comic Conu v júli 2022.

Pôvodný scenár, kvôli preobsadeniu hlavnej postavy prešiel nielen zmenou mena ale aj kompletným prerobením

scenáru. V júli 2024 bol následne oznámený nový podtitulok Doomsday. Ako sme už informovali Robert Downey Jr, bol do filmu obsadený ako Doctor Doom, ktorý by mal byť hlavným záporákom filmu. Ďalšími Avengers vo filme by mali byť Fantastic Four - s novým obsadením a the Thunderbolts. Thunderbolts

zostáva zo skupiny zlosynov, ktorí boli reformovaní a teraz pomáhajú superhrdinom.

Podľa prvých informácií by sa v Thunderbolts mali objaviť Sebastian Stan ako Bucky Barnes, Florence Pugh ako Yelena Belova, David Harbour ako Red Guardian, Wyatt Russell ako U.S. Agent, Olga Kurylenko ako Taskmaster, Hannah John-Kamen ako Ghost a Julia Luis-Dreyfus ako Valentina Allegra de Fontaine, ktorá skupinku dá dokopy. Podľa posledných informácií sa k filmu pridal aj Chris Evans zatiaľ ešte v neznámej úlohe a Hayley Atwell, ktorá by si údajne mala zopakovať úlohu agentky Peggy Carter. Toto by naznačovalo že Evans by sa mohol vrátiť ako Steve Rogers.

Avengers: Doomsday je plánovaný na uvedenie v roku 2026 s tým že podľa momentálnych informácií by po ňom malo nasledovať ďalšie pokračovanie Avengers: Secret Wars o rok neskôr v máji 2027.

Wicked

Z DOSIEK DIVADLA NA FILMOVÉ PLÁTNO



Broadwayská divadelná hra Wicked nedávno oslávila 20. výročie od svojho prvého uvedenia a rozhodne v dohl'adnej dobe neplánuje prestávku. Muzikál Winnieho Holzmana a Stephena Schwartza v sebe nesie okrem nádhernej hudby aj posolstvo o priateľstve a nie tak zlej, zelenej čarodejnice z krajiny Oz. Piesne ako Popular alebo Defying Gravity sa stali vd'aka tomuto muzikálu ikonickými a patria tiež k ťažším hudobným číslam, na ktorých sa učia začínajúci broadwayskí herci a herečky.

Teraz prichádza do kín film od Johna M. Chu, ktorý sa rozhodol toto divadelné prevedenie priniesť na veľké plátno. Tu by som len dodala, že asi všetci poznáme film Čarodejník z krajiny Oz z roku 1939 s Judy Garlandovou, tento film však nazerá na príbeh z inej perspektívy, Wicked je totiž prequelom k tomuto príbehu.

Chu sa trochu kontroverzne rozhodol, že spracovanie bude mať dve časti – tu bola hneď vznesená otázka, či je

to vážne nutné alebo či ide len o to, aby film vyniesol väčšie zisky. Toto si už viac priblížime v recenzii.

Elphaba – zlá zelená čarodejnica

Film sa zameriava na postavy čarodejníc z krajiny Oz – Elphabu ako zlú čarodejnicu (Cynthia Erivo) a Galindu, neskôr Glindu (Ariana Grande). Prvá scéna, rovnako ako aj v muzikáli začína v momente, keď je Elphaba, zlá čarodejnica zo západu, vyhlásená za mŕtvu.

Glinda, dobrá čarodejnica, príde túto informáciu oznámiť obyvateľom Munchkinlandu. Po prvom hudobnej čísle, začíname sledovať príbeh oboch hlavných postáv a ich počiatočnú nenávisť, ktorá sa neskôr premení v priateľstvo na univerzite Shiz.

Wicked, ako hra tak i film, vznikli na motíve knihy od Gregoryho Maguira z roku 1995. Kniha ukazuje, že Elphaba, ako

ju poznáme z príbehov, nie je až taká zlá ako o nej ľudia tvrdia. Pred príchodom na Shiz, žila v rodnom Munchkinlande.

Jej otcom bol guvernér, ktorému bola jeho manželka neverná a z tejto nevery vzišla práve zelená Elphaba. To, že je iná, jej dajú pocítiť jej rodičia už od narodenia, kedy ju odvrhnú. Jej matka, v knihe aj vo filme, umiera kým je Elphaba malá – má však sestru Nessurose (Marissa Bode), o ktorú sa s láskou stará.

Vítajte na univerzite Shiz

Nessa je dôvodom, prečo sa Elphaba ocitne na univerzite, pretože tu má začať študovať prvý ročník. Tu prvýkrát vidíme aj Glindu, ešte ako Galindu, a obe si rozhodne nepadnú hneď do oka. Po menšom incidente jedna z hlavných lektoriek univerzity, Madam Morrible (Michelle Yeoh), zistí, že Elphaba má v sebe silný čarodejnicky potenciál a rozhodne sa jej tiež ponúknuť miesto na univerzite. Chce z Elphaby spraviť silnú čarodejnicu,

ktorá by slúžila v smaragdovom meste priamo pod čarodejníkom z krajiny Oz.

V tomto momente sa naplno ponoríme do hned' niekoľkých známych hudobných čísel – Grande ale aj Erivo len potvrdzujú, že rozhodne majú široký, herecký i hudobný repertoár a stvárniť tieto roly je pre nich maličkosťou. Dokonca by som si dovolila povedať, že Grande svojím stvárnením Glindy miestami až predčí Erivo.

K skupinke čarodejníč zakrátko pribudne aj povrchný princ Fiyero (Jonathan Bailey), ktorý možno časom ukáže aj svoju menej povrchnú stránku. Bailey, rovnako ako dve hlavné protagonistky, má v svojej réžii hned' niekoľko speváckych aj tanečných čísel, ktoré sú náročnejšie, no on ich zvláda bez najmenšieho problému.

Smaragdové mesto

Ako som už spomínala, film *Wicked* rozdelil príbeh na dve časti. Celkovo má minútáž prvého filmu skoro tri hodiny, v rámci ktorých sa primárne zameriava na život na univerzite Shiz. Je trochu zvláštne, že dej opomenie to, ako sa Elphaba pripravuje na svoju budúcu úlohu v smaragdovom meste. Logickejšie by preto možno bolo ukončiť dej jej odchodom vo vlaku, tu však pokračuje ďalej až do jej stretnutia s čarodejníkom Oz (Jeff Goldblum). Dejovo táto sekvencia pôsobí dost' urýchlene. V rámci 40 minút sa naše hrdinky zoznamujú so smaragdovým mestom a jeho obyvateľmi (divákovi je predostrené aj pekné cameo od muzikálových herečiek Idiny Menzel a Kristin Chenoweth), aj s čarodejníkom. Preto je otázne, či bolo vážne dobré rozhodnutie túto celú časť ešte nechať v prvom filme.

Ako to už vznikne bývať, ideál, ktorý si ľudia vykreslili o čarodejníkovi,



sa nezhoduje s jeho konaním. On sám ani nemá dostatočnú čarovnú znalosť, aby vedel prečítať kódex zaklínadiel – práve na to potrebuje niekoho s talentom, aby mu pomohol uskutočniť jeho diabolský plán.

Finále filmu sleduje prerod Elphaby na mocnú čarodejnicu, ktorá vie lietať a nechce byť súčasťou zlovestného plánu. Toto však spôsobuje, že ju celý svet bude brať za zlú zelenú čarodejnicu zo západu.

Vo filme sme vyčerpali dost' veľké množstvo deja, z ktorého čerpal muzikál, preto je otázkou, ako Chu spracuje druhú časť príbehu. Materiálu je množstvo, možno sa dokonca rozhodne skombinovať aj dej zo spomínaného filmu z roku 1939 – takto by rozhodne splnil plnú komplexitu tohto diela. Vizuálne je film veľmi pútavý a je vidieť, že na scény, špeciálne efekty a kostýmy boli vynaložené veľké finančné prostriedky. Keď odhliadneme od týchto vecí a pozrieme sa len na dej, aj tu musím povedať, že film bol veľmi pútavý. Samozrejme nájdeme aj hluché

miesta a scény, ktoré sa rozhodne mohli vynechať – napríklad scéna v tanečnom klube. Pre Elphabu a Glindu ide o moment začiatku ich priateľstva, ale nebolo možno nutné vytvoriť až tak špecifickú scénu, ktorá inak neslúži na nič iné. Je však pravdou, že práve takéto scény umožňujú filmu voľne dýchať, bez tlaku blížiaceho sa finále.

Síce záujem o filmové muzikály v poslednej dobe veľmi opadol, výhodou *Wicked* je, že tých hudobných čísel tu nie je veľa a rozhodne sú pripravené veľmi kvalitne, od hudobného aranžmánu až po choreografiu. Je tiež pekné ako si Grande aj Erivo priniesli do prevedenia niečo svoje a nejde o kopírovanie hudobných čísel z divadelného muzikálu.

Wicked je rozhodne výborný film na toto obdobie v roku, vhodný nielen pre muzikálových fanúšikov, ale aj širšie publikum. Nech už sa Chu rozhodne pripraviť druhý diel akokoľvek, ten prvý mu vyšiel veľmi dobre a rozhodne nejako neškodí divadelnému spracovaniu.

„Muzikál *Wicked* sa zameriava na nie až takú zlú čarodejnicu Elphabu, jej priateľstvo s Glindou a príchod do smaragdového mesta k čarodejníkovi z krajiny Oz.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Jon M. Chu

Rok vydania: 2024
Žáner: Fantasy / Muzikál

PLUSY A MÍNUSY:

- + Hudobné čísla
- + Obsadenie
- + Vizuálne prevedenia a kostýmy
- Rozdelenie do 2 filmov
- Rýchly dej vo finálnej časti

HODNOTENIE:



Heretik

PSYCHOLOGICKÁ HRA NA MAČKU A MYŠ, KTORÁ SKÚŠA HRANICE VIERY A ROZUMU



Vo filme Heretik sa diváci ocitnú vo svete, kde nevinné zaklopanie na dvere je vstupenkou do nočnej mory. Dve mladé mormonské misionárky, sestra Paxton (Chloe East) a sestra Barnes (Sophie Thatcher), sa počas svojho misijného dňa ocitnú v dome pána Reeda (Hugh Grant). Tento charizmatický, zdvorilý a zdanlivo neškodný muž však skrýva temnú stránku. To, čo začína ako obyčajná diskusia o viere a náboženstve, sa mení na psychologickú pascu, kde sa testuje nielen odvaha misionárov, ale aj ich chápanie samotného významu viery.

Grant opustil svoju povest' romantického hrdinu a čoraz viac sa púšťa do temných a komplexných rolí. V tejto snímke predvádza jeden zo svojich najlepších výkonov.

Pán Reed je kombináciou zdvorilosti, intelektuálneho manipulátora a skrytej hrozby. Grantove typické úsmevy a jemné gestá, ktoré diváci poznajú z jeho romantických filmov, tu dostávajú nový, mrazivý podtón.

Náboženstvo ako zbraň aj útočisko

Jednou z najzaujímavejších tém filmu je jeho zamyslenie sa nad náboženstvom. Pán Reed, ktorý sa prezentuje ako amatérsky teológ a filozof, využíva svoje znalosti na to, aby rozkladal vieru mladých misionárov na jej základné prvky. Používa analógie, ktoré kombinujú históriu, popkultúru a filozofiu, aby ukázal, že všetky náboženstvá sú podľa neho len variácie na rovnakú tému. Spája napríklad evolúciu viery s vývojom hudby – od piesní „The Air That I Breathe“ a „Creep“ od Radiohead až po tvorbu Lany Del Rey.

Jeho hlavná otázka pre misionárky znie: Veríte, pretože to skutočne cítite, alebo preto, že vám to bolo povedané? Reed vytvára filozofickú dilemu, ktorá podkopáva ich presvedčenie a zároveň núti divákov premýšľať o tom, akú úlohu má viera v ich vlastných životoch. Napriek Reedovej manipulatívnej rétorike však film nikdy neponižuje vieru ako takú.

Sestry Paxton a Barnes sú vyobrazené ako silné postavy, ktoré dokážu vzdorovať intelektuálnym útokom. Ich reakcie ukazujú, že náboženstvo nemusí byť len o slepom prijímaní dogiem, ale môže byť aj zdrojom osobnej sily a odolnosti.

Atmosféra, ktorá vás vtiahne

Film začína pomaly a zdanlivo nevinne. Sestry Paxton a Barnes, každá s odlišným prístupom k svojej viere, zaklopú na dvere domu pána Reeda, ktorý ich privíta s úsmevom a ponúkne im čučoriedkový koláč. Reedov dom, osamelý a neosobný, pôsobí na prvý pohľad len trochu zvláštne – malé okná, kovové steny a mierne neprirodzené osvetlenie. No čím viac sa dej odvíja, tým viac sa atmosféra stáva klaustrofóbnou a znepokojivou.

Režisérske duo Scott Beck a Bryan Woods, známe aj vďaka hororu Tiché miesto, tu ukazuje svoju schopnosť vytvárať napätie pomocou malých detailov. Každý pohyb kamery, každá strih a každá



pauza v dialógu budujú pocit, že niečo nie je v poriadku. Diváci sú vtiahnutí do dusivého priestoru, kde každé slovo môže byť nástrojom manipulácie a každá chyba môže mať fatálne následky.

Slovný súboj viery a rozumu

Jednou z najväčších predností filmu je jeho scenár. Heretik je komorný film, ktorý stavia na dialógoch a psychologickom napätí. Pán Reed začína zdvorilo, no postupne otvára témy, ktoré sú pre misionárky čoraz nepríjemnejšie. Diskutuje o náboženstve, viere a ľudskej potrebe veriť, pričom využíva svoje brilantné rečnícke schopnosti na to, aby ich zneistil.

Táto verbálna hra mačky s myšou je mimoriadne napínavá. Sestry Paxton a Barnes nie sú len pasívnymi obeťami – každá z nich prináša do filmu inú

dynamiku. Kým Paxton je idealistická a naivná, Barnes je realistickejšia a opatrnejšia. Táto kontrastná dynamika robí ich interakcie s Reedom ešte zaujímavejšie.

Silné stránky i slabé miesta

Prvá polovica filmu je majstrovsky napínavá, no druhá polovica mierne stráca na sile, keď sklzne k tradičnejším hororovým prvkom. Jedným z nich je nedostatočne prepracovaný záver, ktorý pôsobí unáhle a nevyužíva plný potenciál napätia, ktoré sa postupne budovalo. Po intelektuálne a filozoficky nabitej prvej polovici sa film prekloní do predvídateľnejších hororových klišé, čím čiastočne stráca svoju jedinečnosť. Navyše, niektoré témy, ako je minulosť sestry Barnes alebo hlbšie motivácie pána Reeda, zostávajú len naznačené, bez uspokojivého rozuzlenia, čo môže u divákov vyvolať pocit,

že príbeh bol nedotiahnutý. Napriek tomu však Heretik zostáva silným filmovým zážitkom, ktorý diváka núti premýšľať ešte dlho po záverečných tituloch. Grantov výkon je jasným vrcholom filmu. Jeho pán Reed je fascinujúci antagonistický charakter – intelektuálne dominantný, no zároveň desivo bežný vo svojej schopnosti manipulovať druhých. Chloe East a Sophie Thatcher ako sestry Paxton a Barnes tiež predvádzajú vynikajúce výkony, ktoré držia film pohromade.

Hugh Grant za svoj výkon dokonca získal nomináciu na Zlatý glóbus v kategórii „najlepší herecký výkon v muzikáli alebo komédii“. Áno, čítate správne – muzikál alebo komédia. Jediný „muzikálny“ moment by sme mohli nájsť, keď Grantova postava spomína hudobné prepojenia medzi Radiohead a Lanou Del Rey, a čo sa týka „komédie“, tá môže spočívať v tom, že film do tejto kategórie vôbec zaradil. Okrem toho sa začína šepkať aj o možnej Oscarovej nominácii, ktorá by bola pre Granta jeho úplne prvou po 40 rokoch vo filmovom priemysle.

Heretik nie je len horor, ale aj filozofické zamyslenie sa nad tým, čo znamená veriť a akú úlohu hrá náboženstvo v našich životoch. Je to mrazivý pohľad na to, ako sa môže viera použiť ako nástroj manipulácie, no i zdroj osobnej sily. Tento film je dôkazom, že aj horor môže byť intelektuálne obohacujúci a Hugh Grant dokazuje, že je rovnako presvedčivý v úlohe zloducha ako bol kedysi v úlohe romantického hrdinu.

„Prichádzajú šíriť slovo Božie, netušiac, že po prekročení prahu domu charizmatického pána Reeda ich čaká najťažšia skúška ich viery. Zaklopať na jeho dvere a prijať pozvanie na čuťoriedkový koláč sa ukáže ako najhoršie rozhodnutie. Avšak skutočné precitnutie prichádza až vo chvíli, keď sa za mladými misionárkami zatvorí dvere. Práve vtedy sa začína smrteľná hra na mačku a myš.“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Scott Beck, Bryan Woods

Rok vydania: 2024
Žáner: Horor / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

- + vynikajúce herecké výkony
- + ostré dialógy
- + zamyslenie nad vierou a manipuláciou
- slabý záver
- hororové klišé v druhej polovici
- pomalé tempo

HODNOTENIE:



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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lonšček, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Lubomír Čelár, Daniel Paulín, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Maja Kuffová, Nataša Bôžiková, Simona Tlacháčová, Vanesa Svetíková, Nikola Rusnačíková, Bianka Slobodníková, Denisa Lutovská, Viktória Podolinská, Simona Slivová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

MSI STEALTH A16 AI+

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>.

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

Copyright © 2025 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6294 (online)

KINGSTON
FURY™



KINGSTON FURY FAMILY

Nech už ste počítačový nadšenec, hráč alebo tvorca obsahu, DDR5 pamäte Kingston FURY sú vašou správnou voľbou pre vyšší výkon.

Kúpite tu:



www.kingston.com

© 2025 Kingston Technology Europe Co LLP a Kingston Digital Europe Co LLP, Kingston Court, Brooklands Close, Sunbury on-Thames, Middlesex, TW16 7EP, Anglicko. Tel: +44 (0) 1932 738888 Fax: +44 1932 785 469. Všetky práva vyhradené. Všetky obchodné značky a registrované obchodné značky sú majetkom ich príslušných majiteľov.

D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

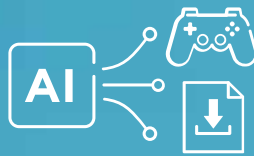
Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



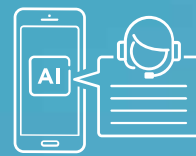
AI Mesh Optimiser



AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant



AI Parental Control

R15
AX1500 Smart Router

E15
AX1500 Mesh
Range Extender

M15
AX1500 Mesh Systems

