

GENERATION

PREVIEW
KINGDOM COME
DELIVERANCE II

TÉMA

*S honorom na
vrchol slovinska*

TESTOVALI SME

ASUS Zenbook A14

VIDELI SME

Nosferatu

RETRO

A Bug's Life

SÚŤAŽ



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.



Vykysnuté CESto

Každý jeden z vás si môže slovíčko „budúcnosť“ v súvislosti s technológiami vykladať absolútne po svojom, čo je pochopiteľné a samozrejmé. Bez toho, aby som chcel byť teraz priamo povýšenecký, tak napíšem: Čo je pre niekoho budúcnosťou, pre iného je už dávno zastaranou minulosťou. Napriek tomu sa rok čo rok státisíce odhodlaných ľudí snažia posunúť vnímanie využívania technológií na novú úroveň a stierajú hranice medzi niekdajšou fikciou z filmov a seriálov a našou každodennou realitou. Začiatkom aktuálneho kalendárneho roka sa v duchu tejto ich snahy opäť uskutočnilo známe podujatie CES. Do mesta hriechu, amerického Las Vegas, sa za zvuku (ne)výherných automatov zbehli malí aj veľkí výrobcovia elektroniky od výmyslu sveta, aby svetu vyrazili dych. V súvislosti s aktuálnym trendom umelej inteligencie sa uplynulý CES niesol v duchu AI integrovanej do všakovakého hardvéru a ja som si do úvodu februárového čísla nášho a vášho magazínu vybral tri zaujímavosti, ktoré by vám nemali uniknúť.

Na prvé miesto dávam rozhodne slúchadlá, ktoré vám dokážu z uší vytiahnuť všetok maz a celý proces môžete sledovať naživo, pomocou kamery a aplikácie v telefóne. Nielen pre milovníkov kultového seriálu Červený Trpaslík (Red Dwarf) si firma Roborock pripravila prvý automatický vysávač s výsuvným ramenom, ktoré dokáže počas upratovania interagovať s ponožkami či detskými hračkami. A tretou pokrokovou technológiou, ktorú som si vybral, je špeciálna toaleta, schopná vám zanalyzovať ranný moč a výsledky poslať rovno na vyšetrenie. Tak čo poviete teraz, žijeme skutočne ten svoj vlastný Star Trek? Než si to rozmyslíte, nezabudnite si prelistovať nasledujúce stránky, nájdete v nich totižto viac než len vykysnuté CESto.

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.

S HONOROM na vrchol Slovinska

NÁDYCH BUDÚCNOSTI



Klasicky a s istým odstupom od čínskeho trhu sa u nás aktuálne predstavila vlajková loď portfólia mobilných telefónov spoločnosti HONOR, model Magic7 Pro a Lite. Pri tejto príležitosti som aj po boku kolegov vycestoval do nádhernej scenérie Slovinska, a to konkrétne ku jazeru Bled nachádzajúcemu sa na úpäť Julských Álp a sútoku riek Sava Bohinjka a Sava Dolinka. Ak ste plne oboznámení s mojimi neraz osobite pojatými reportážami z terénu, tak určite dobre viete, že už som v tomto ohľade počas dvoch dekád práce novinára zažil skutočne mnoho dobrodružstiev a môžem si preto dovoliť povedať, že mňa len tak niečo neprekvapí. O to viac som vlastne rád, že vám teraz dokážem sprostredkovať svoje zážitky z uvedeného slovinského eventu, keďže na ňom som skutočne zažil niečo, na čo budem spomínať do konca života. Ešte než naplno začnem, musím uviesť jednu zásadnú informáciu. Nižšie spomínané AI funkcie sa v čase písania článku ešte len chystali na uvedenie pre lokálny trh, a preto je možné, že ak ste si model Magic7, či už v Lite alebo Pro verzii, zakúpili skôr, nebudete k nim mať ešte prístup.

Stále mám v hlave spomienku z detstva, ktorá v súčasnom kontexte globálneho otepľovania a vecí s ním spojených, znie už vyložene ako rozprávka hodná (ne) uverenia. Jedna z mojich ranných, ale napriek tomu živých, spomienok sa týka snehu a konkrétne môjho rodného mesta na Záhorí. V časoch, kedy ste nemohli len tak vycestovať za hranice Slovenska sa u nás v Malackách, minimálne raz, aspoň čo mi pamäť siaha, navalilo toľko snehu, že keď ma otec posadil na sánky a t'ahal za sebou cez mesto, jediný, čo som svojimi detskými očami dokázal zaznamenať, bol biely koridor siahajúci do výšky koruny ovocných stromov našej ulice.

V ponímaní súčasných pomerov, kedy nám v časoch vianočných z neba padá tak maximálne smogom ochutená ranná rosa, znie uvedená momentka skutočne neuveriteľne, ale verím, že nie som sám, kto má niečo takéto uložené vzadu v hlave, a aj vy, naši čtení a skôr narodení čitatelia, máte podobnú nostalgickú nitku vo svojej šedej databanke. Sneh je dnes jednoducho vzácnosť a ja som nesmierne rád, že stále fungujúca mágia tejto

zmrznutej vody bola akýmsi ústredným motívom pomyselného strhnutia plachty z mobilu HONOR Magic7 Pro a Lite.

Šialená odolnosť

Nový Magic7 vo verzii Pro prichádza s dizajnom hodným rozhýbania krčných svalov. Osobne som dostal na test šedú verziu tohto telefónu, ktorá však na slnku, a špeciálne na horskom slnku podfarbenom snehobielou scenériou, pripomína perleť - nemohol som sa vynadívať a verím, že aspoň časť z toho vám dokážu sprostredkovať fotografie v tomto článku. Základom je kovový rám držiaci 6,8 palcový LTPO OLED displej s Full HD+ rozlíšením a variabilnou obnovovacou frekvenciou 120 Hz. Rozprávať sa o prémiových kvalitách uvedeného panelu je nateraz zbytočné, toto a ďalšie veci si nechám do plnohodnotného a dlho trvajúceho testu, každopádne v danom ohľade sa HONOR rozhodol svoju vlajkovú loď opatriť zaoblenými hranami, čím v prvom rade zabezpečil užívateľsky príjemný pocit z držania. Vyslovene som, a to vám môžem povedať už teraz, prekvapený z vybalansovania tohto mobilu,



ktorého váha je 228 gramov. Perfektné držanie v jednej ruke a rovnako tak, voči mojim stredne veľkým dlaniam, vysoký pocit istoty. Pod uvedenou obrazovkou sa nachádza ultrazvuková čítačka odtlačkov prstov, ktorú v rámci bezpečnej rýchlosti vstupu do rozhrania podporuje čítanie proporcií vašej tváre. Moja večne zarastená tvár sa minimálne v Slovinsku v tomto ohľade neukázala byť problémom.

Výdrž a AI

Telefón ďalej prichádza s nadštandardnou ochranou voči vode, a to konkrétne IP69 (horúca voda/hĺbka 1,5 metra) a rovnako tak s extrémne vysokou kapacitou batérie 5 850mAh - mobil mi osobne v Slovinsku vydržal celý deň bez nabíjania, a to som na ňom robil doslova psie kusy a nonstop fotografoval. Čo sa týka nabíjania, tak viete využiť výkon 100 W káblovým a až 80 W bezkáblovým spôsobom. Práve tie psie kusy sa pochopiteľne spájajú s fotografovaním a nakrúcaním videí, čo v tomto prípade realizujete cez 50 Mpx snímač so svetelnosťou f/1.9 a 50 Mpx ultraširokouhlý objektív pracujúci so svetelnosťou f/2.0. Celé to uzatvára 50 Mpx selfie a 200 Mpx periskopický teleobjektív s laserovým ostrením. Fotky aj videá nádherných hôr okolo lyžiarskeho centra Vogel oplývajú tým dnes už často nadužívaným, ale napriek tomu konkrétne tu maximálne trefným slovíčkom: dokonalosť. Pochopiteľne sa na tom celom nemalou mierou podieľa postprodukcia a v prípade uvedenej novinky aj dnes takmer automatická PR skratka AI. Umelá inteligencia v Magic7 Pro umožňuje prístup k klasickým funkciám, aké poznáte od konkurenčných telefónov, každopádne, za mňa musím nateraz vypíchnúť perfektný bezpečnostný prvok v podobe odhalovania deepfake video hovorov (predný pretiahnutý priestrel v hornej hrane displeju nepôsobí vôbec rušivo) a predovšetkým stonásobný AI zoom.

Prvý krok

Spomínate si ako nemenovaný juhokórejský konglomerát dokázal pri extrémnom priblížení mesiaca, špeciálne počas nočnej fotografie, nahradiť tento prirodzený satelit zeme za jeho priam katalógovú verziu? Tak na podobnom princípe funguje AI super zoom v novej vlajkovej lodi spoločnosti HONOR. Stonásobné priblíženie a následné vyfotografovanie vám v prvej fáze ponúkne samozrejme extrémne nekvalitný snímok. Umelá inteligencia ho však dokáže zanalyzovať a následne upraviť do použiteľnej podoby. V praxi sme si to priamo v horách overovali s kolegami fakticky neustále a musím povedať, že po väčšinu času sme sa na danej funkcii zabávali - systém fakticky pretvorí snímok do akejsi verzie pripomínajúcej počítačovú grafiku, či súčasné generátory AI obrázkov, čím vám ponúkne vlastnú, ale nie jedna k jednej verziu danej scenérie. Na využívanie AI zoomu je nutné byť neustále pripojený na internet (dáta sa síce mihajú rýchlejšie, ale za celý deň foteňa mi to stiahlo sotva 400 MB, čo nie je žiadna katastrofa) a nie je možné túto funkciu aktivovať dodatočne na obrázky vyfotené



bez pripojenia na internet. Je to zaujímavé, je to nové a ako prísľub do budúcnosti v istom ohľade rozhodne vzrušujúce. Odhladiť od umelej inteligencie, ktorá sa samozrejme stará o postprodukcii aj v rámci bežného fotografovania, je toto určite správna vízia budúcnosti zbierania fotiek mobilnými telefónmi.

1 150 eur za Pro verziu

Od jazera Bled si odnášam hromadu pozitívnych zážitkov, z ktorých musím vybrať, mimo nádherného výstupu do výšky viac ako 1 700 metrov, aj perfektný program v podobe jazdy na terénnych štvorkolkách. Špeciálne počas tejto adrenalínovej a super zorganizovanej jazdy cez čarovnú prírodu sme mali možnosť náležite otestovať vysokú odolnosť lacnejšieho modelu Magic7 Lite. Zástupcovia HONORu mobil doslova hodili na horskú cestu z výšky dvoch metrov a následne po ňom dvakrát prešli (z oboch strán) spomínanou štvorkolkou. Mobil z tohto extrémneho testu vyviazol s minimálnym poškodením v rámci poškrabania displeju, čo je s ohľadom na okolnosti výborný výsledok. Potencionálni zákazníci sa tak môžu spohľadnúť na to, že aj keby im daný model často padal z rúk, neznamená to automaticky pohromu. Uvedomujem si, že som vám konkrétne o telefóne Lite vyššie nijako nereferoval, avšak počas celej tejto udalosti som sa primárne sústredil na jeho drahšieho kolegu. Nemusíte sa však báť, na našich stránkach si budete môcť už čoskoro prečítať obsiahle recenzie na oba modely.

Ako sa hovorí: v najlepšom treba prestať a v tomto smere vás preto odpájam od výkladu mojich vzrušujúcich zážitkov z alpskej a nádherné zasneženej časti Slovinska a teším sa, až vám budem môcť preferovať o kvalitách spomínaných telefónov v rámci jednotlivých recenzií.

Filip Voržáček

Zvláštne ohlásenie Nintendo Switch 2



Po mesiacoch leakov sme sa konečne dočkali. Nintendo ohlásilo Nintendo Switch 2. Urobilo to len krátkym renderovaným trailerom s tým, že konzola vyjde tento rok. Okrem toho bola zobrazená aj krátka ukážka z novej hry Mario Kart. Ak by sme mali byť korektní, tak by sme len jemne naznačili, že takto nevzrušujúce a impotentné ohlásenie novej konzoly sme asi počas našich herných kariér ešte nevideli. A to má prosím ísť o nasledovníka tretej najpredávanejšej konzoly všetkých čias. Dôvod? Čítajte nižšie.

Ak by ste čakali detaily, budete sklamaní. Nintendo sa nechalo počuť, že veľkú konferenciu ohľadom prezentácie

Nintendo Switch 2 prinesie až v apríli, konkrétne 2. apríla. Dovtedy nás budú viac či menej zaručenými informáciami pravdepodobne zásobovať len rôzni leakeri. Aj keď Nintendo aspoň potvrdzuje, že Switch 2 bude spätne kompatibilná konzola a to ako fyzickými nosičmi tak digitálne kúpenými hrami. Spätne kompatibilné avšak, ako to uvádza spoločnosť, nebudú úplne všetky hry. Na detaily si opäť musíme počkať.

Jedna z funkcií konzoly, ktorá už bola predznamenávaná leakmi, a to možnosť odnímateľných ovládačov používať ako myš, bola asi náznakom odprezentovaná vo videu. Samozrejme, mohlo byť ísť len o hravosť animátora, avšak ak si to

spojíme s leakmi, je tu pravdepodobnosť, že Nintendo Switch 2 bude skutočne podporovať funkcie myši. Joy-Cony budú mať môcť nasadenú špeciálnu násadku, ktorej spodnou plochou sa budú pohybovať ako myš po rovnej ploche ako stôl. Ak sa táto informácia potvrdí, malo by to mať zásadný dopad na ovládateľnosť hier ako takých, predovšetkým stratégie či FPS. Rovnako tak by sa to uplatnilo pri rôznych editoroch [Super Mario Maker 3?]. Avšak spojenie myši a konzoly nie je samozrejme ničím novým. Myš bola podporovaná už aj prvom PlayStation. Alebo prečo nejst' ešte ďalej do histórie. Dokonca aj prastará SNES podporovala myš.



Viac sa teda dozvieme až o tri mesiace, kedy Nintendo pripraví špeciálny Nintendo Direct. Škoda len, že sa Nintendo nepodujalo ukázať predsa len trochu viac než len nový dizajn, ktorý už poznáme z leakov a hru, ktorá ani nebola nijako pomenovaná, len ukázaná ako keby „z boku“. Spomínaný Mario Kart vyzerá byť skutočne novou hrou a nielen vylepšenou verziou Mario Kart 8. Ak teda nejde len o nejakú novú úroveň vytvorenú pre Nintendo Switch 2. Nuž, čo povedať nakoniec. Oficiálne ohlásenie Nintendo Switch 2 sme si predstavovali predsa len trochu slávnostnejšie. Niekedy Nintendo, inokedy zasa NintenDON'T.

Skies of Arcadia



Je späť? Máme tomu konečne veriť, že Sega vypočula fanúšikov, ktorí roky volali minimálne len po znovu vydaní tejto, jednej z najväčších klasík žánru japonského RPG?

Držme si palce ale stojme pevne na zemi. Predsa len, kým nie je potvrdené nič, nemáme v rukách nič. O čom to teda hovorím a prečo sa tak teším? Sega totiž pred niekoľkými dňami zaregistrovala ochranné známky Skies of Arcadia a Eternal Arcadia v Japonsku [Eternal Arcadia bol názov Skies of Arcadia v Japonsku]. A preto nemusím viac hovoriť, pretože sú fanúšikovia tak vo vytržení. Skies of Arcadia je legendárna hra, ktorá vyšla v roku 2000 na Sega Dreamcast, a ktorá umožňovala hráčom ovládať vzducholod', vylepšovať ju a bojovať s ňou. Vylepšený port Skies of Arcadia Legends vyšiel o dva roky neskôr na GameCube.

Ninja Gaiden je späť



Počas najnovšieho dielu Developers Direct týkajúceho sa nových Xbox hier bola ako veľké prekvapenie ohlásená nová hra s nindžom Ryom, Ninja Gaiden 4. Ide teda o priame štvrté pokračovanie zreštartovanej série Ninja Gaiden, ktorá je tu s nami od roku 2004, kedy vyšla na prvý Xbox. Ninja Gaiden 4 sí podľa záberov v ničom nezadá s predchodcami a prinesie vysokooktánovú pulzujúcu akciu s enormným množstvom krvi a smrteľných bojových komb. Hra vyjde na jeseň tohto roka. Ninja Gaiden nabral druhý dych. To potvrdzuje aj ohlásenie remaku Ninja Gaiden II z roku 2008 pomenovaný Ninja Gaiden II Black. Hra bola už aj vydaná a to na PC, PS5 a XBOX SERIES. Hráči z nej nie sú až takí nadšení, pretože je to skôr remake horšej verzie Ninja Gaiden Sigma 2 s určitými prvkami z pôvodnej dvojky.

Dragon Age: The Veilguard



BioWare a Dragon Age visia nad priepasťou smrti. O tom niet pochýb, po tom čo vyšlo najavo, že posledný diel Dragon Age: The Veilguard predal o polovicu menej, než to, čo by tvorcovia považovali za úspech, ak by sa to podarilo. A vieme, že ak sa štúdiu pod EA nedarí, EA to štúdio väčšinou zruší. Nechceme mať čerta na stenu, pretože BioWare je stále značka sama o sebe, ale ani EA nebude dotovať tvorcov, ktorých hry budú predvádzať slabé výsledky. To, že v štúdiu nepanuje tá najlepšia nálada, potvrdzuje aj odchod režiséry hry Corrine Bush. Nádejou na vzkriesenie BioWare môže ležať v Mass Effect 5, avšak podľa najnovších informácií nový diel ešte stále ani len nevstúpil do produkčnej fázy. Je BioWare dnes vlastne ešte schopné veľkej a predovšetkým úspešnej AAA hry?

Doom už v máji



Doom: The Dark Ages môže znamenať pre sériu Doom vrchol snaženia sa tvorcov, od hry Doom z roku 2016, ktorou tvorcovia slávnu sériu zreštartovali. Žiadne cutscény, len číroča arénová akcia s nadupanostou tak extrémnou, že aj filmy od Johna Wooa boli len neškodným čajovým večierkom. Takýto bol „prvý“ Doom. Pokračovanie Doom Eternal pridalo na variabilite level dizajnu a implementovalo aj početné plošinovkové pasáže. The Dark Ages vyzerá byť najpríbehovejšia hra s novými originálnymi prvkami. Budeme môcť lietať na drakovi, bojovať v koži obrieho robota. Doomguy už tu bude doslova ako obrnený boh-tank, ktorý dokáže ničiť celé svety. Až sa sami seba pýtame, či sa bude séria môcť ešte následne niekam posunúť. Hra vyjde 15. mája na PC, PS5 a Xbox Series.

Nový Posel smrti



Tradičná „česká“ adventúrna séria Posel smrti sa vracia s novým dielom Posel smrti: Pouto krve. Áno, žiadny Black Mirror, či ani Black Mirror: A Bond of Blood. Tentokrát opäť hezky česky, čiže presne tak, ako to máme radi. Hra bude tradičnou klikacou adventúrou s detailnými prerenderovanými pozadiami. Hra bola ohlásená na crowdfundingovej stránke Hithit, kde pre svoje zafinancovanie žiadala 1 200 000 českých korún. Do dnešného dňa sa vyzbieralo už vyše 2 160 000 českých korún, čo znamená, že hru sa nielen podarilo zafinancovať ale podarilo sa zabezpečiť aj prvý dodatočný tier v podobe rozšírenej verzie hry. To znamená, že hra bude minimálne o 4 hodiny dlhšia s viac NPC a dlhším príbehom. Dokončená verzia hry vyjde až v roku 2027 na PC a neskôr aj na mobily.

Nástupca Disco Elysium



Disco Elysium bol svojho času riadnym zjavom. Bola to vlastne hipsterská RPG s veľmi originálnymi dialógmi medzi postavou cholerického notorického opilca a zároveň detektíva s jeho vnútornými rozbrojmi. To dalo hrateľnosti nový rozmer, pretože práve to bol klúčový prvok pre rozvoj celej hry. Plánované pokračovanie stroskotalo na rozhádanosti štúdia ZA/UM s vydavateľom, pričom krátko na to zo štúdia odišli klúčoví vývojári. Tí následne spolu založili nové, Longdue, a ihneď sa podujali na vývoju duchovného pokračovateľa Disco Elysium s názvom Hopetown. Momentálne sa chystá crowdfundingová kampaň, o ktorej vás určite bude pri jej spustení informovať. Hra to bude rovnako ako Disco Elysium založená na dialógoch a zasadená do originálneho herného sveta.

A Bug's Life

TAKTO SA TO NEROBÍ



Videohier ktoré vznikli na základe filmovej licencie bolo za ten čas vytvorených obrovské kvantum, avšak ako už určite dobre viete, z toho nekonečného množstva projektov sa po kvalitatívnej stránke nakoniec dokázalo presadiť len mizivé percento. Dodnes v tejto súvislosti sedí na samotnom vrchole rebríčku kultový projekt GoldenEye 007 a to nielen vďaka držaniu sa predlohy, ale hlavne jej rozšíreniu pomocou zábavnej interaktívnej formy. Keďže som vám za tie roky už v rámci našej retro sekcie referoval o mnohých projektoch tohto razenia, ktoré boli verejnosťou prijaté maximálne pozitívne, pre aktuálne februárové číslo som sa naopak rozhodol pripomenúť žiarivý príklad toho, ako sa herné spracovanie filmovej predlohy robiť nemá.

Témou sa stáva druhý animovaný snímok z dielne štúdia Pixar, ktoré v roku 1998 uviedlo na plátna kín fascinujúci príbeh z perspektívy rôznorodého hmyzu. Snímok A Bug's Life (v slovenskom preklade; Život chrobáka) si zamilovali milióny detí a dospelých naprieč celým svetom a to predovšetkým vďaka príjemnej animácii a inšpiratívnejmu príbehu o potrebe zjednotenia s cieľom poraziť agresora.

Jasne podané posolstvo na aké by sa dalo reflektovať aj v dnešnej dobe, čo poviete? Vývojom hernej adaptácie predmetného animovaného filmu bola poverená anglická spoločnosť TT Games, dnes už známa ako Traveller's Tales. Uvedená firma sa preslávila predovšetkým sériou LEGO adaptácií a preto málokto vôbec tuší o ich prvotných

začiatkoch na scéne. Tak či onak, Angličania nanešťastie pojali tému A Bug's Life po svojom a miesto mierového posolstva jednoty siahli po prvoplánovej akcii z pohľadu jedného mravca.

Tým ústredným hrdinom, tak ako vo filme, ostáva jemne naivný, ale vždy odhodlaný mravec Flik. Práve on sa postaví na odpor agresívnym kobylkám terorizujúcim celú jeho kolóniu, avšak akúkoľvek pomoc okolia odmieta a vrhá sa do boja úplne sám – minimálne aspoň v úvode, keďže pointou prejedenia všetkých úrovní je získanie pomoci mimo kolónie.

A Bug's Life mohla byť nádherná adventúra plná interakcie s roztomilou flórou a faunou, avšak miesto toho

nám TT Games naservírovalo servilnú skákačku bez štipky duše, rozloženú do piatich vizuálne odlišných krajín a celkovo pätnástich levelov. Hernou náplňou jednotlivých úrovní pritom bol jeden a ten istý postup. Stačilo doskákať na koniec úrovne, splniť jednoduchý cieľ a pomocou vrhania špeciálnych bobúľ poraziť záverečného bossa. Jedným z mála spestrení pomimo sa stala možnosť zbierania písmen znázorňujúcich meno hlavného hrdinu - ich kompletáciou ste obdržali krátke video odkazujúce na dej predlohy.

Je toho mnoho, čo mňa na nedávnom hraní verzie pre Nintendo 64 v súvislosti s touto hrou vyložene štválo, každopádne zo všetkého najviac musím upriamiť pozornosť na nezmyselné likvidovanie protivníkov.

Aby ste sa vašich súperov z ríše hmyzu zbavili nadobro, bolo nutné ich zasiahnúť zlatou bobuľou a ako už asi tušíte, k takýmto bobuľkám nie je vôbec jednoduché sa len tak dostať. Preto akonáhle ste niekoho len omráčili základnou bobuľou, ten sa krátko na to opäť prebral k životu a začal vás okamžite prenasledovať.

Ďalšie nedostatky vidím v absolútne tragickej audiovizuálnej stránke a poloautomatickej kamere – mohli ste si síce pomocou analógu posunúť uhol do pravej alebo ľavej strany, avšak často sa kamera zasekávala o neviditeľné objekty a vo výsledku ste tak nemali žiadny prehľad o dianí okolo. Tam kde predloha doslova excelovala svojimi



nádhernými animáciami, sa herná adaptácia zmožila len na nesúrodý guláš rozmazaných pixelov a fádnych pozadí.

Ak by ste mi teraz chceli oponovať v tom zmysle, že v danej dobe a na strojoch ako Nintendo 64 či PlayStation 1 nebolo možné dosiahnuť nič kvalitnejšie, opak je pravdou. Daná éra nám dala hromadu vizuálne atraktívnych plošinoviek s oveľa väčším koncepčným presahom než znázorňoval projekt A Bug's Life.

Čo myslíte, je v tejto hre možné nájsť aspoň nejaké pozitívum? Áno, ak dám bokom ako tak obstojne spracované ovládanie mravca Flika, tou najlepšou časťou jeho dobrodružstva

sú dozaista puzzle prvky zamerané na zbieranie upgradov semien a už vyššie spomínaných bobúľ.

Na základe potreby dostať sa na nedostupné miesta je nutné pozbierať štyri rozličné rastliny so štvoricou špecifických plodov s tým, že každá rastlina predstavuje iný druh výhody.

V tomto jedinom je vidieť aspoň nejaká myšlienka alebo snaha využiť filmovú licenciu a pretaviť ju v zábavnú interakciu. Ako sa ale často v Čechách hovorí; Pro jedno kvítí se slunce nerozsvítí.

Aj preto sa nebojím predmetný projekt od spoločnosti TT Games označiť ako za jednu z najhorších herných adaptácií populárneho filmu a dúfam, že v budúcnosti už nepríde žiadny projekt ktorý by tento status dokázal prekonať a preraziť tak ďalšie interaktívne dno.

Verdikt

Hmyzia katastrofa.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
plošinovka	TT Games	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Puzzle elementy	- Grafika
+ Ovládanie	- Zvuk
	- Kamera
	- Zavrhnutie predlohy
	- Nudné úrovne

HODNOTENIE:

★☆☆☆☆

Kingdom Come Deliverance II

AUDENTES FORTUNA IUUVAT



Je to skoro sedem dlhých rokov, od kedy sme dostali do rúk prvý titul z dielne štúdia Warhorse, ktoré vo svete bolo v tom čase stále veľkou neznámou. U nás na Slovensku a samozrejme u našich bratov v Čechách toto štúdio kredity získalo hneď na začiatku, a to preto, že pod ním bol podpísaný Dan Vávra, jeden z najkľúčovejších ľudí Českej hernej scény. Ale nerád by som pri písaní mojich prvých dojmov skĺzol len k oslavovaniu jediného mena, pretože za pokračovaním stoja stovky ľudí, ktorí musia robiť svoju prácu s naozaj veľkým nadšením, pretože je to na pokračovanie skutočne vidieť.

Je to tak. Všetci nedočkavci, so mnou na čele, si môžu konečne vydýchnuť. Pokračovanie skvelej RPG hry Kingdom Come: Deliverance klope na dvere a ja som bol jeden zo šťastnejších, ktorý mohol odohrať prvých 10 hodín z hry a

tie sa vám budem snažiť odprezentovať v tomto texte. Budú to prvé dojmy a nejedná sa o výslednú recenziu, ktorá by hodnotila výsledok z finálnej hry. Warhorse stále pracujú na oprave chýb, optimalizácii a vy ako hráči tak môžete dostať ešte vyladenejší zážitok. Tento text bude bez príbehových spoilerov.

Príbeh začína niekolo dní po skončení prvého dielu, ale to nie je žiadne tajomstvo. Hra vás začne po malých krokoch učiť, to čo by ste ako fanúšik už buď mali vedieť, alebo ako nováčik sa naučiť. Pre hranie pokračovania nie je úplne potrebné odohrať prvý diel, no na zážitku to určite pridá ak ho máte už za sebou. Nestane sa vlastne žiadny zázrak pri ktorom stratíte pamäť a budete sa musieť nanovo naučiť chodiť alebo si nikoho nebudete pamätať. Hra tak úplne pôsobí dojmom, že

príbeh Jindřicha je pokračovanie a nie samostatná kapitola. A to platí aj o postavách, ktoré sa pri vás už vyskytli.

S Ptáčkom sa vydávate na hrad trosky, kde máte odovzdať dôležitú správu. Ako to už býva zvykom, celá situácia sa zvrhne na neočakávanú cestu a vy sa budete musieť (s potešením) predierať svetom, ktorý v čase vojny nie je žiadna rozprávková krajina. Tu by som začal so svojou chválou dejovej linky.

Niekolo krát som sa pristihol pri záchvatoch smiechu, za čo asi treba podakovať dobre napísanému scenáru a v neposlednom rade hereckým výkonom hlavných protagonistov. Už pri cutscénach a hlavne tých renderovaných je vidieť posun vpred. Na prvý pohľad to vyzerá, že nadobudnuté skúsenosti sa dokázali pretaviť do výsledku



a mne ako introvertovi to občas neprišlo na um, že im treba aj odpovedať, za čo môžete napríklad zvýšiť svoju reputáciu.

K optimalizácii nemám zatiaľ žiadne výhrady. Hral som na zostave Ryzen 7 5800X, Radeon 7700XT 12GB a 32GB RAM, čo nie je high-end (ale ani low-end) a svoj zážitok som mohol skúšať na ultra nastaveniach pri 2K rozlíšení a FPS niekde okolo 40-70. Samozrejme tých 40 bolo skôr pri veľmi náročných situáciách a viac som sa držal nad 55. A nie nesnažím sa vyhovárať. CryEngine je už z predchádzajúcich skúseností jeden z najlepšie vyzerajúcich enginech, keď framerate padne pod 50. Existuje aj nastavenie „experimentálne“, ale to

pokračovania. Cutscény v reálnom čase sú rovnako krajšie ako predtým, ale to hlavne vďaka celkovému posunu grafiky a zvládnutiu CryEngine na vyššej úrovni ako pri jednotke. Ale pozor! Hra v žiadnom prípade nestráca identitu a podpisuje sa pred vami rovnakým perom. To znamená, že ak som si na niečo zvykol v prvom KCD, tak tu to rozoznám na prvý pohľad. Je to v podstate zážitok na podobnej úrovni ako bol jeho predchodca, len oveľa viac vyhladený.

Prejdem teda k grafike a optimalizácii, na ktorú bude väčšina čitateľov čakať. České panorámy sú jednoducho úchvatné. Či už tie reálne, alebo tie v hre vás dokážu nadchnúť. Ak ste rovnako ako ja veľkým fanúšikom prírody, prídete si na svoje. Od dychberúcich výhladov až po temné zákutia lesov, všade budete nasávať atmosféru nepoškvrnenej prírody stredovekého vidieka.

Po pár hodinách som pochopil, že zvládnuť vykresľovanie takto hustej vegetácie hlavne v dialke môže byť problém a to hlavne pri HW náročnejších



enginech ako Unreal. Zrejme konečne môžeme ochutnať ovocie, vypestované na strome CryEngine. Modely postáv tiež prešli upgradom a už nevyzerajú tak mŕtvolne prázdno, s čím bojoval prvý diel. Svet je živý a stáva sa, že NPC sa snažia s vami komunikovať aj mimo príbehových liniek. Na tento spôsob komunikácie si budete musieť zvyknúť

je už skôr pre drahšie zostavy a aj pre ešte nevydané grafické karty. Musím spomenúť aj fakt, že kvôli bezpečnosti je na hodnotenom builde nalepená ochrana Denuvo, ktorá ale na finálnom produkte nebude, ale ktorá je známa tým, že zvykne ukrajsť z výkonu. A v neposlednom rade sa musím priznať, že hrám na linuxe, takže idem ešte cez vrstvu protonu, čo tiež môže mať svoje dopady. Ale každopádne hra mi ani raz nespadá, nemal som žiadne nečakané prepady FPS a bugy sa mi tiež vyhýbali úctivým oblúkom. Strelol som sa s jedným padnutím do textúry skaly, z ktorej sa dalo bez problémov vyjsť, tak som sa našťastie nezasekol na dlhšiu dobu. Ako sú na tom ale konzolové verzie hry, o tom zatiaľ nemám žiadne informácie.



Rozloženie interfacu je trochu pozmenené ale stále intuitívne. Vo svojom jadre je to stále RPG, ktoré dokáže dať voľnosť hráčovi v jeho ceste. Hra tak opäť ponúka viac možností v hraní a vy si tak môžete vybrať či budete krvilačný bojovník alebo potulný diplomat. Súboje

sa trochu zmenili a to hlavne vďaka odobratiu jedného smeru pri boji.

Z piatich smerov sú po novom štyri a osobne si myslím, že to môže byť výborný krok vpred naproti novým hráčom, ktorých mohol odradiť komplikovanejší súbojový systém z prvého dielu.

Ale žiadne zásadnejšie zmeny nečakajte a ak ste práve nedávno dohrali jednotku, tak s najväčšou pravdepodobnosťou si svoje skúsenosti z bojov prinesiete so sebou. Vybavenie sa po novom rozdelí uje do viacerých úrovní a časti brnenia si neoblečiete bez ich podvrstvy. Tu rovnako platí ako aj predtým, že je



KCD II. Nemyslím to nijako urážlivo, len poukazujem na fakt, že hier v tomto žánri realistických RPG nie je veľa a práve preto fanúšikovia budú mať začiatkom februára svoj veľký sviatok. KCD II prináša všetky skvelé veci z jednotky a niektoré vyšperkovalo ešte o level vyššie.

Prvých desať hodín som príjemne prekvapený a to hlavne kvôli trochu zubatejšiemu vydaniu prvého dielu, ktorý sprevádzal žalostný technický stav.

Z mojej skúsenosti, ktorá vyplýva z textu vyššie, je zrejme, že žiadne fiasko sa tentokrát nekoná a tento vojnový kôň sa konečne dokázal rozbehnúť naplno.

to pokračovanie a to jadro hry zostalo rovnaké, čiže naučené mechanizmy budú pre vás výhodou. Novinka v podobe kuše je príjemným osviežením pre milovníkov lukostrelby a o prvých prototypoch strelných zbraní si snáď povieme niečo viac pri plnohodnotnej recenzii.

Pre mňa je zásadným prvkom český dabing, hneď pri vydaní hry. Zrejme sa už v niektorých veciach môžem označiť ako staromódny, ale pre mňa je to kľúčová vec, pokiaľ ide o českú hru. Na zážitku mi to vždy pridá a aj keď je doba dnes už inde ako pred dvadsiatimi rokmi, čím mám na mysli, že skoro každý dnes už ovláda aspoň písanú angličtinu, je príjemné vedieť, že vývojári myslia aj na svoje domáce publikum.

Ak by som mal dabing ohodnotiť dvoma slovami, tak jednoducho skvelý. Pre výber hlasu Jindru sa štúdio rozhodlo obsadiť rovnako ako v jednotke herca Richarda Wágnera a dodať tak zážitku istú konzistenciu. Čo sa týka celkovej audio stránky hry, tak všetko pôsobí autenticky, od trhania bylín až po

rinčanie mečov. Hudobný doprovod je pompézny a na svoje si opäť prídu fanúšikovia orchestrálnych soundtrackov.

Záver

Na koniec by som rád použil jednu floskulu z mojej hlavy. Ak to chodí ako KCD a tvári sa to ako KCD, asi to bude

Skvelý príbeh, nadpriemerné herecké výkony, odmeňujúce súboje, dychberúce panorámy a kopa iných vecí ma presvedčilo, že Warhorse sa pokúšajú o svoj Magnum opus v tak mladom veku a ja som šťastný, že niekto stále prináša kvalitné hry. Ale viac si už povieme v recenzii.

Luboš Duraj



Dýť seš jen bíbej všilák, kterej nemá tuha, jak to ve světě chodí!

Eternal Strands

ROZPRÁVKOVÝ MIX, KTORÝ NIE JE BEZ CHÝB



Poznáte to, keď čítate, že vývojár X slávnej hry založil nové štúdio? Iba málokedy sa jeho novému štúdiu podarí docieľiť to, čo dosiahol pri vašej obľúbenej. Napriek tomu, že som sa pri takýchto hrách už niekoľkokrát popálil, moja nádej nezhasína. A nezhasla ani pri hre Eternal Strands. A to je dobré. Pretože napriek výhradám ide o viac ako solídnu hru.

Zaujímavý a nezaujímavý

Eternal Strand ponúka na pomery malej hry veľmi prepracovaný svet. Ten spočíva v skupine tzv. Weavers, ktorých členom je aj hlavná postava Brynn. Weavers sú skupinou cestovateľov, ktorí na rozdiel od iných obyvateľov sveta oplývajú magickými schopnosťami.

Bohužiaľ, po udalosti s označením „The Surge“ sú odstránení na okraj spoločnosti. Práve im je pripisovaný vznik tejto udalosti, ktorá zničila krajinu a odrezala časť „The Enclave“

prostredníctvom magickej bariéry „The Veil“ od zvyšku sveta. Keď sa však tejto skupine podarí túto bariéru prelomiť, môžu sa pustiť do skúmania a zisťovania príčin jednotlivých udalostí.

Nečakajte však hru, ktorá kladie dôraz na príbeh. Ten je banálnym súbojom dobra a zla, ktorého hlavnou zložkou by mali byť postavy. Mali by byť je dôležitá časť predchádzajúcej vety. Nemôžem totiž s čistým svedomím skonštatovať, že by išlo o extrémne zaujímavú skupinu.

Okrem zisťovania o stave sveta, budete odhaľovať aj ich príbehy a plniť pre nich rôzne úlohy, ktorých významom je dať týmto postavám hĺbku. Budete si však musieť zvyknúť, že táto hĺbka nie je ukázaná cez „cutscene“, ale dialógy.

Čo mne nevedí, pretože nie som práve „cutscene chlapík.“ No na druhej strane týmto rozhovorom chýba dynamika nakoľko sa prezentujú 2D štýlom s priradeným textom.

Pekný a nebezpečný

Zatiaľ čo postavy veľkým záujmom neoplývajú, tak o svete sa to nedá povedať. Jeho silnou stránkou je v prvom rade výtvarný štýl, ktorý síce nie je úplne unikátny, no dáva svetu pocit jedinečného miesta, ktoré sa oplatí objavovať. Jeho prostredie však nie je priateľské a tým sa dostávame ku štruktúre hry.

Eternal Strands ponúka zaujímavý mix hier ako: The Legend of Zelda, Shadow of the Colossus, Monster Hunter... Hra neposkytuje jeden veľký otvorený svet, ale jednotlivé zóny s rôznou veľkosťou. Na priateľské stretnutia zabudnite – všetko v tomto svete je pripravené vás zabiť.

K dispozícii máte zbrane zblízka, taktiež luk a hlavne magické schopnosti. Tie však nedostanete automaticky a zabudnite aj na strom schopností a levelovanie. Ich zdrojom sú veľké monštrá rozmiestnené po svete, ktoré musíte



zdotat' špeciálnym spôsobom. Ten zahŕňa interakciu a lezenie po nepriateľovi, likvidáciu konkrétnych častí a následnú extrakciu jadra, ktoré poskytuje danú schopnosť a neskôr aj leveluje.

Ide o zábavný systém, kde musíte k bossovi pristupovať strategicky. Určite nemôžete sekat' s mečom pri jeho nohách, pretože takýmto spôsobom žiadneho z nich nezlikvidujete. Okrem získania a upgradu schopností poskytujú títo nepriatelia aj tie najlepšie materiály na craftovanie výbavy, takže strety s nimi sú prakticky povinné a to aj kvôli previazaniu na misie.

Prakticky jediná vec, ktorú by som tejto časti hry vytkol, je občasná

kostrbatosť interakcie s nepriateľmi. Čo je pri hre, ktorá poskytuje slobodu takejto interakcie, celkom očakávané.

Vaša postava niekedy nejde tam, kam by ste chceli a niekedy neudrie tam, kde by ste to chceli. No neexistuje efektívny spôsob ako tento problém vyriešiť, takže sa na to príliš sťažovať nebude.

Výprava, loot, upgrade, opakuj

Eternal Strand kladie veľký dôraz na fyziku a interakciu s prostredím. Z toho vychádzajú aj schopnosti hlavnej postavy – do veľkej miery sa týkajú ohňa a ľadu. Vďaka prúdu ľadu viete prišpendliť nepriateľov k zemi. Alebo môžete zapáliť vegetáciu okolo seba, ktorá vám

pomôže s likvidáciou nepriateľov. Všetky systémy sa navzájom príjemne dopĺňajú a úprimne, ak hru hráte ako hack & slash hru, tak sa veľmi nezabavíte, pretože kombá nie sú práve najprepracovanejšie. Hra je najviac zábavnou vtedy, keď kombinujete všetky nástroje sandboxu.

Do celého systému sa ešte pridáva aj počasie, ktoré dokáže výrazným spôsobom ovplyvniť vaše súboje nielen s regulárnymi nepriateľmi, ale aj bossmi. Prostredie teda nie je pasívne, ale aktívne s veľkým vplyvom na váš zážitok z hrania.

Štruktúra hry je tiež celkom zaujímavá a formovaná do podoby výprav. Vašou úlohou pri návšteve prostredí je okrem plnenia misií aj zbieranie materiálov, pričom každá mapa poskytuje iné typy materiálov.

Tie následne používate na craftovanie zbraní, pričom platí, že lepšia kvalita materiálov prináša lepšie štatistiky. Ku craftovaniu však musíte pristupovať opatrne – ide o akt balansu. Nikdy nedosiahnete stav, kedy dokážete „vymaxovať“ všetko, a tak musíte nájsť oblasti, ktoré sú pre vás dôležité.

Je tu však jedno ALE. Keď sa vyberiete na výpravu a zomriete, dokážete si pred zničením zachrániť iba obmedzené množstvo nazbieraných materiálov z výpravy. Opäť ide o akt balansu – čím dlhšie ste na výprave,





tým viac máte materiálov, no tým menej zdrojov. Ak vás teda nepriateľ zničí, môžete prísť o množstvo nazbieraných materiálov. Čo nepoteší.

No zároveň to pridáva dôležitosť každému jednému stretu. Našťastie, extrakcia z prostredia je otázkou pár sekúnd, no aj tie môžu niekedy znamenať riziko smrti, a to hlavne pri vyšších náročnostiach.

Pochváliť musím ešte implementáciu systému lezenia, ktoré vám umožní liezť po každom povrchu a je závislé iba od množstva staminy. Preskúvanie prostredia teda nie je limitované tým, čo vám dizajnéri hry nadizajnovali, ale vašou predstavivosťou a šikovnosťou.

Sila hry postupne slabne

Eternal Strands je hrou dvoch tretín. Prvá tretina je o spoznávaní herných systémov. Príbeh sa doslova vlečie až do určitého momentu, kedy začne byť aspoň trochu zaujímavý. V tom momente začnú do seba všetky systémy zapadať, získavate lepšie verzie schopností, lepšie materiály a tým pádom si vyrábate lepšiu výbavu. Potom však hra začne dochádzať dych.

Ak totiž plánujete Eternal Strands hrať, tak si pripravte viac ako 20 hodín voľna. Na druhej strane ide o hru,

ktorá zjavne nemala AAA rozpočet a množstvo systémov, ktoré ju obklopujú síce zabavia, no ich zábavnosť je obmedzená. A práve v poslednej tretine začnete narážať na limity.

V tom čase sa na mapách začnú objavovať extrémne verzie počasia, ktorým sa radšej budete chcieť vyhýbať, pretože sú otravné. A záverečný boss (ktorý sa opakuje dvakrát) je nadizajnovaný dosť zle, čo kazí výsledný dojem z hry. Extrémna škoda.

Aj na optimalizácii by sa dalo popracovať

Nakol'ko Eternal Strands je systémová hra, tak je jasné, že sa nedočkáte absolútne vyladeného frame ratu. Vývojári môžu iba ťažko predpovedať, o čo všetko sa pri hraní pokúsíte. Preto aj keď hra na konzolách cieľi 60 FPS, tak pri veľkých bitkách padá frame rate výrazným spôsobom nadol. Čo je problém, pretože práve vtedy by ste potrebovali stabilitu, ktorá by vám dala istejšiu ruku.

Výhrady mám ešte aj k množstvu nepriateľov, ktorých je v hre celkom málo. Tu nadviažem na paragraf vyššie. V poslednej tretine hry sa už súbojom s nimi budete radšej vyhýbať, pretože vám len blokujú možnosť rýchleho splnenia misií a neponúkajú zaujímavé materiály. Okrem vizuálneho štýlu

však musím pochváliť hudbu, ktorá je excelentná a výborne dopĺňa vizuál.

Verdikt

Eternal Strands je hra, ktorá sa pokúša o veľa. Síce nie všetko vyšlo podľa predstáv, určite sa zabavíte. Základ hráteľnosti je skvelým mixom rôznych inšpirácií namiešaný do takej podoby, aby vám na 15+ hodín ponúkol skvelú zábavu s dostatočnou výzvou. Škoda však, že vývojári nedokázali potenciál sveta pretaviť do zaujímavého príbehu.

A taktiež je škoda, že hra v poslednej časti začne dochádzať dych. V tomto prípade platí, že ak by kampaň bola o niečo kratšia, tak by to bolo na ošoh, nie na škodu. Každopádne, vzhľadom na cenovku ide o solídny zážitok

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Yellow Brick Games	Yellow Brick Games

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuálny štýl a hudba	- hra v poslednej tretine
+ interakcie s bossmi	dochádza dych
+ hranie sa s fyzikálnym modelom	- stabilita frameratu nie je ideálna

HODNOTENIE:



Tales of Graces f Remastered

POCTIVÝ REMASTER KRÁSNEHO JRPG Z PLAYSTATION 3



Čo sa mňa osobne týka, priznám sa, séria Tales nehrala nikdy veľkú rolu. Iste, japonské RPG nie sú len Fantasy alebo Dragon Quest, no predsa len existuje mnoho sérií, ktoré sa mi, aj napriek tomu, že spĺňajú všetky atribúty dobrého JRPG, nedostali pod kožu. Spomeniem napríklad Ys, Phantasy Star alebo trebárs aj Persona. Sériu Tales som začal vnímať až pomerne neskoro – až za čias Nintendo GameCube, pričom dôvod má úplne pragmatické vysvetlenie. Tales of Symphonia bola totiž prvá hra série, ktorá vyšla už aj v Európe. Či už to ale bol systém dialógov, súbojové systémy alebo anime/manga artštýl, Tales ponúkalo iný typ JRPG, než na aký som bol zvyknutý. A to mi až tak nesedelo.

Z toho dôvodu som svojho času ignoroval aj Tales of Graces, ktoré vyšlo pôvodne na Wii v Japonsku. K nám sa dostala rozšírená verzia Tales of Graces f, a to na PlayStation 3. Práve táto verzia dostala teraz remaster, ktorý okrem iného prináša predovšetkým grafiku vo

vysokom rozlíšení a nové „quality of life“ funkcie. Tie sú našťastie nepovinné (napríklad quest markery, či možnosť podvádzať už od počiatku hry, pričom pôvodná verzia to umožňovala až po prvom prejdení), a tak si hru môžete užiť aj v takej verzii, v akej bola pred rokmi vydaná. Taktiež musím pochváliť to, ako sa tvorcovia zhostili PC verzie.

Nechýba podpora tematického kurzora myši, vďaka čomu sa prechádzanie rôznych menu alebo inventára mení na príjemnú záležitosť, ako aj podpora 120 fps. Hra už na prvý pohľad nepôsobí ako Crysis japonských RPG, no aj tak oceňujem, že beží hladko a bez výkyvov snímkovania.

Tales of Graces, a teda aj Tales of Graces f a súčasný Tales of Graces f Remastered, stojí na štyroch pilieroch – príbeh, súboje, zručnosť a RPG systém. Iste, na tom asi stojí každá podobná hra, avšak takto to zdôrazňujem preto, lebo každý z týchto pilierov má rovnakú váhu a je rovnako

kvalitne prepracovaný ako ostatné. Hra je po každej z týchto stránok veľmi silná a verí si. Niekedy možno trochu prechádza až do samoúčelnosti (viď súbojový systém opísaný nižšie), no celkovo ide o pekne vycibrený kúsok. Ved' koniec koncov, svojho času išlo už o dvanásť hru série, a tak teda tvorcovia už presne vedeli, čo majú robiť.

Tales of Graces f Remastered rozpráva príbeh z časti o zodpovednosti, z časti o sebapoznávaní a z časti o priateľstve. Hlavným hrdinom je chlapec menom Asbel Lhant. Toho spočiatku vidíte v rannom veku, kedy je ešte len riadnym betárom.

Rodičov neberie ako autoritu, na nejaké pravidlá sa môže zvysoka vykašľať, a jediný, na čo myslí, sú dobrodružstvá s kamarátmi mimo rodného mesta Lhant. To, že sa Asbel volá rovnako ako mesto, nie je žiadna náhoda. On je totižto synom Astona Lhanta, starostu mesta. Ich rodina si tento titul predáva z generácie



na generáciu. A preto vedzte, že ak robí neplechu syn najvýznamnejšieho muža v meste, nerobí to dobrý obraz.

Asbel má svojho brata Huberta, ktorý je však opakom Asbela. Nie že by nemal rád dobrodružstvá ako on, je len zakríknutý a možno aj trochu bojazlivý. Asbelovu partiu dopĺňa ich kamarátka Cheria, ktorá je vnučkou komorníka v ich veľkej vile. Na triedne rozdiely ale zabudnite. Všetci sa k sebe správajú, akoby si boli rovní, a nedochádza medzi nimi k žiadnym konfliktom. Predsa len sú to stále deti a tie takéto plytké veci neriešia. Ich osudy ale nebudú vždy len med lízat'.

Obzvlášť po tom, čo stretnú dievča s amnéziou, ktorú pomenujú Sophie. Od tejto chvíle dej naberie na obrátkach, a ani sa nenazdáte, z detí sú zrazu dospelí. Majú iný pohľad na svet, riešia iné problémy než predtým a už aj tie problémy sú trochu náročnejšie. Aj keď to na začiatku možno nevyzerá, tak príbeh sa stane veľmi emocionálnym, osobným a hlbavým.

Navyše si postavy zamilujete. Sú krásne napísané, zábavné a každá z nich, ak je zábavnejšieho typu, ponúka aj láskavý humor, ktorý tak často pekne pohladí po duši. Častokrát som sa len tak usmieval, no niekedy som sa aj schuti nahlas zasmial.

Celkovú túto slnečnú/letnú atmosféru pohody a úsmevov dotvára nádherné hravá hudba z pera legendárneho skladateľa a hudobného génia Motoja Sakuraba (zložil napríklad aj Star Ocean, Valkyrie Profile či Dark Souls). Okrem Asbelovho gangu časom stretnete aj kopec ďalších postáv, z ktorých sa niektoré s vami aj spoja, a budete ich môcť ovládať aj v súbojoch. No a takýmto oslím mostíkom sa

dostávame k súbojovému systému. Nuž, a že bude o čom hovoriť.

Kde len začať. Systém súbojov je nepochybne jeden z najkomplexnejších v rámci žánru vôbec. A to nielen mechanikami, ale i ovládaním. Samotní tvorcovia svoj systém nazývajú Style Shift Linear Motion Battle System, čo odkazuje na to, že predvolene sa pohybujete po 3D bojovom poli priamkou priamo k nepriateľovi, s tým, že si môžete dynamicky meniť medzi dvoma bojovými štýlmi – Assault Artes a Burst Artes.

Sú to bojové zručnosti namapované na ovládač, teda hovoríme o kombách, ktoré majú svoje špecifické využitie pri konkrétnych nepriateľoch a situáciách. Každý z nepriateľov má silné a slabé stránky a každá bojová zručnosť ovplyvňuje jednu alebo viac slabých stránok nepriateľov. Zatiaľ čo Assault Artes na seba nadväzujú a je nutné ich vykonávať pekne za sebou, čím boj vtedy pôsobí ako nejaký násilný balet, Burst Artes sú výbušné a okamžité údery, ktorých razancia nepriateľov rozmetá na

malé kúsky. Oba štýly, aj keď oba bojové, využívajú rozdielne atribúty. Zatiaľ čo Assault Artes vyžadujú štatistiku physical attack, účinnosť Burst Artes je determinovaná štatistikou cryas attack. Vtip je v tom, že v tejto hre nemôžete udierať navôkol len tak hlava-nehlava, pretože každý úder vyžaduje určitú hodnotu CC, čiže Chain Capacity. Na to, aby ste mohli využiť silnejšie údery Assault Artes, teda tie ďalšie v poradí, nielenže musíte použiť údery pred nimi, ale musíte dbať aj na momentálnu výšku CC. Prvý úder využíva 1 CC, druhý 2 CC, tretí 3 CC a štvrtý 4 CC. Čiže ak chcete vytvoriť celé combo, potrebujete 10 CC. Dobrá správa je, že CC sa dopĺňa veľmi rýchlo; zlá správa je, že súboje sú rovnako tak bleskovo rýchle. CC spotrebovávajú aj vyhýbanie sa úderom, no našťastie počas bránenia sa CC dopĺňa.

Čo to všetko z pohľadu konkrétneho hrania znamená? Znamená to, že musíte neustále dbať na správny pomer oddychu/bránenia sa a útoku. Hromadením úderov nedosiahnete nič, pretože vaša postava bez dostatku CC jednoducho kýžené údery neprevedie. Nakoľko sú súboje, ako som už spomínal, veľmi rýchle, v podstate nemáte čas hrať pomaly. Musíte sa neustále vykrúcať, vyhýbať sa nepriateľským úderom a zároveň sa pohybovať stále tak, aby sa CC navyšovalo a vy mohli kombinovať. Je to veľmi zložitý systém, ktorý nie je okamžite hrateľný v štýle „chytím ovládača a hrám“. Musíte si prejsť aj počiatočným nadávaním a zistovaním pokus/omyl, aby sa vám napokon dostal pod kožu a vy si tak našli ten svoj správny rytmus.

Tou samoúčelnosťou náročnosti súbojov, ktorú som spomenul vyššie, som myslel napríklad to, že voľne sa po aréne môžete pohybovať len držaním určitého



tláčidla. Nie, v tejto hre nemôžete len tak ovládať svoju postavu; v tejto hre musíte stlačiť a držať tlačidlo, aby ste sa počas bojuvania pohybovali voľne. Proste musíte oproti iným hrám spraviť krok navyše. Za obzvlášť náročné, ani nie tak prevedením, ale zapamätaním si, je mať v mysli, ktorý z úderov afektuje akú slabú stránku nepriateľa. Spomínal som, že údery často ovplyvňujú viac slabých stránok, avšak ešte som nespomenul to, že v každom kroku okrem prvého (teda 2CC, 3CC, 4CC) môžete mať až štyri odlišné zručnosti.

To robí 12 odlišných zručností v rovnaký čas! A to, prosím vás, ide len o vašu postavu. V bojoch si môžete prepínať aj na ostatné, celkovo štyri v parte, a bojovať nimi, pričom každá z nich pracuje na rovnakom princípe – t. j. hŕba zručností namapovaných na rozdielne tlačidlá a ovplyvňujúce rozdielne slabé stránky. Už len teraz, keď píšem tieto riadky, točí sa mi v hlave. Tak si toto skúste zapamätať a reagovať patrične na každého nepriateľa. Vývojári si túto skutočnosť našťastie uvedomovali, a tak implementovali do súbojov pauzu, počas ktorej si môžete v pokoji osviežiť pamäť nazretím do menu. Vskutku, už len z polovice pochopiť a ako-tak zvládnuť tento súbojový systém si žiada viac než niekoľko ročný tréning na skutočného nindžu niekde v japonskom kláštore.

Zvyšné piliere, na ktorých stojí Tales of Graces f Remastered, sú už našťastie ľahšie uchopiteľné. Aj keď vyrábanie vecí svojou open-ended náturou môže z času na čas zmiasť. Tak si teraz povedzme niečo o craftingu. Kombinovať tu môžete prakticky takmer všetko cez funkciu Dualize, ktorú ponúkajú



všetci obchodníci. Môžete kombinovať materiály, variť jedlá, spájať zbrane, kovať brnenia, vytvárať drahokamy a množstvo ďalšieho. Niekedy to robíte preto, aby sa vaše štatistiky zvyšovali, inokedy len preto, aby ste si zarobili. Mnoho z vyrobiteľných vecí je totiž určených na priamy predaj, čím sa crafting stáva najvhodnejším spôsobom, ako prísť k relatívne rýchlym peniazom.

Do zbraní či brnení môžete vkladať úlomky, ktoré zvýšia ich účinnosť. Následne môžete takto vylepšené zbrane skombinovať a dostať sa k špeciálnym kryštálom s výrazne vysokými dodatočnými štatistikami. Načo mať meč, ktorý po vylepšení zvýši váš útok o 2 body, keď môžete mať kryštál, ktorý vám ho zvýši o 17? Radost kombinovať a skúmať možnosti. Tak ako všetko ostatné v tejto hre, aj tu sa nachádza niekoľko obmedzení, aj keď často len dočasných. Napríklad nemôžete vylepšovať zbrane či brnenie

okamžite donekonečna. Po vylepšení ich musíte najprv temperovať, aby ste ich mohli vylepšiť znova. V praxi to znamená, že s touto vecou musíte stráviť nejaký čas a využívať ju v súbojoch, aby ste ju mohli znova aktualizovať.

Záverečný pilier je RPG systém ako taký. Jeho podstata nie je nijako zložitá, no je zároveň veľmi efektívna a vďačná. RPG systém tu by som opísal ako mix Final Fantasy IX a Magacuhi zo Shin Megami Tensei III. Každá postava v Tales of Graces f je titulovaná určitým titulom, ktoré obsahujú odomykateľné atribúty a zručnosti. Tituly tu slúžia ako keby mini povolania, ktoré sú zväčša určené na konkrétne situácie. Napríklad nejaký titul môže byť zameraný na zvyšovanie útoku, iným si zase zabezpečujete vyššiu odolnosť voči jedu, ďalší slúži na zvýšenie účinnosti vašich špeciálnych útokov, iný zasa na väčšiu odolnosť voči útokom konkrétnych typov nepriateľov.

Ak sa zručnosť či atribút naučíte, zostane vám navždy, aj keď už budete využívať iný titul. Každý titul má avšak aj svoju špecifickú vlastnosť, ktorú môžete využívať len, keď daný titul používate. Po zvládnutí titulu, čiže po dosiahnutí jeho šiesteho levelu, sa táto jeho dodatočná vlastnosť ešte viac vylepší. Tituly sú vskutku zaujímavým spôsobom, ako vylepšovať postavy, no to, ako ich získavate – teda ďalšie tituly – je snáď ešte zaujímavejšie. Nekupujete ich, nevyberáte si ich len tak z nejakého menu.

Niektoré tituly sa vám odomknú postupom príbehu, no drvivá väčšina len vtedy, ak splníte nejakú konkrétnu podmienku. Aké sú tie podmienky? To neviete. Napríklad jeden z titulov sa vám odomkne až zarobíte 10000 peňazí, iný, ak otvoríte určitý počet truhliel,





a podobne. Prakticky stále sa vám sprístupňujú nové tituly, čím hra udržiava dynamickosť a nepredvídateľnosť.

Tales of Graces f Remastered toho avšak obsahuje o dosť viac, no textom by som vás nerád pripravil o objavovanie jej krás a tajomstiev. Čo by som vám ale ešte prezradil? mohol – a teda vlastne asi aj mal – sú tienisté stránky tohto dobrodružstva. Tales of Graces má určité problémy. Dizajn sveta je bohužiaľ zväčša prostý. Iste, dúpätá dokážu mať zaujímavý dizajn, no zvyšok výrazne zaostáva. Prechody medzi mestami a usadlosťami sú tou najnudnejšou záležitosťou.

Sú to niekedy viac, inokedy menej kl'ukaté priame cesty s množstvom neviditeľných stien a s minimom príležitosti na skutočný prieskum. Len málokedy sa vám stane, že natrafíte na niečo, čo sa v iných hrách nazýva „vedl'ajšia cesta“. Ak teraz máte dojem, že spomeniem aj vedl'ajšie

úlohy, ktoré sú ešte aj dnes typickým príkladom vaty v japonských RPG hrách, tak máte pravdu. Tales of Graces f Remastered je v tomto rovnaká ako aj iné hry. Úlohy typu „chod' tam a prines mi niečo“ alebo „chod' tam a zabi niečo“ mohli st'ažka nadchnúť pred dvadsiatimi rokmi, tobôž dnes v post-Witcher III dobe.

Najhoršie na tom avšak je, že v menu nemáte žiaden denník úloh; všetky detaily nájdete len u zadávateľa. Jednoducho neexistuje možnosť, aby ste sa do týchto úloh pustili neskôr, lebo si ich obsah nezapamätáte. Odporúčam teda urobiť ich hneď, ak budete mať príležitosť. Ich náplň síce nie je objavná, avšak odmeny sú za ne dobré, čiže sa ich robiť oplatí.

Napokon by som ešte skritizoval občasné minihry. V Tales of Graces f Remastered neexistujú žiadne veľké, rozl'ahlé minihry typu Triple Triad vo Final Fantasy VIII, ale len skôr situačné momenty, ktoré



majú trocha ozvláštniť hrateľnosť. Napríklad hneď spočiatku sa máte dostať z pláže na útes, pričom musíte ísť opatrne, inak spadnete z okraja.

Neskôr vás bude napríklad naháňať nepriateľský tank. Problémom je, že tieto momenty sú často veľmi krátke a ani sa ich podstata nestihne vyvinúť v niečo prepracovanejšie, a už minihra končí.

Tales of Graces f Remastered ma príjemne prekvapilo svojimi kvalitami a miestami ma hra dokonca až nadchla. Nenechajte sa odradiť patetickým anime artštýlom, čiže tým, čím ma séria odrádzala stále. Pod detským vizuálom sa totiž skrýva podmanivá herná mašina s prepracovanou hrateľnosťou a hĺbkou ako Mariánska priekopa.

Ďakujem spoločnosti Bandai Namco za to, že znovuzrodila túto klasiku pre moderné konzoly a konečne aj PC. Aj keď som Tales doposiaľ ignoroval, teraz vlastne dúfam, že v tomto trende budú tvorcovia pokračovať s remasterovaním ďalších hier série. Napríklad Tales of Destiny z PS1, ktoré vyšlo len v Japonsku, by som si teda nechal veľmi páčiť.

Mimochodom, to „f“ v názve odkazuje na slovo future, teda budúcnosť.

Po rokoch nevíťavosti som dal konečne sérii Tales šancu a ostal som príjemne prekvapený. Iste, neviem, ako sú na tom ostatní, avšak remaster Tales of Graces bez váhania odporúčam. Nielenže ide o výbornú hru, ale taktiež PC port sa podaril znamenite. Tvorcovia sa s ním pekne vyhrali, a to, prosím vás, nie je v prípade japonských vývojárov žiadne pravidlo. Mohutná hrateľnosť, možno až príliš prekombinované súboje, emocionálny príbeh a robustný crafting. Ak vám neprekáža anime štýl, rozhodne do hry choďte. Za seba nakoniec ešte poviem, že séria Tales si našla svojho nového fanúšika.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčné JRPG	Výrobca: Tose	Zapožičal: Cenega
-----------------------------	-------------------------	-----------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásny príbeh o statočnosti a zodpovednosti	- dizajn sveta je zväčša prostý
+ obrovské množstvo atribútov a skillov	- snáď až príliš prekombinovaný súbojový systém
+ robustný crafting	

HODNOTENIE:

★★★★☆

NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Samuel Benko*

ASUS Zenbook A14



ASUS Zenbook A14 prináša revolučný krok v segmente ultral'ahkých notebookov strednej triedy. S váhou len 980 gramov a hrúbkou elegantného dizajnu tento model prekonáva konkurenciu, napríklad MacBook Air M3, ktorý je o 230 gramov ťažší.

Vyrobený z odolnej zliatiny Ceraluminum, Zenbook A14 spĺňa certifikované normy MIL-STD 810H, odoláva extrémnym teplotám, špine a škrabancom. Výkon poháňajú procesory Qualcomm Snapdragon X v kombinácii s 16 GB RAM a 1TB úložiskom, čo

zaručuje efektívnu multitasking a náročnú postprodukcii bez prehrievania a hluku ventilátorov. Displej 14-palcový OLED s rozlíšením 1920x1200 pxl a 600 nitov poskytuje jasný a ostrý obraz aj na slnku.

Klávesnica s jemným vykrojením a veľký trackpad zvyšujú komfort práce. Batéria s kapacitou 70Wh umožňuje až 30 hodín teoretického využitia, v reálnych podmienkach viac ako 8 hodín pri náročnom použití a až 15 hodín pri menej intenzívnej práci. Porty zahŕňajú HDMI 2.1, USB-C, USB-A a audio konektor, hoci chýba čítačka SD kariet.

Podpora Wi-Fi 7 a AI funkcie ako rozpoznávanie tváre zjednodušujú užívateľské prostredie. Hoci ARM procesory prinášajú výhody v efektívnosti batérie, niektoré aplikácie ešte nefungujú optimálne. Celkovo je ASUS Zenbook A14 vynikajúcou voľbou pre profesionálov hľadajúcich výkonný, ľahký a odolný notebook na cestovanie.

Lenovo ThinkCentre Neo Ultra



Lenovo ThinkCentre Neo Ultra predstavuje kompaktný a výkonný desktop, ideálny pre kancelárie a kreatívnych profesionálov, ktorí potrebujú vysoký výkon v malom balení. S rozmermi 179x108x191 mm a váhou 3,5 kg je vyrobený z recyklovaného hliníka, čo zaručuje precízny a odolný dizajn bez plastových prvkov.

Elegantné šasi s drsnou textúrou a zaoblenými hranami nielenže vyzerá sofistikovane, ale tiež nevybíja odtlačky prstov a vďaka gumovým nožičkám pevne stojí na akomkoľvek povrchu. Výkon zabezpečujú procesory až Intel Core i9 a grafická karta nVidia GeForce RTX 4060, čo umožňuje náročnú postprodukcii,

multitasking a hranie moderných hier. Testovaná konfigurácia obsahuje 1TB SSD, 16 GB RAM s možnosťou rozšírenia až na 64 GB a je dodaná s 24-palcovým IPS monitorom Lenovo ThinkVision T24d-30, ktorý poskytuje jasný a ostrý obraz.

Šasi ponúka širokú škálu portov vrátane HDMI 2.1, USB-C, USB-A, DisplayPort, Ethernet a Flex slotov na prispôsobenie konektorov podľa potrieb používateľa, hoci len jeden USB-C je umiestnený na prednej strane.

Vstavaný reproduktor s výkonom 2 W a 350 W zdroj šetrí miesto na stole a zaisťuje dostatočné napájanie. Bezdrôtová konektivita zahŕňa WiFi 6E a Bluetooth 5.3, čo umožňuje rýchle a stabilné pripojenie. Výkon bol testovaný pri práci s DaVinci Resolve a hraní hier ako Kingdom Come: Deliverance II, kde zariadenie ukázalo silný výkon, aj keď pri plnom zaťažení dosahovalo hluk 50 dB a teplotu 60°C.

ThinkCentre Neo Ultra exceluje v kreatívnej práci s multimédiami a je ideálny pre tých, ktorí hľadajú výkonný, priestorovo úsporný desktop s prémiovým dizajnom a vysokou flexibilitou pripojenia.

ADATA XPG Gammix S70 Blade



ADATA XPG Gammix S70 Blade 1TB je výkonný M.2 NVMe SSD disk určený pre hráčov a nadšencov.

S kapacitou 1TB a formátom M.2 2280 ponúka rýchle čítanie až 7400 MB/s a zápis až 5500 MB/s vďaka 8-kanálovému radiču InnoGrit IG5236 a 176-vrstvovému 3D TLC NAND pamäti od Micron. Disk obsahuje 1 GB DRAM cache DDR4, čo zlepšuje výkon. Elegantný čierny PCB a tenký hliníkový chladič zabezpečujú efektívne odvádzanie tepla. Kompatibilný s ultrabookmi a hernými konzolami, ako PlayStation 5, je ideálny pre zlepšenie systémového výkonu a rýchle načítanie hier a aplikácií. Testy potvrdili stabilný a vysoký výkon pri rôznych veľkostiach súborov a náročných operáciách, pričom disk dosiahol deklarovanú životnosť až 740 TBW. ADATA XPG Gammix S70 Blade je spolaživou voľbou pre tých, ktorí hľadajú rýchle a efektívne úložisko pre svoje herné a pracovné potreby.

ADATA SC750 1TB



ADATA SC750 1TB je pokrokový USB kľúč, ktorý prináša vysokú kapacitu a rýchlosť prenosu do kompaktného dizajnu.

S kapacitou 1TB umožňuje uložiť množstvo filmov, hier či pracovných súborov a poskytuje rýchlosť prenosu až 1000 MB/s vďaka podpore USB 3.2 Gen 2. Elegantné a odolné telo zaručuje ochranu pred nárazmi a poškrabávaním, pričom jednoduchý USB-C konektor umožňuje rýchle a bezpečné pripojenie. SC750 je vybavený softvérom ADATA Toolbox pre diagnostiku, bezpečné mazanie a zálohovanie dát, a podporuje AES 256-bit šifrovanie pre ochranu citlivých informácií. Kompatibilita s rôznymi platformami ako Windows, macOS, iOS, Android a hernými konzolami (PS5, Xbox, Steam Deck) zvyšuje jeho univerzálnosť. Testy potvrdili stabilný výkon a vysokú spoľahlivosť, čo robí ADATA SC750 1TB ideálnym riešením pre rýchly a bezpečný prenos dát pre hráčov aj profesionálov.

Fractal Design North XL



Fractal Design North XL Charcoal Black je prémiová počítačová skrinka, ktorá kombinuje elegantný dizajn s vysokou funkčnosťou.

Vyrobená z kvalitného hliníka a s detaily z pravého dreva, skrinka pôsobí sofistikovane a pevne. Rozmery 179 x 108 x 191 mm a váha 3,50 kg poskytujú dostatok miesta pre veľké matičné dosky, grafické karty a vodné chladenie. Inteligentné vnútorné rozvrhnutie umožňuje efektívne chladenie s podporou až deviatich ventilátorov a radiátorov do 420 mm, čo zabezpečuje nízke teploty aj pri náročnom použití.

Skrinka obsahuje množstvo portov vrátane USB-C, USB-A, HDMI 2.1 a Ethernet, pričom Flex sloty umožňujú prispôbenie konektorov podľa potrieb. Vnútorné úložné priestory umožňujú inštaláciu viacerých diskov a poskytujú flexibilitu pre rozšírenie úložiska. Fractal Design North XL je vybavený PWM ovládačom ventilátorov, ktorý umožňuje jednoduchú reguláciu chladiaceho systému cez matičnú dosku. Skrinka prešla náročnými záťažovými testami, ktoré potvrdili jej odolnosť a spoľahlivosť.

Vizuálne je skrinka atraktívna s perforovanými bočnicami a minimalistickými prvkami, čo ju robí vhodnou pre profesionálne aj herné prostredia. Celkovo je Fractal Design North XL Charcoal Black ideálnou voľbou pre používateľov hľadajúcich robustnú, esteticky prítlačlivú a vysoko funkčnú skrinku, ktorá dokáže pojmúť najvýkonnejší hardvér a zabezpečiť optimálne chladenie.

Razer Huntsman V3 Pro

AK RAZ VSTÚPIŠ, UŽ NEODÍDEŠ



Túto recenziu začnem celkom netradične. Je jasné, že táto klávesnica nie je pre každého. Predsa, ak od vás niekto chce, aby ste za klávesnicu dali viac ako 200 €, tak dôvody ako RGB podsvietenie nestačí. Huntsman V3 Pro však ani nie je klávesnica určená pre všetkých. Má zacielené na konkrétne publikum. Pod'me sa preto baviť o spektre, pre ktoré je klávesnica určená. Dokáže produkt od spoločnosti Razer zaujať?

Neveriaci sa stal veriacim

Musím povedať, že nie som veľkým fanúšikom mechanických klávesníc. Teda nebol som. Mám rád ticho a to mechanické klávesnice vo väčšine prípadov neponúkajú. Mám rád nízky zdvih klávesov a aj to nie je bežným javom (aj keď také na

trhu sú). Bol som teda skeptický. Veľmi skeptický. Na konci procesu hodnotenia však môžem povedať, že sa mi tejto klávesnice bude vzdávať veľmi ťažko. A to aj keď berieme do úvahy cenu.

Tá sa totiž v produkte prezentuje okamžite. Môžem pokojne skonštatovať, že som v rukách nedržal klávesnicu, ktorá by na prvý dotyk pôsobila kvalitnejšie. Od samotných klávesov, cez hliníkový podklad, ktorý tvorí telo klávesnice až po mimoriadne kvalitný nastavovač úrovne hlasitosti, ktorý pri každom pootočení vydáva uspokojivú spätnú väzbu.

Ja viem, že mnohí považujú produkty Apple za predražené, no analógia s touto klávesnicou sedí. Parádne.

Áno, nie je lacná, ale do rúk dostanete takú dobrú kvalitu, že prakticky viete, kde bolo minuté každé jedno €.

Kvalita spracovania sa prenáša aj do podložky na ruky, ktorá je potiahnutá ekokožou s logom spoločnosti Razer. Nič nevŕzga, nič nepôsobí lacno. Dokonalé spracovanie. Dokonca ešte aj pripájanie spomínanej podložky ku klávesnici je skvelo vyriešené. Je prevedené pomocou magnetov, ktoré sú dostatočne silné na to, aby pri klávesnici pevne držali, no nie natoľko, aby ste mali problém s jej odstránením. A vrcholom zmyslu pre detail je umiestnenie USB portu na jej pripojenie. Ten je skrytý do tela klávesnice takým spôsobom, že vám netrčí samotný konektor a z klávesnice vychádza už iba kábel.



Dôvod, prečo sme tu

Samozrejme, pri klávesnici za toľké peniaze je prémiové spracovanie povinným. Čo je teda tým dôvodom, prečo by ste mali po nej siahnuť? Analógové optické snímače a ich možnosti nastavenia. Tie zabezpečujú nielen absolútne minimálnu odozvu, ale dávajú vám aj možnosť nastaviť si klávesnicu podľa toho, akú činnosť idete vykonávať.

Potrebuje písať? V tom prípade asi viac oceníte, že stlačenie klávesov bude registrované až po určitom tlaku. Hráte kompetitívne hry? V tom prípade potrebujete čo najrýchlejšie reakcie a najnižšiu odozvu. Najlepšou správou je, že všetky tieto nastavenia si viete aktívne meniť bez použitia softvéru. Nechýba ani možnosť uloženia profilov a Razer ich dokonca dokáže pripraviť až šesť. Pochváliť musím aj tvar jednotlivých

klávesov. Tie majú povrch navrhnutý tak, aby sa po nich prsty ľahko kĺzali a tvar zas umožňuje skvelý pocit pri písaní.

Absolútne skvelo je vyriešené podsvietenie. Softvér Razer vám umožní vytvoriť si na klávesnici prakticky čo chcete. Najviac som si obľúbil štandardné biele podsvietenie, pričom vždy po stlačení klávesu sa ten konkrétny kláves zafarbí na krátky čas. Pri písaní textu to vyzerá skvelo. Klávesnica ponúka aj tri samostatné tlačidlá v pravom hornom rohu, ktorým môžete priradiť funkciu podľa svojej ľubovôle.

Nie všetko je skvelé

Keď sme však pri softvéri, tak sa musím dostať k prakticky jediným negatívam klávesnice. Človek by očakával, že klávesnica za viac ako 200 € ponúkne bezchybný softvér na jej podporu. No

ten má od „bezchybnosti“ extrémne ďaleko. Odhliadnuc od toho, že klávesnica si občas pri zapnutí počítača sama zmenila profil, tak občas si zmenila sama aj schému podsvietenia. Niekedy si aplikácia nezapamätala uložené skratky pre funkcie a otravné je aj pop-up okno, ktoré mi svieti v pravom dolnom rohu obrazovky a z nejakého podivného dôvodu odmieta zmiznúť.

Softvér mi príde ako niečo, čo by som očakával pri klávesnici za 5 € z Aliexpressu. Čo je extrémna škoda.

Verdikt

Povedal by som, že Huntsman V3 Pro je klávesnicou pre tých, ktorí pri počítači trávajú hodiny denne a okrem písania sú aj vášnivými kompetitívnymi hráčmi. Iní totiž nemajú absolútne žiaden dôvod zaplatiť toľko za klávesnicu.

Sú produkty, ktoré vedia ponúknuť lepší zážitok pri písaní, no neexistuje klávesnica, ktorá by lepšie skombinovala písanie a kompetitívne výhody. Cena je však každopádne aj napriek nesporným výhodám veľmi vysoká.

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer
Cena s DPH: 245€

PLUSY A MÍNUSY:

+ excelentné optické snímače a switche
+ prémiová konštrukcia
- softvér je prinajlepšom nevyladený a prinajhoršom zabugovaný

HODNOTENIE:



Netatmo Smart Weather Station a prídavný modul Netatmo Smart Rain Gauge

PODMIENKY VONKU AJ VNÚTRI VŽDY POD PALCOM



Presné a spol'ahlivé meteorologické údaje sú v dnešnej dobe nenahraditeľné, či už ide o optimalizáciu zavlažovania v záhrade, sledovanie kvality vzduchu vo vnútorných priestoroch alebo prípravu na neočakávané poveternostné podmienky. Skrátka je dobré vedieť, či sa oplatí strácať čas polievaním záhrady, otvoriť okno, zobrať si mikinu, alebo ju nechať doma a radšej siahnuť po dáždniku. Áno, väčšinu týchto informácií je možné zistiť aj na internete, no často nie sú úplne najspol'ahlivejšie. Domáce meteorologické stanice ponúkajú možnosť mať tieto dáta okamžite k dispozícii a pokiaľ sú aj inteligentné, netreba chodiť pozerat' von, ale stačí odomknúť smartfón.

Spoločnosť Netatmo, francúzsky výrobca inteligentnej elektroniky, je už v našej

redakcii pomaly stálicou – od smart zámkov fungujúcich na báze NFC cez vonkajšie bezpečnostné kamery až po cenovo dostupnejšie smart produkty pod značkou Omajin. Preto je jasné, že sme neváhali, keď sme dostali možnosť pozrieť sa na múdru meteostanicu s prídavným modulom, ktorý dokáže merať zrážky.

Obal a jeho obsah

Balenie Netatmo Smart Weather Station a jeho modulov je jednoduché, no stále elegantné a funkčné. Krabice ladené do kombinácie bielej a oranžovej obsahujú vnútornú a vonkajšiu jednotku meteostanice, zrážkomer a úchyt, ktorý ju umožní pripevniť ako na tyč, tak aj na menší strom alebo na zvislú plochu. Každý

obal obsahuje, samozrejme, aj montážne príslušenstvo a stručný návod na inštaláciu.

Prvé dojmy a spracovanie

Meteostanica zaujme svojím minimalistickým a moderným dizajnom v striebornom a kovovom šate. Skladá sa z dvoch hliníkových valcových modulov – vnútorného a vonkajšieho senzora, pričom oba pôsobia kvalitne a robustne, čo zaručuje ich dlhú životnosť. Prídavný modul Netatmo Smart Rain Gauge je taktiež vyrobený z odolne pôsobiacich, hoci plastových materiálov, a ich jednoduchý tvar určite uľahčí montáž a údržbu. Okrem toho ich minimalistický vzhľad bez problémov zapadne do akéhokoľvek prostredia.



Inštalácia a prepojenie

Jednoduchosť inštalácie je jednou z najväčších predností zariadení od Netatmo. Po pripojení vnútorného modulu k Wi-Fi sieti cez aplikáciu Netatmo Weather je nastavenie vonkajšieho senzora a prídavného modulu Rain Gauge otázkou niekoľko minút.

Aplikácia je intuitívna a používateľ a prevedie celým procesom krok za krokom. Navyše, zariadenia prichádzajú s detailnými manuálmi, ktoré uľahčujú akékoľvek ďalšie nastavenia. Vonkajší senzor aj Rain Gauge fungujú na batérie typu AAA, ktoré vydržia pri bežnom používaní až rok, zatiaľ čo vnútorná jednotka si vystačí s jedným napájacím káblom, hoci je prekvapením, že ide o Micro USB kábel a nie USB-C. Dlhá výdrž batérie je však stále výhodná, pretože eliminuje potrebu častého nabíjania alebo neestetických napájacích káblov. Výmena batérií vo vonkajších jednotkách je navyše rýchla a jednoduchá, čo prispieva k lepšiemu používateľskému zážitku.

Funkcionalita a presnosť

Vnútorná jednotka Netatmo Smart Weather Station ponúka rozsiahle

monitorovanie podmienok vrátane teploty, vlhkosti, tlaku či kvality vzduchu aj úrovne hluku. Vonkajší senzor navyše sleduje vonkajšiu teplotu a vlhkosť, čo poskytuje komplexný obraz o životnom prostredí.

Prídavný modul Rain Gauge dokáže merať zrážky s vysokou presnosťou, vďaka čomu je vhodný pre záhradkárov alebo tých, ktorí chcú optimalizovať zavlažovanie.

Presnosť merania je na takmer profesionálnej úrovni, čo používateľovi dodáva istotu v jeho rozhodnutiach.

Integrácia so smart ekosystémom

Meteostanica je plne kompatibilná so smart platformami ako Apple HomeKit, Google Assistant a Amazon Alexa, čo umožňuje hlasové ovládanie a integráciu s inými smart zariadeniami. Napríklad pri poklese kvality vzduchu môže Netatmo automaticky aktivovať čističku vzduchu.

V kombinácii s ďalšími smart produktmi od tejto firmy dokáže vytvoriť efektívne prepojený ekosystém, ktorý svojim používateľom poskytne nepretržité monitorovanie a pohodlie.

Záver

Netatmo Smart Weather Station spoločne s modulom Netatmo Smart Rain Gauge predstavujú naozaj skvelé riešenie pre každého, kto chce podrobne sledovať počasie a životné prostredie. S moderným dizajnom, presnými senzormi a jednoduchou inštaláciou ide o ideálne zariadenie pre používateľov orientovaných na technológiu.

Pridanou hodnotou je možnosť integrácie so smart platformami, prepracovaná aplikácia a komunikácia s ďalšími Netatmo meteostanicami. Jediným nedostatkom je vyššia počiatočná investícia.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Netatmo	Cena s DPH: 235€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ moderný dizajn	- cena
+ bohatá funkcionálnosť	
+ jednoduchá obsluha	
+ dodatočné príslušenstvo	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Xiaomi Redmi Note 14 5G

Z LACNÉHO KRAJA



Filozofiou modelového radu Redmi Note, patriaceho do bohatého portfólia čínskeho gigantu Xiaomi, ostáva aj v roku 2025 predovšetkým ideálny kompromis medzi cenou a výkonom. Predmetný kompromis však vo výsledku nijakým spôsobom nedegraduje hlavné dôvody, pre ktoré milióny pravidelných záujemcov o nový model stále preferujú túto sériu. Medzi hlavné dôvody patrí predovšetkým zacielenie na funkcie známe z vlajkových lodí. Pre aktuálny rok si značka Xiaomi v rámci série Redmi Note pripravila hneď päť nových zariadení, konkrétne modely: Redmi Note 14 Pro+ 5G, Redmi Note 14 Pro 5G, Redmi Note 14, Redmi Note 14 5G a Redmi Note 14. Práve predposledný model z vyššie menovaných sa nám dostal do redakcie na dlhodobé testovanie, a na základe mojich pozorovaní jeho kvalít vznikli nasledujúce riadky. Ak ste nikdy nemali dočinenia so

sériou Redmi Note a chceli by ste sa v krátkosti zorientovať v cenách, základná štrnásťka začína na sume dvoch stoviek eur, čo je skutočne viac ako l'udová cifra.

Po dizajnovej stránke sa toho voči predchodcovi modelu Redmi Note 14 veľa nezmenilo. Váhou sa pohybujeme tesne pod hranicou dvesto gramov, pričom hrúbka neprekročila osem milimetrov.

Modul fotoaparátov na zadnej strane je tentoraz viac zaoblený, čo z vizuálneho hľadiska dodáva mobilu elegantnejší vzhľad, a keď už spomínam práve zadný ostrovček, usporiadanie jednotlivých snímačov je po novom oveľa symetrickejšie. Rovnako musím vyzdvihnúť zmenu tvaru LED diódy, ktorá má teraz tvar podlhovastej pilulky namiesto fádneho kruhu. Hoci je šasi vyrobené z materiálov, ktoré by ste v rýdzo prémiovom segmente

len ťažko našli, používanie tohto mobilu v žiadnom prípade nevyvoláva dojem lacného zariadenia. Pevná konštrukcia plochého rámu s jemným zaoblením hrán napomáha istote pri manipulácii, pričom nezáleží na tom, či v danom momente máte úplne suché, prípadne mokré dlane.

Apropo, chrbát je potiahnutý vrstvou, ktorá je náchylná na zbieranie odtlačkov a špiny, čo spôsobilo, že som musel testovaný jednotku pravidelne leštiť vlhčenou handričkou. Ak už spomínam vodu, je určite na mieste uviesť aj odolnosť voči prachu a tekutinám, a to na úrovni IP64. V danej cenovej kategórii je daný stupeň ochrany voči vonkajším vplyvom dnes už bežnou praxou. Avšak, čo Redmi Note 14 určite odlišuje, je extrémne spoľahlivá čítačka odtlačkov prstov umiestnená priamo pod displejom, ako aj prítomnosť 3,5 mm konektora na fyzické pripojenie slúchadiel.



Displej skutočne potešil

Prednú stranu obstaráva 6,67-palcový AMOLED panel s rozlíšením Full HD+ a obnovovacou frekvenciou 120 Hz. Obrazovka je prekrytá vysoko kvalitným sklom Gorilla Glass 5, ktoré by ste pri mobile v tejto cenovej kategórii hľadali skutočne len márne. Maximálna svietivosť sa pohybuje nad hranicou dvoch tisíc nitov, čo je dostačujúce, a to aj v prípade, keď s mobilom vybehnete na ostré slnko. Vďaka podpore HDR10+ a Dolby Vision sa obsah prehrávaný prostredníctvom predmetnej obrazovky môže pochváliť výborným kontrastným pomerom a hlbším vykreslením čiernej farby. Skutočne, panel v základnej verzii Redmi Note 14 je panel, ktorý by sa bez problémov dokázal uplatniť v mobile vyššej strednej triedy. A ako je na tom batéria? Konkrétne Redmi Note 14 je napájaný akumulátorom s kapacitou 5 110 mAh. To jednak predstavuje jemné navýšenie kapacity voči trinástke, ale čo je ešte dôležitejšie, v spojitosti s omnoho lepšie odladeným softvérom dokáže batéria

poskytnúť užívateľovi takmer dvadsať hodín plnej prevádzky. Prostredníctvom vhodne zvoleného adaptéra, ktorý však už nenájdete priamo v balení, je možné nabiť zariadenie s maximálnym výkonom 45 W – v praxi je tak možné dobiť telefón z nuly na sto percent v priebehu necelých hodínky.

Srdcom celého systému je čipset MediaTek Dimensity 7025 Ultra, ktorý v kombinácii s 8 GB RAM zaistí uje plynulú prevádzku. Od mobilného telefónu v tejto cenovej kategórii nemôže nikto očakávať výkonnostné zázraky, a preto som sa počas zbierania informácií o kvalite kontrolnej jednotky zamerával predovšetkým na bežnú každodennú prevádzku. Z tohto hľadiska základný model Redmi Note 14 podľa môjho názoru rozhodne nesklamal a dokázal mi zabezpečiť absolútne plynulý chod bez sekov a iných komplikácií. Dokonca som si do mobilu stiahol aj niekoľko náročnejších videohier a aj s nimi sa systém dokázal vo finále úspešne popasovať. Jediným negatívom je mierne zvýšenie teploty telefónu pri vyššej záťaž, najmä na

spodnej strane – mobil však aj v tomto prípade dokážete pokojne udržať v rukách. Zariadenie je dodávané s predinštalovaným operačným systémom HyperOS, ktorý je nastavený pre Android 14. Ako už však býva pri Xiaomi telefónoch zvykom, aj v tomto prípade je nutné rátať s vyšším počtom aplikácií, ktoré mnohí používatelia nevyužijú. Väčšinu z nich si však viete jednoducho zmazať, a ako ste asi pochopili, nejde práve o ekvivalent čistého Androidu.

Poslednú časť recenzie som si vyhradil na hodnotenie kvality fotoaparátu a s ním spojených AI funkcií. Umelá inteligencia v tejto verzii primárne zabezpečuje možnosť vystrihnutia objektov, úpravu pozadia či prípadne vytvorenie video koláže z vami vybraných fotografií. Celé to vyložene predstavuje akési nutné zlo, ktorým si Xiaomi plní svoju psiu povinnosť a nevyhadáva zo súčasných trendov, avšak aj tu platí, že je lepšie mať aspoň niečo než absolútne nič. Pri samotných fotomoduloch je to už oveľa veselšie. Základom je 108 Mpx snímač s optickou stabilizáciou a 8 Mpx kamera, určená pre širokouhlé zábery, ktorú uzatvára absolútne nepotrebné 2 Mpx makro a 20 Mpx selfie kamera v priestrele displeja. Pri ideálnych svetelných podmienkach vám dokáže Redmi Note 14 5G zabezpečiť až šokujúco ostré snímky s krásnym dynamickým rozsahom, ktoré by ste od telefónu za pár stoviek rozhodne neočakávali. Dokonca aj v prítomnosti šera vás predmetná novinka nenechá v štichu a bude schopná, samozrejme ruka v ruke s postprodukciami, zabezpečiť nečakane uspokojujúcu kvalitu.

Redmi Note 14 5G je opäť raz rozumne zamiešané cesto zložené z citlivo vybraných ingrediencií. Ten, kto má pri výbere nového mobilu k dispozícii rozpočet pohybujúci sa okolo dvoch stoviek a túži po ideálnom pomere medzi cenou a výkonom, nemal by váhať ani na sekundu a okamžite siahnúť po predmetnej Xiaomi novinke.

Verdikt

Kvalita za viac než rozumnú cenu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi Cena s DPH: 250€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Batéria
- + Slušný výkon
- + Displej
- + Hlavný fotoaparát
- Prehrievanie pri plnom výkone

HODNOTENIE:



SilverCrest SLE 200

ODVLHČOVAČ Z LIDLU



Mám to št'astie (minimálne ja osobne to ako št'astie vnímam), že som takmer celý svoj život, ktorý je dnes už lemovaný štvoricou dekád, strávil vo svojom rodnom dome. Bolo obdobie, keď to už vyzeralo, že sa ho budem musieť vzdať a predat' niekomu inému, avšak nakoniec to osud zariadil tak, že dnes už aj po boku vlastnej rodiny žijem tam, kde som sám kedysi vyrastal. Vyžadovalo si to nemalú investíciu, ako aj dlhší proces rekonštruovania, ale nakoniec sa nám to s manželkou a dcérou podarilo spoločne doviest' do zdarného konca. Pre lepšiu vizualizáciu, špeciálne v súvislosti s hlavnou hviezdou práve sa rozbiehajúcej recenzie, náš dom sa prakticky skladá z pôvodne oddelenej časti dvoch izieb postavených z klasických červených tehál (niekedy v šesťdesiatych rokoch minulého storočia), ku ktorým o pár desaťročí neskôr pribudli ďalšie štyri miestnosti z kvádru v rámci prístavby. Práve staršia časť

domu, v našom prípade spálňa, sa musela svojho času takzvané podrezávať, aby sa zabránilo prenikaniu vlhkosti. Ako už asi tušíte, samotná vlhkosť v istej miere z týchto izieb nikdy nevymizla. S cieľom eliminovať hromadenie plesní a iných nechcených vecí sme si preto v momente nast'ahovania do spálne nainštalovali odvlhčovač vzduchu, a musím povedať, že nám daný produkt značky TrueLife neskutočne pomáha a dva roky funguje takmer nonstop. V nasledujúcich riadkoch vám však, pochopiteľne, budem referovať o niečo lacnejšom variante, konkrétne o odvlhčovači SilverCrest SLE 200, ktorý som podrobil dvojmesačnej skúške v našej spálni a, samozrejme, nezabudol som ho porovnať so spomenutou konkurenciou.

SilverCrest SLE 200 B2 (takto presne je odvlhčovač uvádzaný v rámci predajnej siete nemeckej spoločnosti Lidl) sa v čase prípravy

článku predával za sumu približne 120 eur. Len pre uvedenie do obrazu a aby ste presne vedeli, s čím testovanú vzorku porovnávam, náš dva roky starý pomocník nesie presné označenie TrueLife AIR Dehumidifier DH5 Touch a jeho cena bola v čase písania tohto článku približne 200 eur. V balení SLE 200, rozmerovo skutočne kompaktnej bielej elektroniky vo veľkosti 27 x 20,5 x 40,6 cm, sa okrem odvlhčovača nachádza takzvaná drenážna hadica s dĺžkou tridsať centimetrov, vymeniteľný a súčasne jednoducho umývateľný filter prachu a adaptér na napojenie záhradnej hadice. Práve pomocou kombinácie drenážnej hadičky a adaptéru ste schopní odvlhčovač vzduchu napojiť na priamy odvod vody, čím sa vyhnete potrebe manuálneho vylievania nádrže. Tak či onak, predpokladám, že drvivá väčšina domácností má tento druh zariadení inštalovaný klasickým spôsobom a raz za čas jednoducho ohne chrbát, vyberie

nádržku a vyleje ju do drezu, prípadne do záhonu kvetín (veľmi si neviem predstaviť scenár, kde vám stredom obývačky alebo spálne vedie záhradná hadica). V prípade testovanej vzorky je kapacita nádrže 2,1 litra, čo je, mimochodom, o štyri decilitre menej, než má TrueLife AIR. Na spodnej časti základne sa nachádza štvorica malých otočných koliesok, pomocou ktorých viete odvlhčovač s váhou necelých deväť kilogramov jednoducho presúvať, a musím oceniť aj extrémne dlhý elektrický kábel, ktorý meria 180 centimetrov.

Jednoduchý prístup

V porovnaní s drahšou konkurenciou sa odvlhčovač značky SilverCrest snaží ponúkať niekoľko praktických a užitočných riešení navyše. Už len samotná odklápacia rukoväť, ktorou som zariadenie jednoducho a pohodlne vytiahol z krabice, je extrémne nápomocná, najmä pri prenášaní po dome. Rovnako tak dve plastové lopatky v zadnej časti, ktoré sú schopné pojsť tie takmer dva metre káblu, vám zásadne zjednodušia život. Týmto však zoznam praktických riešení nekončí.

Úplne najlepšie a najjednoduchšie je v SLE 200 vyriešené vyt'ahovanie filtra – stačí len strčiť prst pod hornú hranu zariadenia a bez akéhokoli'vek tlaku máte zrazu v ruke celú mriežku, ktorú môžete pohodlne opláchnuť vodou. Pri TrueLife AIR je nutné sa najprv prácne zbaviť zadného krytu a až potom viete filter vybrať von. Pod'me sa pozriete na jednotlivé funkcie. Akonáhle sa pri automatickom moduse zbierania vlhkosti naplní nádržka až po okraj, ozve sa prenikavé pípanie a prístroj prejde do pohotovostného režimu – v



prednej časti nádoby je umiestnený transparentný výrez, aby ste mali prehľad o aktuálnej naplnenosti. Na moje prekvapenie som však zistil, že tento odvlhčovač nedisponuje žiadnym nočným režimom, ktorý by znížil inak vysokú mieru hluku (nameral som 45 dB, čo je v porovnaní s modelom TrueLife s 37 dB pri bežnej prevádzke rozhodne výraznejší hluk). Za predpokladu, že nebudete pri tomto prístroji spať, vám na tom asi nezáleží, ale určite sa treba pripraviť na väčší hluk, ako aj na nemožnosť vypnutia vrchného LED displeja.

Prístroj ponúka fakticky len dva hlavné programy. Tým prvým je sušenie bielizne, druhým konkrétna cieľová vlhkosť vzduchu vyjadrená v percentách. Môžete si tak nastaviť rozsah od minimálne tridsať po maximálne osemdesiat percentnú vlhkosť. V priamom porovnaní oboch produktov, čiže TrueLife AIR a SilverCrest SLE 200,

bola presnosť ukazovaných percent vyššia na strane drahšej konkurencie voči Lidl elektronicke – nevnímam to ako problém, keďže pre každého, kto si kúpi odvlhčovač, je cieľovou motiváciou samotné zrazenie vlhkosti, s čím SLE 200 počas testovania nemal žiadny problém. Ruka v ruku s dvojicou programov ide podprogram na aktiváciu časového horizontu, pomocou ktorého viete zariadeniu prikázať, aby sa za určitý čas úplne deaktivovalo.

Suma sumárum; po dvoch mesiacoch aktívneho využívania testovanej vzorky som dospel k nasledujúcemu záveru: Kto chce do domu cenovo dostupný variant na pohlcovanie vlhkosti z miestností a nepotrebuje pri ňom nerušene spať, kúpu modelu SilverCrest SLE 200 určite neurobí žiadnu chybu. Ak by ste však chceli odvlhčovač s väčšou nádržkou, tichšou prevádzkou a s funkciou nočného režimu, budete si musieť priplatiť. Pre mňa je toto ideálnym riešením, pokiaľ ide o cenu a výkon. Na záver jedno malé upozornenie – trvalo asi týždeň, než sa z odvlhčovaču značky SilverCrest prestal vyparovať jemný plastový odér a v miestnosti bol konečne úplne čistý vzduch.

Verdik

Výborný pomer ceny a výkonu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lidl
Cena s DPH: 119€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Praktické rozmery
- + Dostupnosť filtra
- + Jednoduchá obsluha
- + Obsah balenia
- + Dĺžka kábla
- Bez nočného modusu
- Väčší hluk

HODNOTENIE:



ASUS Zenbook A14

TENKÝ AKO REZEŇ



Nový rok nám v rámci hardvérových prekvapení začína skutočne naostro. Nie je to ešte ani mesiac, čo spoločnosť ASUS v rámci celosvetovo populárneho veľtrhu CES predstavila svoj najnovší model Zenbook laptop a v čase, kedy čítate našu recenziu, si ho už viete pokojne zakúpiť u lokálnych predajcov. Keďže sa v tomto prípade nerozprávame o investícii porovnateľnej s týždenným nákupom v supermarkete (pokiaľ náhodou nemáte priezvisko McCallister), určite vám odporúčam prostredníctvom nasledujúcich riadkov oboznámiť sa s mojimi zisteniami ohľadom celkovej kvality uvedeného modelu. Sám ASUS nepriamo označil Zenbook A14 za krvilačného žraloka plávajúceho v segmente ultraláhkových notebookov strednej triedy. V preklade to znamená, že tento prenosný počítač by mal s prehľadom „rozhrýzť“ MacBook Air M3. Čo si myslíte, je toho skutočne schopný?

Samotná novinka začína na sume pohybujúcej sa tesne nad hranicou tisíc eur. Avšak konfigurácia, s ktorou som mal možnosť aktívne tráviť tri celé týždne by vás stála o celých päťsto eur viac. K jednotlivým výkonnostným aspektom sa prepracujeme neskôr, ale než sa tak stane, podme sa v rámci opisu na celú vec pozrieť metodicky a takzvané od Adama. ASUS Zenbook A14 je vôbec prvým Copilot+ laptopom s váhou pod jeden kilogram – presne ide o 980 gramov s tým, že vyššie spomínaná konkurencia v tomto smere prehráva o celých 230 gramov. S takouto ľahkou váhou vám do dlane spadne štrnásťpalcový prenosný počítač, ktorý má v zatvorenom stave hrúbku správne vyklepaného rezača a pritom nezabúda na dostatok fyzických portov. Vynikajúcu konštrukčnú pevnosť schopnú zraziť ručičku váhy takto enormne

dole zabezpečila zliatina založená na horčíku. Ide o už veľakrát spomínaný materiál Ceraluminum, ktorý v uvedenom segmente plne kompaktných laptopov od ASUSu nahradil klasický kov. Počas testovania som so slzičkou v oku vytiahol na svetlo sveta jeden zo svojich starých Zenbookov, aby som dostatočne nasal celý ten generačný posun a musím vám aj touto cestou povedať, že skutočne žijeme v dobe technologických zázrakov.

Lumina OLED nesmie chýbať

O tom, že telo vyrobené z materiálu Ceraluminum dokáže odolať drsnému spôsobu zaobchádzania som v jednotlivých testoch už viackrát referoval. Každopádne, opäť musím zopakovať certifikovanú odolnosť MIL-STD 810H, zvládanie vysokých aj nízkych teplôt a vzdorovanie

špine/škrabancom. Povrch Zenbook A14 je príjemný na dotyk a po mojom tradične náročnom recenzovaní by ste na testovanej vzorke nenašli ani jeden škrabanček. Laptop som otestoval pri dvoch reportážach v teréne, z čoho minimálne jedna preverila jeho vysoký stupeň odolnosti – tlačenie v malom autobuse, pád z kresla v hoteli, nárazy zaoblených rohov do tvrdých kovových povrchov... Nový Zenbook A14 zvládol aj po takto užívateľsky náročnom turnuse ostat' v 100 % vizuálnej kondícii. A teraz k portom. Po oboch stranách sú rozmiestnené takmer všetky dôležité fyzické vstupy – základom je HDMI 2.1 nasledovaný dvojicou USB-C/4, jedným USB-A a nesmie chýbať ani kombinovaný 3,5 mm audio konektor. Spomenuté slovíčko „takmer“ by v mojom prípade zmizlo iba v prípade, ak by ASUS bol schopný do tela A14 dostať aj čítačku SD kariet. Na prenos video a foto materiálu som musel siahnuť po externom adaptéry. Uvedomujem si, že tento doplnok pre mnohých z vás nemusí byť kľúčovým. Čo sa týka bezdrôtového prenosu, samozrejmosťou je v tomto prípade podpora Wi-Fi 7.

Otvorenie vrchného veka jedným prstom je rozhodne trocha komplikované, a to predovšetkým vďaka nízkej váhe spodnej základne – ako keby ste otvárali luxusnú krabičku od bonboniéry. Každopádne, tuhosť pántov ostáva evidentne konštantná a obrazovku vďaka nej môžete vyklopiť do úrovne zhruba šesťdesiat stupňov. V hornej hrane (skutočne ide o tenučký rámik) sa nachádza Full HD webová kamera s IR snímačom určeným na rozpoznávanie profilu ľudskej tváre (pre zábavu som skúšal zaregistrovať bratovho psa, ale neúspešne). Toto všetko, v kombinácii s už dobre známou formou umelej inteligencie, ktorá zvláda aktívne



uzamykať a odomykať systém notebooku pri vzdialení sa alebo vrátením pred kameru, pomáha zjednodušiť užívateľské prostredie v hektickom svete krutého biznisu.

Dokáže generovať videá z vašich fotografií, vytvára pre vás preklad v reálnom čase, sumarizuje enormný obsah a zvláda vecne komunikovať. Samotná kamera rozhodne postačí na bežnú online komunikáciu a vie pomerne dobre korigovať aj prípadné nedostatky osvetlenia pri konferenčných videohovoroch. Čo sa týka displeju, tak ASUS opäť siahol po OLED technológii a do veka napasoval štrnásťpalcový panel s pomerom strán 16 : 10 a so základným rozlíšením 1 920 x 1 200 pxl. Využit' Full HD rozlíšenie a neist' čo i len do 2K nevnímam ako problematické, keďže v danej mierke užívateľ neprichádza o dostatočnú ostrosť ani pri náročnejšej postprodukcii. Podporu je obstojná

úroveň svietivosti okolo 600 nitov, vďaka čomu bol obsah obrazovky čitateľný aj pod náporom ostrejších slnečných lúčov.

ASUS Zenbook A14 je, ako už bolo aj mnou prízvukované, ultral'ahký notebook strednej triedy určený na prácu. Jeho ďalšou zásadnou prednosťou musí zákonite byť aj fyzická klávesnica a veľký trackpad. V prípade klaviatúry sa pri danom modeli jedná o 1,3 mm vysoké spínače pochopiteľne orezané o numerický blok, s ktorými sa mi perfektne koexistovalo. Dráha klávesov počas interakcie nevykazovala žiadne nechcené odchyľky a nastavenie stredného odporu spínačov s jemným vykrojením dovnútra mi umožňovalo tvoriť bezchybné texty aj v nehostinnom prostredí – spomínaná jazda do slovinských hôr v miniatúrnom autobuse je toho dôkazom. Vysokou kvalitou oplýva aj dostatočne veľký trackpad umiestnený presne do stredu a vyplňujúci priestor od medzerníku klávesnice až po spodný okraj laptopu.

Výkon a výdrž

Nový Zenbook A14, ako bolo už naznačené v úvode, poháňajú procesory Qualcomm Snapdragon X. V prípade mnou testovanej verzie sa konkrétne jednalo o verziu Elite doplnenú o 16 GB RAM, 1TB úložisko a Qualcomm Adreno GPU. Výhody ARM procesorov sme si už viackrát rozoberali. Stavebným kameňom atraktivity v tomto smere nateraz zostáva predovšetkým efektívnosť využitia batérie. V prípade modelu A14 sa rozprávame o akumulátore s kapacitou 70Wh, ktorý dokáže daného pracanta udržať od elektrickej zástrčky teoreticky až tridsať hodín. Zámerné píšem teoreticky, keďže ASUS daný údaj dosiahol laboratórne v rámci špecifického streamovania video obsahu. Ja som





sa počas testovania batérie zameral predovšetkým na všeobecný výkon v zmysle multitaskingu a náročnej postprodukcie. S takýmito premennými bol Zenbook A14 schopný vydržať v jednom t'ahu pri živote viac ako osem hodín, čo je z môjho pohľadu rovnako obrovský úspech – bez prehrievania a hluku z ventilátorov. Pri menej náročnom využívaní nebudete mať problém dostať sa cez magickú hranicu pätnásť hodín, avšak je nutné znížiť jas obrazovky aspoň na polovicu. Ďalšou cennou výhodou je takmer okamžité spustenie celého systému, čo automaticky cieľ na rôznu sortu užívateľov, vrátane študentov.

Napriek tomu, že spoločnosti Microsoft a Qualcomm spoločne pomaly, ale isto rozširujú ponuku aplikácií bežiacich natívne na ARM základe, stále treba v tomto ohľade rátať s menšími problémami. Do zoznamu ideálne fungujúcich programov zapadajú všetky webové prehliadače, známe

stream aplikácie ako Netflix, kompletný Microsoft 365 a kódovacie veci typu Python. Ak by sme sa rozprávali o nenáročných softvérových programoch, užívateľ si rozdiel medzi natívnym chodom a emuláciou vôbec nemá šancu všimnúť, pretože rýchlosť je takmer totožná. Pre náročnejšie orientovaných spotrebiteľov, ktorým v zozname aplikácií figurujú neštandardné programy, je však v súčasnosti kúpa podobného zariadenia skôr utrpením.

Spustenie menej náročných videohier stále nie je úplne bezproblémové ani v tomto stave, čo sa dá vyčítať už pri pohľade na konfiguráciu testovacej vzorky. S čím som mal osobne negatívnu skúsenosť v zmysle ARM? Na testovacej vzorke mi ani v jedinej podobe nefungoval neustále využívaní grafický softvér od spoločnosti Nikon, pomocou ktorého realizujem úpravu fotografií. Naopak s náročnejšou postprodukciou v rámci

celosvetovo populárneho programu DaVinci Resolve nemal nový Zenbook absolútne žiadny problém. Ako píšem už vyššie, chce to ešte čas na doladenie.

Výhody okolo Copilot+ certifikátu a AI všeobecne sú podľa môjho skromného názoru stále v štádiu vývoja a nič zásadné na tom nezmení ani aktuálna novinka z dielne spoločnosti ASUS. Ich pracant s váhou vrecka múky však má predsa len viac predností než samotná AI, ktorú zvláda využívať najlepšie ako sa to aktuálne dá.

Zenbook A14 je určite relevantným hráčom na bojovom poli ultral'ahkých notebookov strednej triedy, kde doteraz tak trochu suverénne kral'oval MacBook Air. Rozprávali sme sa o prémiovo pôsobiacom laptope s extrémnou výdržou batérie, pôsobivým výkonom v rámci náročnejšej postprodukcie, ktorého vizuálny aspekt spadá do kategórie hardvérových šperkov. Ak by som si osobne dnes kupoval pracovný notebook na cesty s ohľadom na moju profesiu, okamžite by som siahol práve po tomto modeli.

Verdikt

Žralok čo chrúme jabĺčka

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 1 529€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Absencia čítačky kariet
+ Kompaktnosť	
+ Batéria	
+ Klávesnica	
+ Odolnosť	

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

Epomaker EK98

ČÍTIM VÔŇU PLASTU



Po nedávnej a súčasne v rámci značky Epomaker aj mojej vôbec prvej recenzii na ich plne kovovú 65% klávesnicu MS68 som obdržal od vás, našich čitateľov, pár mailov. V nich padala jedna a tá istá otázka, a to konkrétne ohľadom celkovej kvality produktu - akokoľvek nechcem autorov týchto správ vyložene haniť za to, že mi jednoducho neveria a musia sa na to, o čom pojednáva hodnotiaci text pýtať ešte dodatočne, tak by som bol rád, ak by sme si vyjasnili pár vecí.

Z pozície technologického redaktora som za teraz už dve dekády praxe neprijal za test lomeno recenzii ani jeden finančný obnos. Je síce pravda, že v rámci klávesníc mi z väčšej časti produkty po ukončení testovania ostávajú v rukách a nemusím ich vracať späť, ale keďže v tomto ohľade sa profilujem skôr ako zberateľ než nejaký blší trh, na výsledku a konečnom hodnotení sa samotné ponechanie HW nijako neprejavuje. Verím, že väčšina z vás túto skutočnosť dokáže vycítiť zo samotných článkov, ale ak nie, tak budem aj do budúcnosti rád, ak už nebude dochádzať ku žiadnym nepriamym alebo aj priamym obvineniam z nejakého cieleňého nadhodnocovania

tej či onej značky. Teraz, keď už sú veci dúfam o niečo jasnejšie, podme sa spoločne porozprávať o kvalitách ďalšej klaviatúry spomínanej čínskej spoločnosti Epomaker, ktorá má označenie EK98.

Epomaker EK98, čo naznačuje už samotné číslo v názve, tentokrát reprezentuje plnohodnotné rozloženie mechanických spínačov (je ich celkovo 97), a to vrátane numerického bloku - ak by ste to chceli premeniť na percentná, tak ide o hernú lomeno kancelársku klávesnicu v 98% schéme. Hmotnosť pohybujúca sa tesne pod hranicou jedného kilogramu je rovnako jasne signifikantným znakom skutočnosti, že celé šasi je plne v réžii tvrdého plastu a to v rámci krémovo šedého zafarbenia. To, ako testovaná vzorka vyzerá vo mne okamžite asociovalo spomienky na konzolu Super Nintendo a nemám teraz primárne na mysli len uvedenú farbu, ale súčasne aj oblé hrany retro dizajnu a drsný povrch tela a samotných PBT klávesov.

Práve nízka váha prináša do hry scenár ohľadom nečakane slušnej kompaktnosti, ostatne, ide o rozloženie 1 800 a klávesnica, akokoľvek je kompletná, má celkové

rozmery 381 x 144 x 40 mm (veľmi tu pomáha absencia multimediálneho kolieska). Zo zadnej časti je možné vyklopiť dve dvojestupňové nožičky s tým, že pod jednou z nich sa nachádza kolíska pre USB-A dongle (ak ste čítali recenzii na v úvode spomínaný model MS68 od identického výrobcu, tak dobre viete, že absencia tejto kolisky bola jedným z tých hlavných negatív, ktoré som produktu vyčítal.)

Akokoľvek je EK98 vďaka použitým materiálom skôr z kategórie tých ľahších klaviatúr, tak vďaka dobre umiestneným lemom z gumy na podvozku nemá klávesnica problém ostať pevne usadená na akokoľvek povrchu (drevo, sklo, textília).

Bohaté balenie vrátane náhradných spínačov

Epomaker do balenia EK98 natlačil štedrú výbavu a okrem kombinovaného nástroja na vytáhovanie krytiiek respektíve tri a päť pinových hot-swap spínačov, nezabudol ani na dostatočne dlhú pletenú kabeláž (USB-A na USB-C) a opäť aj trojicu náhradných, v mojej konfigurácii konkrétne, Peace Lily spínačov. Jednoducho vám



výrobca dáva všetko to, čo potrebujete a dokonca myslí aj na budúcnosť a prípadné poruchy. Na margo konektivity nebudem chodiť okolo horúcej kaše, verím, že už ste si pri opise bezdrôtových klávesníc s cenou pohybujúcou sa okolo sto eur (testovaný model je dokonca možné si objednať priamo od výrobcu ešte lacnejšie) dávno zvykli na trojitú cestu párovania.

V prvom rade je tu už uvádzaný USB 2.4 GHz kľúč aj s teplým miestečkom pre uloženie pod výklopnou nohou, nasleduje kabeláž so vstupom na pravej hornej hrane a do tretice nám to uzatvára prítomnosť Bluetooth modulu.

Všetky tri cesty spárovania s desktopom, laptopom, konzolou, tabletom, televízorom alebo mobilom fungujú stabilne a bez zásadných technických nedostatkov. V rámci bezdrôtového prenosu je k dispozícii batéria s kapacitou 3 000mAh, ktorá zvláda pri plnom jase RGB podsvietenia a prenose cez latenciu minimalizujúci USB kľúč podržať hardvér v chode necelý týždeň.

Akonáhle som prepol do BT rozhrania a nechal identickú intenzitu blikajúcich kolotočov, dĺžka výdrže sa zdvojnásobila. Skôr, než sa posuniem ďalej, musím spomenúť absolútne perfektnú „fíčuru“ a to v podobe skratky Fn + Enter, ktorou si kedykoľvek viete pomocou podsvietenia klávesov vizualizovať zostávajúcu šťavu v baterke.

Mesiac trvajúci test klávesnice EK98 sa z väčšej časti zameriaval na pozorovanie kvality jej celkového spracovania a súčasne samotné pocity z interakcie.

Osadením Peace Lily spínačov, čo sú premazané lineárne switche s výraznejším odporom a minimálnou produkciou hluku, som sa mohol počas písania sústrediť na prácu a pri hraní sa neobávať o chybné stlačenia. Keďže však výrobca podporuje vymeniteľnosť



mechanických spínačov (tri a päť pinových), užívateľ si môže do základnej dosky nastrkať ľubovoľné variácie, to všetko plne podľa svojich preferencií. Skrátene povedané: s touto klávesnicou bolo radosť tvoriť text a užívať si hry.

Tentokrát sa o softvérovú obsluhu stará voľne dostupný softvér priamo od výrobcu, ktorý vám umožňuje detailnejšie nastavovať efekty RGB podsvietenia vrátane jeho intenzity, priradiť separátne funkcie jednotlivým spínačom, realizovať a spravovať kompletný macro manažment, prepínať medzi 125/250/500/1000Hz, a to všetko kategorizovať pod viacero profilov.

Samotný softvér je síce vizuálne strohý, ale o to viac prehľadný, avšak čo je vôbec najdôležitejšie, počas testovania fungoval bez jediného zakopnutia.

Akokoľvek som sa snažil, po dobu testovania som na produkte Epomaker EK98 nenašiel čo i len malú chybičku. Kto aktuálne pátra po cenovo dostupnej

a maximálne spoľahlivej mechanickej kancelárskej/hernej klávesnici s plne vymeniteľnými spínačmi, slušnou výdržou batérie a spoľahlivou softvérovou podporou, s výberom Epomaker EK98 chybu dozaista neurobí.

Verdikt

Cenovo dostupná a po stránke komplexnosti podarená mechanickej spoločnička, ktorú sa nebudete báť si zobrať aj na cesty.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Epomaker Cena s DPH: 90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kvalita konštrukcie - Nič
+ Dizajn
+ Modulárnosť
+ Náhradné spínače v balení

HODNOTENIE:



Levoit Dual 200S Pro Smart

MALÝ, VÝKONNÝ A CENOVO DOSTUPNÝ



Moderné technológie nám dnes môžu výrazne napomáhať zlepšovať kvalitu ovzdušia v domácnostiach bez toho, aby sme za dané prístroje museli vyhadzovať hromadu peňazí. Ja osobne som sa pred pár rokmi presťahoval z bytovky do veľkého domu a až tam som vlastne zistil, že jednotlivé miestnosti si na základe svojej dispozície a veku vytvárajú svoju špecifickú formu kvality vzduchu. Začali sa nám objavovať plesne v spálni, na čo sme s manželkou pohoťovo zareagovali a kúpili kvalitný odvlhčovač - problém vyriešený. V inej miestnosti sa naopak zase, špeciálne počas zimného obdobia, spustila koncentrácia suchého a pre dýchacie cesty vyložene nepríjemného vzduchu. Okrem nepríjemného dýchania či nástupu alergií je nesprávna úroveň vlhkosti vzduchu zabijakom aj pre izbové rastliny. Riešením na uvedené problémy sa stala skromná investícia do zvlhčovača a už v krátkom čase

bolo všetko opäť v normále. Môžem si preto dovoliť tvrdenie, že s oboma zariadeniami mám v rámci vlastnej domácnosti pomerne bohaté skúsenosti, a aj preto som sa pred viac než mesiacom podujal otestovať najnovší produkt americkej spoločnosti Levoit, konkrétne ich smart zvlhčovač Dual 200S Pro. Ako to dopadlo?

Na trhu si dnes môžete kúpiť dve verzie uvedeného zvlhčovača vzduchu, a to konkrétne Levoit Dual 200S a Dual 200S Pro - jediným rozdielom, mimo minimálneho cenového rozptylu, je prítomnosť farebného podsvietenia v podobe siedmych profilov. Model Levoit Dual 200S Pro Smart, ktorý som mal ja osobne na test, mal v čase prípravy tohto článku cenovku pohybujúcu sa na hranici sedemdesiat eur. Za uvedenú sumu dostanete na obsluhu priam primitívny kus elektroniky, ktorý už krátko po vybalení z krabice môžete

zapriať do práce. Stačí mu len nájsť vhodné miesto, naliať čistú alebo voňavou esenciou zvýraznenú vodu do nádržky s objemom 3 litre, zastrčiť 1,8 metra dlhý prípojný kábel do siete a na dotykovom prednom paneli stlačiť hlavný spínač.

Po dizajnovej stránke sa Levoit Dual 200S dá označiť ako nenápadný plastový (BPA) valec s malým displejom v dolnej časti, ktorého nebudete mať problém zapasovať do typovo akejkoľvek domácnosti - v predaji je mimo čiernej verzie aj čisto biely variant. Vďaka rozmerom 30 × 18 × 18 cm produkt nezaberá veľa miesta, a keďže ide fakticky o trojielnu skladačku (komín, nádržka s vodou a spodná základňa), obsluhu zvládnu aj vaše malé ratolesti. Váha, podotýkam bez vody, sa pohybuje na hranici jedného kilogramu, a preto zvlhčovač dokážete jednoducho prenášať z jednej miestnosti do druhej.



Jednoduchá obsluha a čistenie

Zvlhčovač zvláda obslúžiť miestnosť s veľkosťou 27 m² (v praxi som ho nechal pracovať v ešte o niečo väčšom priestore a žiadny problém s výkyvom pokrytia som nezaznamenal) s tým, že pracuje pomocou tichej ultrazvukovej technológie.

Na plný výkon Levoit Dual 2005 neprekročí hranicu tridsiatich decibelov, čo je potešujúce, ostatne rovnako tak ako aj skutočnosť, že jeho vrchnú nádobu na vodu môžete po dlhšom čase používania jednoducho vložiť do umývačky. Plná nádrž (3 litre) dokáže zariadenie zásobovať vodou viac ako jeden deň, a preto aj keby mal prístroj vlhčiť vzduch bez akýchkoľvek prestávok, stačí, aby ste mu vždy ráno doliali vodu a celý deň sa oň vôbec nestarali. Zapojenie do múdrej domácnosti sa



realizuje prostredníctvom 2,4GHz Wi-Fi a Bluetooth modulu s tým, že výrobca zabezpečil aj podporu hlasového ovládania cez Google asistenta a Alexa od Amazonu.

Už vyššie som spomínal fakticky primitívnu obsluhu. Na prednej časti oválnej základne lemuje malý displej v strede štvorca dotykových spínačov s jasne rozpoznateľnou info grafikou. Okrem zapnutia/vypnutia môže užívateľ deaktivovať obrazovku (nočný režim), prepínať medzi sedmičkou farebných profilov, aktivovať automatický režim vlhčenia alebo manuálne navoliť tri stupne zvlhčovania.

Kto by potreboval prístroj ovládať na diaľku, prostredníctvom aplikácie VeSync môže vykonať všetku vyššie uvedenú interakciu z pohodlia svojho gauča a ako bonus k tomu prenášať do zariadenia najnovšie aktualizácie, sledovať graf zmeny vlhkosti alebo nastavovať rozvrhy automatického zapínania/vypínania v rámci kalendáru.

Jediné, čo aplikácia nedokáže monitorovať, je aktuálny stav hladiny vody v nádržke, ktorý si tak musíte zakaždým overiť na vlastné oči. Apropo, akonáhle nastane v nádrži nulová hladina vody, tak zvlhčovač sa kompletne vypne a do aplikácie o tom odošle patričné upozornenie.

Moje viac než mesiac trvajúce používanie modelu Levoit Dual 2005 prebiehalo po boku dvojnásobne drahšieho konkurenčného zariadenia od spoločnosti Philips a akokoľvek bol cenový rozdiel tak výrazný, konečný efekt a rýchlosť vlhčenia priestorovo identických miestností ostal nakoniec plus-mínus zrovnateľný.

Aj preto musím testovanú vzorku, metaforicky povedané, posadiť na kvalitne zvlhčený trón, a ak by som sa o kúpe nového zvlhčovača rozhodoval dnes, rozhodne by som siahol po Levoit Dual 2005. Ide o výkonného pomocníka určeného nie len pre alergikov, ktorého dobre fungujúci senzor vlhkosti ovzdušia dokáže zlepšiť klímu aj vo veľkých miestnostiach, a to všetko s podporou integrácie do smart domácnosti a navyše za prijateľnú cenovku.

Verdikt

Výborný pomocník nie len pre alergikov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TygoTec Cena s DPH: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kvalita spracovania	- Aplikácia nemonitoruje stav vody
+ Možnosti aplikácie	
+ Výkon a tichosť prevádzky	
+ Dizajn	

HODNOTENIE:



Acer Swift 14 AI

ČAKALI SME NA TO ROKY...



Počas uplynulých mesiacov sa značná časť popredných výrobcov laptopov rozhodla využiť súčasný technologický trend ohľadom proklamovania umelej inteligencie, a preto ste aj vy dozaista opakovane narážali na skratku AI a to nie len pri prezeraní mnohých noviniek v rámci segmentu prenosných počítačov. Čo si budeme hovoriť, umelá inteligencia je natoľko v kurze, že ju čoskoro natlačia aj do krabice s kravským mliekom.

V tomto smere preto, pochopiteľne, nebolo výnimkou ani portfólio celosvetovo populárneho Aceru, ktoré na trh najprv hodilo model kompaktného pracanta s príznačným názvom Acer Swift Go 14 AI, aby ho následne doplnilo takmer identickou verziou Swift 14 AI. Hlavným rozdielom medzi oboma strojmi sa výhradne stala konfigurácia, keďže druhý menovaný model

si odbil premiéru ako vôbec historicky prvý Acer notebook postavený striktnie na ARM technológii. Do redakcie nám tak ešte pred Vianocami dorazil laptop bežiaci na procesore Qualcomm Snapdragon X Elite, ktorého najzásadnejšími papierovými prednosťami mali byť solídny výkon a dlhá výdrž batérie. Ak vás zaujíma, či som v ňom počas mesačného testu dokázal objaviť aj niečo viac, ak vôbec, tak rozhodne pokračujte v čítaní.

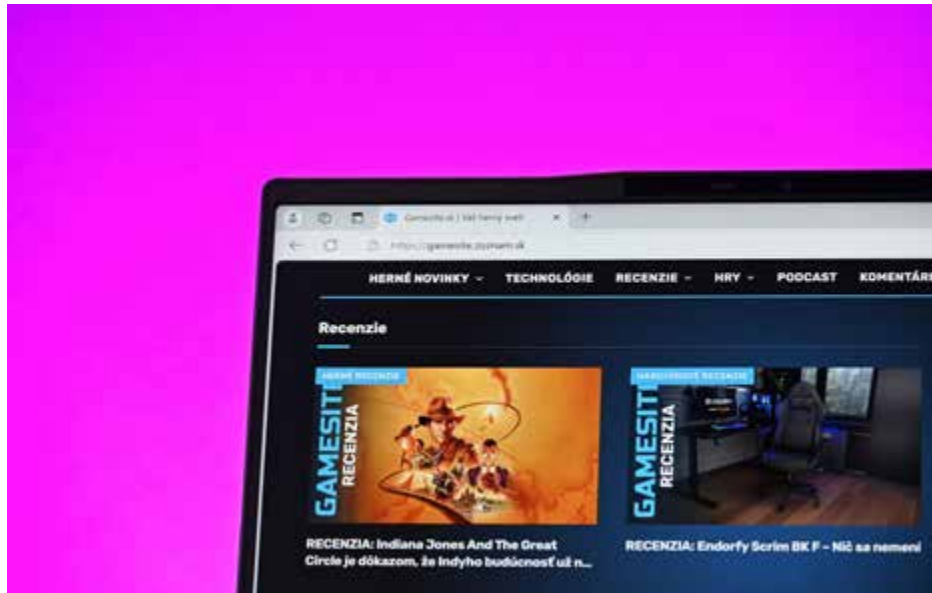
Pri nákupe nového pracovného notebooku je to často alchymia plná zložitého rozhodovania ohľadom konfigurácie a inak tomu nie je ani v tomto prípade. Ako som už naznačil v úvode, testovaný model Acer Swift 14 AI, postavený na ARM procesore, sa u nás predáva v niekoľkých verziách v rámci Snapdragon čipov, z čoho jedna disponuje i dotykovou obrazovkou, no druhá nie.

Cenový rozdiel medzi panelmi s identickou technológiou IPS ako aj rozlíšením 2,5 K je skôr zanedbateľný a aj keď sa rozhodnete ísť do drahšieho variantu, tak za tento kompaktný laptop vo finále nezaplatíte viac než 1 200 eur. Mnou skúšaná vzorka prišla v konfigurácii s procesorom Qualcomm Snapdragon X Plus (X1P-64-100) pri 16 GB RAM a ak pozorne čítate naše recenzie, určite si ešte živo spomínate na nedávny test ThinkPadu od Lenova, ktorý bol vybavený o niečo výkonnejšími čievkami, konkrétne X Elite X1E-78-100. Pointou môjho blahorečenia ARM technológie ostáva predovšetkým dlhoročná výdrž batérie, ktorú konzumenti uprednostňujúci Windows dlhé roky závideli konkurenčnému nahryznutému jablku. Akokoľvek sa už aj Intel a AMD konečne snažia svoje čipy nastaviť tak, aby v rámci procesov nežrali obrovské objemy energie, na ARM nateraz vo

väčšine prípadov stále strácajú. Čo sa týka testovanej vzorky v predmetnej konfigurácii, tá je vybavená batériou s kapacitou 75 Wh, ktorá v praxi dokáže s prehľadom podržať notebook pri živote viac ako desať hodín, a to aj pri náročnejších procesoch.

Opis kvalít som začal vyložené netradične od výdrže batérie, ale keďže práve tento aspekt je jasnou výhodou pracovných laptopov opatrených nálepkou Snapdragon, prišlo mi to ako správne rozhodnutie. Teraz však nastal čas sa prepnúť do klasických kol'ají a zhodnotiť si vizuál, respektíve ponuku fyzických portov.

Acer Swift Go 14 AI prichádza s čiastočne hliníkovým šasi, kde sa chladný a pevnejší materiál sústreďuje v rámci veka obrazovky – zvyšok je tvrdý plast v sivej forme. Notebook v zatvorenom stave ničím zásadným nevyniká a ak by v oboch rohoch veka neboli znaky indikujúce výrobcu a trend ohľadom integrácie umelej inteligencie, sotva by ste predmetný počítač vedeli odlišiť od akejkoľvek konkurencie. S rozmermi 322,6 x 14,9 x 225,95 mm a váhou 1,5 kilogramu spadá laptop v rámci súčasných trendov skôr do sekcie železa s nadváhou,



ale ak nemáte miesto rúk papierové slamky, nemali by ste mať problém notebook prenášať kade tade po svete.

Možno si teraz poviete, že o niečo väčšia hrúbka určite umožnila výrobcovi integrovať do rámu dostatok výkonných portov, však? Nanešťastie to nie je tak úplne pravda. Na ľavej strane sa nachádza duo USB-C/4

a jeden USB-A 3.2 prvej generácie a na pravej naopak opäť osamotený USB-A a kombinovaný audio konektor. A kde je HDMI? Acer sa rozhodol, že tento port ponechá len ako súčasť separátneho donglu, ktorý si nájdete v balení, ale za mňa je to jednoducho fail a zbytočné komplikovanie počas prenášania notebooku.

Slušný panel

Krátko po vyklopení veka jedným prstom (pánty vás pustia až do úrovne 180 stupňov) si ako prvú všimnete webovú kameru doplnenú o IR snímač – podpora prihlásenia formou skenovania vašej tváre je samozrejmosťou. Samotná kamera disponuje rozlíšením 1440 p a v kombinácii s umelou inteligenciou ju viete využiť na sofistikovanejšie socializovanie sa so svetom v rámci funkcií Copilot+.

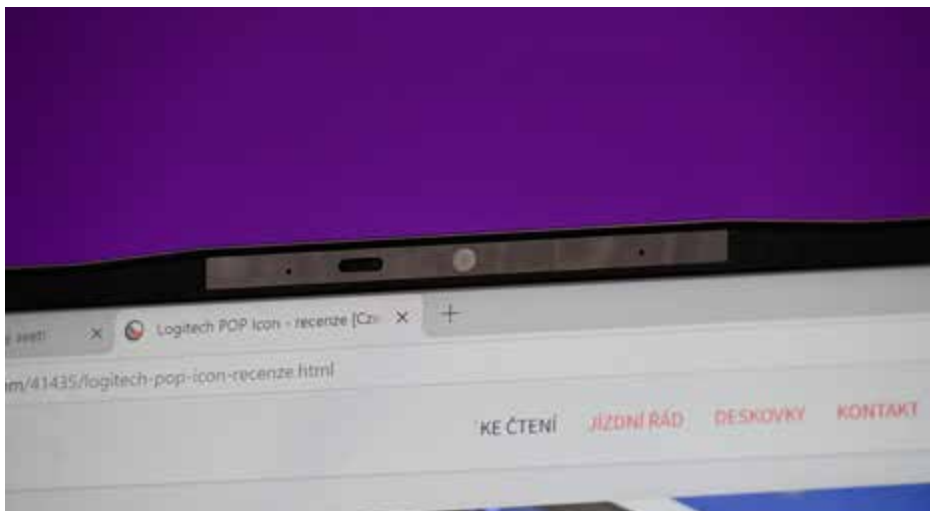
Čo sa týka ďalšieho využívania kamery, už v minulosti sme sa v tomto smere opakovane rozprávali ohľadom automatického zamykania systému pri odchode od počítača alebo upozorňovania na chybné sedenie s ohnutým chrbtom. Obrazovka vo veľkosti



14,5 palcov pri pomere strán 16:10 už disponuje v úvode spomínaným rozlíšením 2560 × 1600 pxl. O chl p dôležitejšie je však to, že panel zvláda aj obnovovaciu frekvenciu do úrovne 120 Hz. Akokol'vek som bol počas testovania displeju celkovo spokojný s ostrosťou a plynulosťou obrazu, nehovoriac o farbách, tak limity IPS technológie v kombinácii so slabým jasom (sonda ukázala sotva 300 nitov) mi robili problémy počas práce v exteriéroch. Akonáhle sa však budete cielene vyhýbať slnečným lúčom a intenzívnejšiemu zdroju svetla, nemal by to byť pre vás až taký zásadný problém.

Pod obrazovkou sa už tradične nachádza nízko profilová klávesnica, ktorej multimediálna lišta sa rozmerovo nesnaží trhať žiadne rekordy a rovnako zakrpatené ostávajú aj klávesy smerových šípok. Napriek tomu sa mi s touto klaviatúrou písalo viac ako príjemne, keďže stredne nastavená tuhosť ruka v ruke s pomerne presnou dráhou chodu spínačov spoločne eliminovali akékoľvek zásadnejšie chyby, ktoré sa pri intenzívnom spôsobe interakcie často vedú hromadiť.

Tam, kde dostatočne podsvietená klávesnica naplnila moje vysoké nároky ohľadom kvality, sa naopak rozmerovo dostatočne veľký track-pad ukázal byť totálnym sklamaním. Nebudem teraz riešiť nekonzistentné prehýbanie v momente silnejšieho zopnutia (doslova vidíte, ako sa spolu s podložkou prehýba stredová časť celého šasi a dovtedy ako tak fungujúci efekt prémiového zariadenia sa definitívne vytráca) a zameriam sa hlavne na interakciu. Kliknutie je prsto nevýrazné a moje končeky prstov často nevedeli odhadnúť, či vôbec došlo k zopnutiu alebo naopak. V duchu súčasných AI trendov



sa v pravom hornom rohu track-padu nachádza akýsi vizuálny prvok indikujúci možnosť využívania aplikácie napojenej na neurónovú jednotku. Vo všeobecnosti vás však tento doplnok bude asi skôr otravovať a, našťastie, je možné ho priamo cez Acer softvér úplne vypnúť. Nechajme blikajúce AI skratky bokom a podme sa konečne presunúť k aspektu výkonu.

Akokol'vek sa najnovší operačný systém Windows postupne zoznamuje s podporou ARM procesorov, valná časť aplikácií sa musí aj naďalej uspokojiť s emulovaným chodom. V tomto ohľade je Windows 11 na tom rozhodne oveľa lepšie než tomu bolo v minulosti. Ak by sme sa rozprávali o nenáročných softvérových programoch, užívateľ si rozdiel medzi natívnym chodom a spomínanou emuláciou vôbec nemá šancu všimnúť – rýchlosť je takmer totožná. Pre náročnejších spotrebiteľov, ktorým v zozname app figurujú neštandardné programy, je však v súčasnosti kúpa podobného

zariadenia skôr utrpením a bude to chcieť jednoducho ešte čas. Na bezproblémové spustenie nenáročných videohier to ani v tomto stave stále nie je úplne vhodné.

Vďaka Qualcomm Snapdragon X Plus (X1P-64-100) čipu sa vám už pár sekúnd od zapnutia hlavného tlačidla pred tvárou rozžiari počítač plne pripravený do akcie. Počas každodenných základných pracovných úkonov, či už kancelárskej alebo o niečo náročnejšej povahy, nebudete schopní odlíšiť laptop s ARM od hardvéru využívajúceho klasické čipy. Tou jasne uvádzanou odmenou sa vám tak stane dlhá výdrž batérie a nádherne tichý chod. Kto by mal však teraz dojem, že investíciou do zariadenia opatreného certifikátom Copilot+ si kupuje niečo navyše, tak môže pokojne čakať ďalej a ušetriť si peniažky. Aktuálne sú všetky výhody umelej inteligencie naďalej scvrknuté do balíčku banalít bez reálneho a praktického využitia a z tejto rovnice nijakým spôsobom (ak nerátam to svetielko na track-pade) nevyčnieva ani prvý ARM notebook od spoločnosti Acer. Hold, prvé krôčiky bývajú dlhodobo nesmelé a všetko chce čas a trpezlivosť.

Verdikt

Solidný pracovný nástroj využívajúci výhody ARM, ktorý však trpí niekoľkými problémami

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer Cena s DPH: 1 100€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|----------------------|------------------------|
| + ARM technológia | - Track-pad |
| + Webová kamera | - Svietivosť displeju |
| + Dlhá výdrž batérie | - Váha |
| + Tichý chod | - HDMI len s adaptérom |
| + Klávesnica | |

HODNOTENIE:



INFLUENCERKY

ZA LAJK
ČOKOLVEK



Pozerajte tu



Epomaker Galaxy70

RETRO VIBES



Uplynulý rok som vám, našim cteným a váženým čitateľom, opakovane podsúval nové a nové časti nášho neoficiálneho seriálu s názvom; objavujeme neznámych výrobcov klávesníc. Keďže sa celá táto séria stretla s pomerne slušnou a predovšetkým pozitívnu odozvou už teraz vám môžem slúbiť, že ani v práve sa rozbiehajúcim roku dvadsaťpäť o ňu nebudete ochudobnený. Začneme rovno z ostra a to testom ďalšej unikátnej klaviatúry z dielne lokálne stále neznámej spoločnosti Epomaker, ktorej portfólio číta ohromujúcu studnicu elektronického umenia. Pred niekoľkými mesiacmi sa mi na stole ocitla ich sedemdesiatpäť percentná a plne kovová klávesnica radu Galaxy, z ktorej som bol v rámci kvality už po pár hodinách natoľko odvarený, že som sa rozhodol venovať jej testovaniu dvojnásobok bežného času. Ak vás zaujíma, ako celé moje pozorovanie dopadlo v praxi a či sa

už jasne načrtnutá kvalita dokázala udržať v pozitívnych číslach aj po šesťdesiatich dňoch, rozhodne pokračujte v čítaní.

Epomaker Galaxy vo verzii sedemdesiatpäť percentného rozloženia spínačov spadá do kategórie takzvaných mechanických hybridov, čo v praxi znamená, že predmetná klávesnica si dokáže nájsť uplatnenie nie len v rámci kancelárskej a kreatívnej práce, ale súčasne vie uspokojiť aj potreby milovníkov interaktívnej kultúry. Základom je už spomínané plne kovové šasi s práškovaným povrchom, ktoré sa po dizajnovej stránke suverénne obracia do minulosti. Oblé tvary robustnej konštrukcie vo veľkosti 350,6 x 140,9 x 32,5 mm skombinované s viac ako osemdesiatimi vysokými klávesmi sa ku svojmu okoliu prihovávajú v jasných tónoch retra - v pravom hornom rohu nechýba ani multimedialne koliesko, ktoré je rovnako z kovu. Samotná klávesnica váži takmer dva

kilogramy (1,79 kg) a neexistuje scenár, pri ktorom by ste ju dokázali holými rukami akýmkoľvek spôsobom poškodiť. Už na papierovom prebale výrobca jasne uvádza, že celá modulárnosť jeho výrobku začína a končí v rámci možnosti výmeny hot-swap spínačov a akékoľvek ďalšie zásahy do konštrukcie automaticky ukončujú záruku. Zo spodnej strany klaviatúry trčia silikónové nožičky bez možnosti polohovania sklonu s tým, že horná hrana je vysoká 45 mm a spodná je o 15 mm menšia - v kombinácii s klasicky vykrojenými PBT krytkami ide o tradičné nastavenie sklonu s ktorým by nemala mať problém valná časť z vás. Opäť musím jemne skritizovať nie zrovna kvalitný papier v rámci balenia, čo som ostatne spomínal už v predchádzajúcich testoch hardvéru od uvedeného výrobcu, každopádne rovnako tak musím jedným dychom dodať, že obsah samotného balenia zostáva naďalej viac ako štedrý. Okrem



USB-C kabeľáže (mohla byť síce pletená a nie klasicky gumová, ale stále lepšie než žiadna) máte k dispozícii výmenné krytky s Apple insígniami, náradie na vyt'ahovanie spínačov a opäť aj niekol'ko samotných náhradných spínačov v rámci konfigurácie, ktorú si počas kúpi klávesnice zadefinujete. Galaxy 70 sa v základe predáva buď v kombinácii s Epomaker Žebra alebo HUANO Blossom Odyssey spínačmi - cena aj s dodaním v čase prípravy tohto článku podliezala hranicu sto eur a zákazník má možnosť si vybrať z troch farebných prevedení z čoho mne sa do rúk dostala nádherná „SNES“ šedá.

Testovaná vzorka obsahovala lineárne spínače HUANO

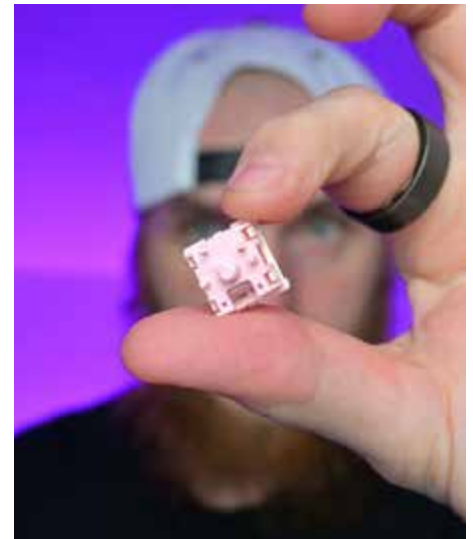
Nie len vďaka celokovovému práškovanému telu z obrábaného CNC hliníku zapôsobila na mňa testovaná vzorka maximálne prémiovým dojmom. Uvedomujem si síce, že písať v tomto prípade o nejakej vysokej kompaktnosti sa pri váhe pohybujúcej sa pod hranicou dvoch kilogramov príliš nedá, ale faktom ostáva, že si Epomaker Galaxy 70 môžete zobrať kamkoľvek na výlet bez toho aby ste sa museli obávať poškodenia pri preprave. Na prednej hrane sa nachádza fyzický spínač pre zapnutie/vypnutie a hneď vedľa neho výrazne zapustený port pre USB-C.

Konektor slúži nie len na nabíjanie vstavanej batérie s kapacitou 4 000 mAh, ale súčasne aj na jeden z troch spôsobov párovania s počítačom alebo ďalším hardvérom - apropos, klávesnicu som dokázal bez problémov rozchodiť aj po prepojení s Nintendom Switch, Xboxom Series X a dokonca sa v tomto smere nenechala zahabiť ani najnovšia konzola značky PlayStation. Mimo káblového prepojenia je možné využiť bezdrôtovú formu prostredníctvom Bluetooth a 2,4 GHz donglu. USB-A kl'úč je extrémne malý

a skrýva sa pod magnetickú krytku umiestnenou hneď vedľa smerových šípok. Keď už spomínam smerové spínače, tak tesne nad nimi je indikátor stavu batérie a to vo forme tenučkej RGB linky. Pri plnom jase RGB podsvietenia a prenose cez latenciu minimalizujúci USB kl'úč zvládala batéria podržať hardvér v chode viac ako desať dní. Akonáhle som prepol do BT rozhrania a nechal identickú intenzitu svetielok, dĺžka výdrže sa logicky zdvojnásobila.

Ešte než sa posuniem ďalej do sekcie softvéru, musím spomenúť sériu jednoduchých skratiek, pomocou ktorých si viete nastavovať formát celej tej vašej súkromnej rumunskej diskotéky - LED diódy na spínačoch sú orientované na juh a cez to všetko, že samotné PBT krytky nie sú priesvitné, tak podsvietenie sa zvláda celistvo rozlievať do všetkých medzier naokolo. Stačí zopnúť kombináciu Fn + Enter a bez toho aby ste si na PC otvorili Epomaker aplikáciu, viete v rýchlosti prehadzovať medzi klasickým pulzovaním, vlnením, kaskádami alebo napríklad strohovo interakciu so svetlom v bode samotného zopnutia spínaču. Výber je obrovský a je len a len na vás po čom siahnete.

Pozorovanie kvalít či prípadne nedostatkov klávesnice Epomaker Galaxy 70 v mojom podaní trvalo netradične až dva celé mesiace. Počas celého procesu som sa z väčšej časti zameriaval nie len na kvalitu HUANO spínačov, ostatne do nádherne odpruženej a zvuky tlmiacej základnej dosky vytvorenej z piatich vrstiev si viete nastrkať akékoľvek 3-5 pinové mechanické spínače, ale aj na spolahľivosť softvéru. O softvérovú obsluhu sa opäť stará voľne dostupný program priamo od výrobcu, ktorý vám umožňuje nie len detailnejšie nastavovať efekty RGB podsvietenia vrátane jeho intenzity, ale zároveň aj priradiť separátne funkcie jednotlivým spínačom, realizovať a



spravovať kompletný macro manažment vrátane dôležitých gaming funkcií, prepínať medzi 125/250/500/1000Hz, a to všetko prehľadne kategorizovať pod viacero vašich profilov. Samotný softvér sa oproti minulým verziám opäť trochu vizuálne vylepšil, ale čo je podstatné, tak si naďalej zachoval vysoký stupeň prehľadnosti a v rámci testovania zvládol fungovať bez jediného technického zakopnutia.

Akokoľvek som sa snažil, po dobu recenzovania som na predmetnom produkte nenašiel zásadnejší nedostatok. Plne lubrikované HUANO spínače navodzovali počas písania a hrania mnou toľko milovaný efekt prstov ponárajúcich sa do medu a výsledkom bola maximálna užívateľská pohoda a radosť. P

átrate už takto začiatkom nového roku po cenovo dostupnej a cez to všetko prémiovej a maximálne spolahľivej mechanickej klávesnici s plne vymeniteľnými spínačmi, obrovskou výdržou batérie a naďalej sa vyvíjajúcou softvérovou podporou? Galaxy 70 od spoločnosti Epomaker bude pre vás tou ideálnou voľbou.

Verdikt

Dizajnom unikátna a plne kovová prémiová klávesnica s ktorou je radosť interagovať.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Epomaker Cena s DPH: 99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Prémiové spracovanie - Nič
+ Retro dizajn
+ Obsah balenia
+ Dlhá výdrž batérie

HODNOTENIE:



LENOVO ThinkCentre neo Ultra

SCVRKNUTÝ DESKTOP?



Filozofia prenosných počítačov sa už roky krúti výhradne okolo notebookov a v okrajovej forme aj tabletov a mobilných telefónov. Zo strany popredných výrobcov tu však stále je snaha nechať bežné proporcie desktopu zraziť do čo najmenších veľkostí a ak sa to celé nedá integrovať priamo do zadnej alebo spodnej časti monitora (teraz narážam na známe verzie All in one PC), dizajnéri idú priamo cestou znižovania samotných krabíc na oveľa menšie krabičky. V tomto ohľade je rozhodne z čoho vyberať aj v rámci portfólia výrobkov spoločnosti Lenovo, pretože v talóne má vyložene kompaktný a súčasne výkonný stroj ThinkCentre neo Ultra, ktorý sa nám pred časom dostal do redakcie. Získať si dnešné srdcia milovníkov mobilných počítačov, ktorým aj napriek kompaktnosti stále záleží na dostatku výkonu, nie je vôbec jednoduchá misia a už takto v úvode vám

môžem prezradiť, že Lenovo sa v tomto smere rozhodne nenechalo zahanbiť. Po takto úzko profilovanom segmente malých a priestorovo úsporných počítačov siahajú, logicky, predovšetkým kancelárie využívajúce výpočtovú techniku na rôznych procesoch, ale niečo podobné by sme mohli nájsť aj na stole minimalizmu milujúceho konzumenta, ktorý si nechce drať členky o obrovskú skriňu niekde pod stolom. Akokoľvek by mnou testovaná konfigurácia ThinkCentre neo Ultra mohla naznačovať nemalé zacielenie na milovníkov interaktívnej kultúry (Intel Core i7 a nVidia GeForce RTX 4060), predmetný stroj sa skôr snaží polapit' okrajovú časť samotných vývojárov indie hier a celkovo virtuálnych kreatívov. Pre kontext v zmysle priložených fotografií len dodám, že testovaná vzorka nám bola dodaná spoločne s 24-palcovým IPS monitorom LENOVO ThinkVision T24d-30.

Podobne koncipované „kocky“ od rôznych výrobcov sú v drvivej väčšine prípadov vyrobené čisto z plastu, čo však ani náhodou nie je prípad ThinkCentre neo Ultra. V tomto ohľade čo-to naznačuje už samotný názov, v každom prípade uvedené PC sa po materiálovej a vizuálnej stránke snaží zaradiť do rodiny Think hardvéru a rozhodne sa mu to darí – precízna konštrukcia bez známok akýchkoľvek nedokonalostí. Keďže výkonnosť si pri konfigurácii môžete vybrať z celkovo troch procesorov a ísť až do úrovne Intel Core i9, proporcie plne hliníkového tela sú predsa len trochu väčšie než pri bežných nenáročných počítačoch v rámci tohto segmentu. Rozmery sú 179 x 108 x 191 mm pri váhe 3,50 kg. Strieborný povrch s drsnou textúrou v tvare kocky so zaoblenými hranami nemá tendenciu zbierať odtlačky prstov a vďaka štvorici gumových nožičiek na spodnej strane zvláda ThinkCentre neo Ultra nehybne sedieť



na akomkoľvek čo i len trocha pevnom povrchu. Nemusí to byť automaticky iba doska stola v kancelárii, ale pokojne aj korba dodávky fotografa na cestách. Nech už toto zaujímavé a súčasne výkonné zariadenie posadíte kamkoľvek, vždy dokáže zaujať svojím minimalistickým a prémiovým dizajnom. Rozhodne oceňujem aj vstavaný reproduktor s výkonom 2 W, ktorý bohato dosťahuje na nielen základné systémové ozvučenie a rovnako tak aj integrovaný zdroj (350 W), ktorý zase šetrí miesto na stole a počas transportu.

Hromada portov, ale...

Eleganciou oplývajúce šasi, ktoré je vyrobené z čiastočne recyklovaného hliníka, je doslova posiate rôznymi portami a na prvý pohľad by ste si preto mysleli, že v tomto smere nie je možné hovoriť o nedostatku. Napriek tomu som počas testu na jeden malý narazil. Myslím si, že Lenovo mohlo už v základe pridať na počte USB-C vstupov (je tu celkovo len jeden a ten sa nachádza na prednej strane hneď vedľa zapínacieho spínača s LED indikátorom).

Zámerné píšem o základe, keďže na zadnej strane prístroja sa nachádza niekoľko Flex slotov, do ktorých si zákazník môže dodatočne nakonfigurovať takmer akýkoľvek fyzický vstup podľa vlastného výberu – v tomto ohľade je ThinkCentre neo Ultra dozaista tvárnym náradím, ktoré si viete prispôbiť podľa seba.

Popri už spomenutom a osamotenom céčku to navyše nemá ani podporu pre DP, inak môže používateľ ďalej siahnuť po kombinovanom 3,5 mm audio konektore, celkovo štvorici USB-A s 10 Gbps, dvojici USB-A s 5 Gbps prenosom, jednom HDMI 2.1 (4K/60Hz), štvorici DisplayPortov 1.4 a Ethernet konektore (RJ45). Čo sa týka bezdrôtových prenosov, v tomto ohľade je vám k dispozícii WiFi 6E a Bluetooth 5.3. Celý tento zoznam konektorov na

vás teraz môže asi pôsobiť až prehnane chaoticky, preto si to celé preved'me do nejakého relevantného príkladu. Ak by ste na ThinkCentre napojili osem monitorov súčasne, získate v rámci vizualizácie vašej práce jednu z najväčších hardvérových staníc široko d'aleko.

V úvode spomínaná konfigurácia testovanej jednotky – procesor Intel Core i7-14700 (4,20 – 5,40 GHz) a grafická karta nVidia GeForce RTX 4060 (8GB GDDR6) – je v tomto prípade doplnená o 1TB SSD (M.2 PCIe) s možnosťou modulácie a 16 GB RAM s priestorom pre navýšenie, a to až do úrovne 64 GB.

Cena sa u nás v čase písania recenzie pohybovala na úrovni 1 800 eur, pričom siahnuť môžete aj po čípe i5 alebo i9. V rámci môjho overovania kvalít výkonu som nechal hardvér zapojiť sa počas náročnej postprodukcie niekoľkých pracovných video projektov prostredníctvom programu DaVinci Resolve. V tomto ohľade ThinkCentre neo Ultra exceloval a to aj pri prepojení s tromi monitormi súčasne.

Ďalšou zastávkou sa stal test v rámci videohier a keďže som v čase prípravy článku recenzoval lokálne očakávaný český projekt Kingdom Come: Deliverance II, využil som aj túto príležitosť a overil si tak potenciál daného HW prostredníctvom technicky ešte nie úplne doladenej Steam verzie. Akokoľvek je nutné pri takto náročných sandbox projektoch myslieť na kompromisy nastavenia (najmä čo sa týka snímkovania), napriek tomu sa aj v tomto prípade testované železo ukázalo byť životaschopným. Ak by ste si preto popri svojej práci chceli odpočinúť aj pri nejakej menej náročnej, prípadne pár rokov starej AAA produkcii, Lenovo v prípade svojej kovovej kocky nebude vôbec proti. Práve hranie hier bolo lakmusovým papierikom pri chladení a hluku ventilátorov, pričom pri plnom výkone sa meranie dostalo cez magickú hranicu 50 decibelov a teplotu 60



stupňov Celzia. Čo sa týka hluku, tak sa rozprávame už o dosť intenzívnom rušení, ktoré viete eliminovať nasadením dobrého headsetu. Uvedená teplota akumulujúca sa skôr po okrajoch šasi vo finále spadá do priemeru. Pri bežných úkonoch som nameril polovičný a teda znesiteľný ruch a ničím výraznú tepelnú linku.

Miniatúrne PC, resp. v tomto prípade presnejšie povedané scvrknutý výkonný desktop ThinkCentre Neo Ultra od spoločnosti Lenovo na mňa zapôsobil maximálne pozitívne. Dedikovaná grafika ako jedna zo silných súčiastok celej motorizácie zvláda vyvinúť dostatočný výkon, ktorý je vhodný na kreatívnu prácu s multimédiami a kto si potrebuje upratať pracovný stôl, prípadne premeniť dodávku na cestovnú kanceláriu, práve vyššie pitvaná mašinka by pre neho mohla byť tou správnou voľbou.

Verdikt

Výkonný stolný počítač v kompaktnom rozmere, ktorý sa pre vybranú sortu konzumentov môže stať ekvivalentom svätého grálu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Datacomp Cena s DPH: 1 800€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Prémiový dizajn	- Len jedno USB-C
+ Výkon	- Hluk pri plnom výkone
+ Zdroj priamo v tele	
+ Ponuka portov	
+ Reproduktor	

HODNOTENIE:



LAMAX Waver1

2+1



Český LAMAX sa v minulom roku skutočne činil a uviedol na trh hneď niekoľko zaujímavých a plne kompaktných bezdrôtových reproduktorov. Do našej redakcie sa dostal, v rámci promovania istej časti z nich, veľkostatne vôbec najskromnejší model s označením Waver1, ktorého „ľudová“ cenovka môže logicky pritiahnúť zraky mnohých z vás. Je však uvedený reproduktor dostatočne kvalitný na to, aby aj stál za uvedených dvadsať eur?

V mojom rodnom meste na Záhorí sa nachádza viac pizzerií, než by ste napočítali na prstoch oboch rúk a nôh. Avšak len jedna z nich má v ponuke extrémne chutné „koláče z Talianska“ a súčasne ekonomicky najvýhodnejšiu akciu nazývanú 2+1. V cene dvoch kusov malej pizze získate tretiu úplne zadarmo a to sa podľa legendárneho Hosta Fuchsa (nech je mu zem ľahká) „rozhodne vyplatí!“ Ja aj moje okolie si z daného podniku preto často objednávame s hrejivým pocitom ušetrených peňazí

a naplnených žalúdkov. Dôvod, prečo to spomínam práve v súvislosti s testovaním LAMAX Waver1, spočíva v jeho extrémne nízkej nákupnej cene (v čase prípravy článku sa pohybovala okolo dvadsiacich eur), ktorá však rozhodne nie je ani náhodou prvým a posledným pozitívom na celom produkte.

Rozmerovo skromný (82 x 115 mm) a plne kompaktný Bluetooth reproduktor Waver1 váži len 340 gramov a vďaka svojmu výkonu dokáže dozaista nájsť uplatnenie nielen v malých interiéroch, ale pokojne aj v čiastočne otvorených priestranstvách. Pointou je možnosť jednoduchého prenášania, či už len tak v ruke alebo vo vrecku bundy, vďaka čomu ho vidím ako adepta na ideálnu výbavu mladých ľudí potulujúcich sa vo voľnom čase kade-tade po meste a priľahlom okolí. Nebudeme tu teraz, samozrejme, riešiť to, aké dokáže byť iritujúce, keď niekto počúva hlasnú hudbu na verejnom priestranstve, keďže od toho závisí zdravý úsudok jednotlivcov. Aj

cez uvedenú a mnou toľko proklamovanú cenovku je kvalita celkového spracovania tohto produktu prekvapivo vysoká.

Oválny tvar šasi lemovaný klasickou textilnou sieťkou má na vrchnej časti elastickú blanu, pod ktorou je umiestnená dostatočne výrazná RGB linka. Farbu a štýl diskotéky si môžete meniť pomocou jedného z tlačidiel umiestnených na spodnej a plne pogumovanej strane. Čo mňa v tejto súvislosti vyložene šokovalo, bola odolnosť voči vode a prachu na úrovni IP65 – niečo také nie je v danej cenovej relácii bežné.

Drsná láska

Jednopásmový reproduktor Lamax Waver1 rozhodne znesie aj nevyberavý spôsob manipulácie. Sám som ho cielene nechal nejaký čas v rukách svojej osemročnej dcéry, aby mu doprial trocha svojej povestnej „drsnej lásky“. Pády na zem (prevažne na koberec) a



ani zatlačanie prstov do hornej blany, mu nijakým spôsobom neublížili, čo je dozaista dobrou známkou odolnosti.

Spodná kruhová základňa s pogumovaným povrchom (vd'aka nej reproduktor dokáže bezpečne stáť aj na nerovných povrchoch) v sebe obsahuje krytú zásuvku s fyzickými konektormi na 3,5 mm jack, USB-C a microSD vstup. Menšia nevýhoda ohľadom ovládania tkvie v umiestnení už spomínaných spínačov. Zakaždým, keď budete chcieť prepnúť skladbu alebo upraviť hlasitosť bez priameho použitia externého zdroja (mobil, tablet, PC), je nutné reproduktor zobrať do ruky a otočiť ho. Dobrou správou sú však výborne reagujúce spínače a jednoduchý spôsob interakcie s nimi. Vo vnútri rozmerovo skromného šasi sa nachádza batéria s



kapacitou 1 200 mAh, ktorá v rámci Bluetooth (5.3) prenosu dokáže udržať systém v chode v približnom rozmedzí siedmich až deviatich hodín – záleží na úrovni hlasitosti.

Oceňujem automatické vypnutie v prípade dlhodobej nečinnosti. Proces nabíjania z nuly na maximum sa dá potom realizovať do dvoch hodín čistého času. Je určite zaujímavé, že testovaná vzorka obsahuje aj možnosť aktivovania FM rádia, čo by mohli doceniť skôr staršie ročníky. Proces ladenia rozhlasových staníc je plne automatický a z toho, čo som mal možnosť vypožorovať, v oblasti s dobrým pokrytím vám reproduktor nájde stanice a vyladí na uspokojivú kvalitu. Dokonca je možné zapojiť do AUX vstupu aj externú anténu a dosiahnuť tak silný signál aj na komplikovaných miestach. Dnes už však aj tak všetci, ak vôbec, používajú internetové rádiá cez mobil a na klasické prijímanie FM vln sa pomaly zabúda. Na samotný záver som si nechal sekciu kvality poskytovaného audia. Spomínaný

jednopásmový reproduktor disponuje meničom s výkonom 20 W pri frekvenčnom rozsahu 150 Hz až 20 kHz a citlivosti ≥ 80 dB. Audio prezentácia je na produkt v hodnote pár desiatok eur vyložené nadpriemerná.

Dávam palec hore za slušnú basovú linku a nečakane vysokú úroveň hlasitosti bez akéhokolvek chrapčania, ktorá zvláda ozvučiť aj väčšie miestnosti. Mimo bezdrôtového BT vstupu podporujúceho SBC kodek môžete využiť aj uvádzaný microSD slot a prehrávať tak formáty MP3, WAV a FLAC.

Pre každého, kto má potrebu počúvať hudbu mimo slúchadiel a chce si ju so sebou brávať von, sa výber reproduktoru LAMAR Waver1 môže rozhodne stať viac ako rozumným – špeciálne, ak má hlboko do kapsy. Z môjho pohľadu totižto ide o cenovo prijateľného a na jedno nabitie dlho hrajúceho spoločníka, ktorý nemá problém ustáť aj náročnejší spôsob používania a ktorý vás navyše odmení viac ako uspokojivou zvukovou kulisou. Čo viac si priať?

Verdikt

Nečakane kvalitný bezdrôtový reproduktor vhodný aj do exteriérov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lamax
Cena s DPH: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Odolnosť
+ Batéria
+ IP65
+ FM rádio

- Ovládanie na spodnej hrane

HODNOTENIE:



Hollyland Lark M2

SEN SA MENÍ NA SKUTOČNOSŤ



Recenziu na ďalší z mnohých zaujímavých mikrofónov, ktoré sa k nám do redakcie dostali, začnem menšou kolážou vlastných spomienok. Nikdy som sa nepovažoval za nejakého "JúTúbera", i keď moja vlastná video tvorba započala pred viac než dvomi dekadami. V časoch, kedy sa internet zabával na (ne)vtipných záznamoch zo zámorských bezpečnostných kamier som do sveta slávnostne vypustil svoj prvý YouTube projekt zameraný na súhrn herných Nintendo noviniek a dodnes si spomínam, aký hardvér som na nakrúcanie úvodnej série využíval. Verte mi alebo nie, išlo o japonskú kameru určenú pre online komunikáciu prostredníctvom rovnako japonskej verzie konzoly PlayStation 2, ktorá v sebe obsahovala mikrofón. Výstupná kvalita, či už v rámci obrazu alebo audia, bola sotva dostačujúca na to, aby ma bolo vidieť a aby mi bolo vôbec rozumieť, no

napriek tomu sa našli desiatky zapálených fanúšikov, čo si môj amatérsky pokus nesmierne cenili a opakovane vyhl'adávali nové časti. S postupom času sa mi, predovšetkým vďaka enormnému pokroku v oblasti kamier a mikrofónov, dostávalo do rúk čoraz kvalitnejšie náradie. Od momentu, kedy som sám začal reálne testovať a písať o hardvéri ako takom, vnímam evolúciu v oblasti audiovizuálnej tvorby ešte silnejšie. Vtipné je na tom celom to, že kedysi sme vyložene snívali o mikrofónoch bez kábla, ktoré sú tak malinké, že ich dívák v tom výreze svojho prehl'adača sotva postrehne a ktoré je možné bez komplikácií pripojiť k mobilu, kamere alebo fotoaparátu. A dnes? Onen naivný sen sa, aj vďaka firmám ako Hollyland, stáva fádnu a cenovo dostupnou realitou všedných dní. Práve na jeden z posledných modelov klopových mikrofónov od uvedeného

čínskeho výrobcu som sa pozrel v rámci dlhodobého testu a teraz nastal ten čas, aby som vám o ňom patrične poreferoval.

Vo svete bezdrôtových mikrofónov, ktorý by som teraz rád pripodobnil k obrovskému oceánu, pláva skutočne veľa výrobcov, respektíve dravých žralokov snažiacich sa vyhrýznúť diery do peňaženiek vás, podcasterov, vizuálnych tvorcov a vloggerov. Skutočne, ak máte záujem o hardvér tohto typu a rozpočet do dvoch stoviek eur, internet na vás dnes vysype stovky rozličných modelov všemožných značiek. Ako to však už so spotrebnou elektronikou často býva, kvalita sa neraz utápa v kvantite a na nájdenie pre vás ideálneho zariadenia musíte často obetovať enormne veľa času – čítaním recenzií, prehl'adávaním stránok predajcov alebo sledovaním videí. Bol by som nesmierne rád, ak by vám

nasledujúce riadky výrazne pomohli ušetriť drahocenný čas a preto už v úvode zúročím svoje skúsenosti a uvediem nasledovné: Spoločnosť Hollyland môžem suverénne pasovať za jednu z najrelevantnejších v rámci kvality audio techniky a ich model bezdrôtového systému mikrofónov Lark M2 ma v tom len a len utvrdil. V čase prípravy recenzie sa konkrétne tento ich kompaktný zázrak predával na našom trhu vo všetkých možných aj nemožných verziách – napríklad pre mobilné telefóny Android aj Apple, no aj pre bez-zrkadlovky. Od lokálneho distribútora som na test dostal práve verziu určenú pre fotoaparáty, ktorú je však možné pohodlne pripojiť aj s notebookom alebo desktopom prostredníctvom USB koncovky alebo



prípadne priamo cez 3,5 mm audio konektor. Využívať ju tak môžete pre video hovory či priame nahrávanie audia. V čase prípravy článku sa testovaná vzorka predávala za sumu pohybujúcu sa okolo 120 eur, čo je, a to mi verte, s ohľadom na celkovú kvalitu Lark M2 skutočne rozumná čiastka.

Pre profesionálov aj amatérov

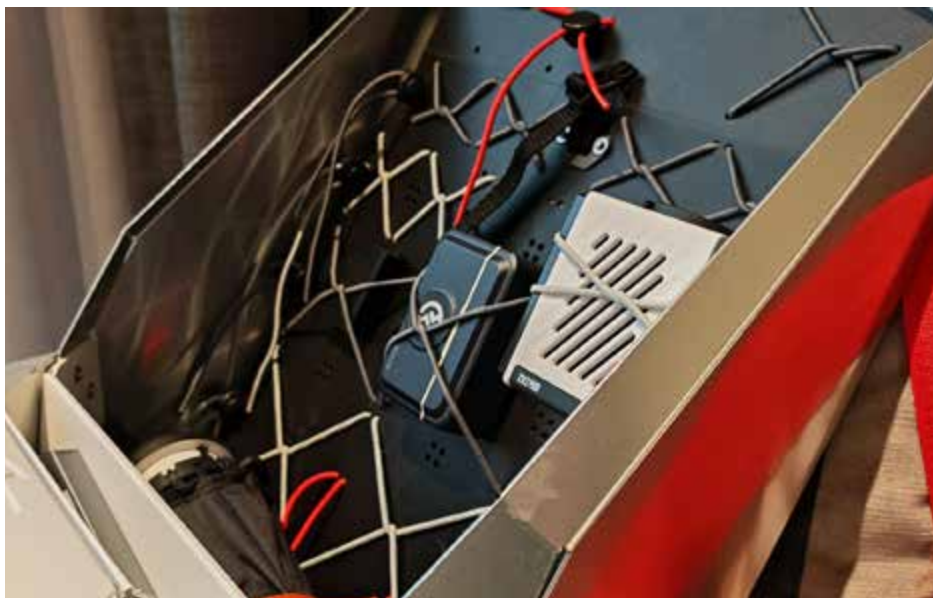
Minimalizmus, kompaktnosť a jednoduchá obsluha. Touto jednou vetou by sa dali zhrnúť hlavné prednosti druhej generácie klopových bezdrôtových mikrofónov Lark M. Základom je nabíjacie puzdro vyrobené z plastu, ktoré dokáže odolávať aj drsnejšiemu spôsobu manipulácie. Po mesiacoch testovania, kedy som Lark M2 t'ahal po reportážach v rámci celej Európy, sa na povrchu nenachádzal ani jeden jediný škrabanec. Akokoľvek je tu v rámci použitých materiálov takmer výhradne v popredí len kompozit (ak nerátam magnetické spony a kovový pánt otvárania), tak hardvér naživo pôsobí maximálne prémiovým dojmom. Po vyklopení veka sa automaticky rozsvietia všetky LED

ikony, či už priamo na puzdre, ktoré v sebe obsahuje batériu na dobíjanie v teréne, alebo na TX (mikrofóny) a RX (prijímač). Celá táto miniatúrna diskotéka vám má v rýchlosti prezradiť, koľko energie máte v puzdre (verzia pre fotoaparáty disponuje

kapacitou 1950 mAh a dokáže mikrofóny doplna nabiť hneď dvakrát), koľko šťavy ostáva v mikrofónoch a, samozrejme, aj v prijímačom module. Modul obsahuje sponu určenú na zasunutie do fotoaparátu, ktorá je rozmerovo len o pár milimetrov menšia než celý prijímač – ide doslova o najmenší RX na trhu, s váhou len 34,5 gramov! Súčasťou modulu je otočné koliesko so sekvenčným pohybom pre rýchle nastavenie hlasitosti zbieraného zvuku, konektor pre pripojenie audio kábla, USB-C vstup a dvojica fyzických spínačov (jeden pre prepínanie režimov, druhý pre zapnutie/vypnutie). Tvorca má d'alej k dispozícii hneď duo TX mikrofónov s váhou 9 gramov (ideálne nielen pre interview), ktoré sú zo zadnej strany opatrené dostatočne silným magnetom. Mikrofóny si tak viete pripevniť kamkoľvek v oblasti hrudníka. Magnety sú priamou súčasťou TX a tak sa vám nemôžu počas prepravy len tak stratit'.

Balenie Hollyland Lark M2 nemôžem nazvať inak než bohatým. Základom je, pochopiteľne, kompletná kabeláž





a dve mačky proti vetru, no tým to vôbec nekončí. V krabičke som našiel aj prenosné vrecko, textilný náhrdelník a dokonca sériu okrúhlych nálepiek, ktorými si viete prekryť logo výrobcu na mikrofónoch. Na čo náhrdelník? Ten je tu nachystaný pre užívateľa, ktorý by si chcel mikrofón zavesiť na krk ako prívěsok.

Vyššie som spomínal kapacitu batérie nabíjacieho puzdra a teraz na to nadvižem výdržou samotných mikrofónov a prijímača. Jeden TX zvláda snímať zvuk celých 10 hodín, s tým, že RX modul je na tom fakticky úplne podobne.

Výhodou je, že práve RX modul môžete počas nakrúcania dobíjať priamo cez USB-C (mikrofóny už pochopiteľne nie). A teraz to najdôležitejšie. Druhá generácia Lark M ponúka bezdrôtový prenos prostredníctvom frekvenčného pásma 2,4 GHz (AFH) a snímače so zabudovanou všesmerovou kondenzačnou kapsulou. Zbernica operuje pri frekvenčnom rozsahu 20 Hz až 20 kHz, ktorý zabraňuje zachytávaniu nechcených

dunivých tónov. I bez postprodukcie je čistota zachyteného audia takmer dokonalá (rozhodne veľkou mierou pomáha filtrovanie okolitých ruchov) a ja sám som mal často nutkanie ju uprednostniť a vo svojej tvorbe sa s ňou ďalej zbytočne nehrať. Je to však, samozrejme, vec vkusu tvorcu samotného a rovnako tak aj spôsobu používania.

Na komplexné zhodnotenie audia má totižto zásadný dopad zariadenie, ktoré k mikrofónom pripájate. Píšem to zámerne pre tých z vás, čo pri tvorbe dávate prednosť jednoduchosti a rýchlosti, s túžbou po čo najviac profesionálne znejúcom výstupe. RX modul pochopiteľne podporuje nastavenie mono a stereo režimu, avšak, čo nám tu naopak absentuje, je možnosť interného ukladania audia nezávisle na videu samotnom.

Ak vám zlyhá zvuk prenesený do RX, máte jednoducho smolu, keďže neexistuje možnosť priamej zálohy. Výrobcom udávaný dosah tristo metrov sa mi síce nepodarilo v rámci zastavanej časti mesta



potvrdiť, ale aj mnou nameraných dvesto metrov je v tomto prípade viac ako dost.

Hollyland Lark M2 je cenovo dostupné a kompaktné riešenie bezdrôtových mikrofónov, ktoré vám v ideálnom scenári dokáže poskytnúť nadpriemernú kvalitu zvuku a vysoký stupeň spolahlivosti.

Pre mňa ako novinára, čo často musí pracovať kade-tade v teréne, je presne tento formát zbierania audia požehnaním. Kto by však od bezdrôtových mikrofónov očakával ešte trochu viac (napríklad vstavaný displej alebo priamu zálohu súborov) bude sa musieť poohliadnuť niekde inde.

Verdikt

Kompaktné a jednoduché riešenie nahrávania zvuku.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TygoTec
Cena s DPH: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kompaktnosť
+ Dizajn
+ Výdrž batérie
+ Kvalita audia
+ Cena
- Chýba záloha audia

HODNOTENIE:



Logitech G A50 LIGHTSPEED

DNA BUDÚCNOSTI



Americká spoločnosť ASTRO Gaming, ktorej vznik siaha do roku 2006, má z pohľadu hráčov nesmierne zaujímavú históriu. Svojho času išlo o firmu úzko spolupracujúcu s koncernom Microsoft, a to až tak úzko, že mnohé dizajnové prvky ich niekdajšej platformy Xbox 360, vrátane dnes už ikonického gamepadu, pochádzajú od značky Astro. Rozprávať sa o bohatých skúsenostiach je v tomto smere zbytočné, a aj preto ich v roku 2017 odkúpil švajčiarsky Logitech s víziou, že samotné portfólio postavené predovšetkým na kvalitných herných headsetoch, nechajú plne v ich vlastnej réžii a nebudú im do toho „strkať vidličku s fondmi“. Od toho času sa na scéne pod danou fúziou stihlo objaviť viacero hardvérových kúskov, z čoho tým najnovším produktom, nepriamo opatreným logom Astro, je v istom ohľade unikátny headset A50. Uvedené slúchadlá

s mikrofónom sa nám do redakcie dostali pred niekoľkými mesiacmi, a tak som mal dostatok času na ich patričné otestovanie naprieč všetkými platformami.

Vo svete technológií sa už mnohým menším značkám stalo, že ich jedného dňa pohltil veľký kolos a prebral ich „know-how“, aby následne krôčik po krôčiku vymazal pôvodné DNA a pretvoril ho k obrazu svojmu. Logitech to evidentne v rámci vstrebania hardvéru Astro vidí, aspoň nateraz, trochu inak, a práve G A50 LIGHTSPEED je toho jasným dôkazom. Už na prvý pohľad je totižto jasné, že ani v tomto prípade nejde o dielo, ktoré vzišlo priamo z rúk Švajčiarov. Uvedený headset je ďalšou evolúciou už šesť rokov starého bezdrôtového headsetu Astro A50 Gen 4, ktorý bol svojho času výkladnou skriňou firmy patriacej pod konkurenčného

výrobcu Skullcandy. Musím povedať, že tak ako mi posledné roky väčšina strategických rozhodnutí spoločnosti Logitech prišla prinajmenšom rozporuplná, pričom kvalitu ich produktov sa vám prostredníctvom našej sekcie recenzií snažím podsúvať v pravidelných dávkach, tak pokračovanie v idei celosvetovo populárnej značky Astro vnímam z ich strany ako rozumný a správny krok. Začnem spomenutou unikátnosťou a od nej sa potom spoločne odpichneme ďalej.

Headset Logitech G A50 LIGHTSPEED nie je ani náhodou produktom z ľacného kraja. Nech už sa rozhodnete siahnuť po bielom alebo čiernom prevedení, v oboch prípadoch si budete musieť siahnuť hlboko do vrecka. Predmetný headset na našom trhu stojí viac ako 300 € (v čase prípravy článku to bolo konkrétne cca 330 €), čo môže byť pre



mnohých z vás nezdolatelná prekážka. Samotná cenovka má však v istom ohľade svoje opodstatnenie, a práve to si začnete všímať už pri prvom rozbal'ovaní plne ekologickej papierovej krabice.

V balení sa okrem samotného headsetu, nachádza aj nesmierne dôležitá dokovacia stanica a kompletná kabeláž potrebná na prepojenie s päťicou podporovaných platforiem – Xbox Series X/S, PlayStation 5, Nintendo Switch, PC a mobilné telefóny či prípadne tablety (iOS aj Android). Trocha ma sklámalo, že som v krabici nenašiel sadu náhradných náušníkov, keďže pri danej cene by to bolo vhodné. Každopádne, po dizajnovej stránke sa toho voči spomínanej predchádzajúcej generácii príliš nezmenilo, ba si dovoľím povedať, že v tomto prípade mali všetci dizajnéri počas procesu vizualizácie „nohy na stole“. Síce tu jemne opucovali nápad z roku 2019, vo finále dokážem samotný headset v rámci dizajnu označiť za svojisky moderný a futurizmom podkutý. Chápem, prečo do vizuálneho spracovania A50 Logitech vôbec nestrkal ruky.

Stupeň pohodlia: level 999

Do bližšieho opisovania výzoru nových G A50 sa nebudeme púšťať. Avšak z priložených fotografií vám musí byť zrejme, či sa vám tento sci-fi štýl páči alebo nie. Oveľa viac sa chcem venovať vysokému stupňu pohodlia, ktoré predmetný herný headset dokáže svojmu majiteľovi poskytnúť. Celá náhlavná súprava váži len 363 g, čo v kombinácii s priedušným čalúnením náušníkov a rovnako pohodlným

hlavovým mostom prináša komfort počas celodenného nosenia. Kvalita konštrukcie je na vysokej úrovni a slúchadlá znesú aj drsnejší spôsob zaobchádzania.

Roztiahnuté a flexibilné plastové telo s výškovo nastaviteľnými ramenami umožňuje prispôbenie headsetu pre akýkoľvek tvar lebky a užívateľ tak nemusí v tomto smere robiť žiadne nechcené kompromisy. Headset pochopiteľne nespadá do sekcie tých kompaktnějších (nemáte šancu ho poskladať) a ideálnych na prenos, lenže jeho prednosti sú orientované úplne iným smerom. Tých z vás, ktorým sa na nose počas hrania presušujú okuliare (či už herné alebo

klasické), určite poteším. Tvorcovia headsetu flexibilitu náušníkov upravili tak, aby pri stálom opretí o nožičky okuliarov netrpelo pasívne odhlučnenie. Mimochodom, náušníky sa ku konštrukcii prichytávajú sériou magnetov, a preto ich je možné jednoducho odopnúť a vyčistiť pod prúdom tečúcej vody.

Súčasťou pravej mušle, konkrétne jej hrany a bočnej plochy, je kompletná ponuka fyzických spínačov určených na ovládanie jednotlivých funkcií. Nájdete na nej rolovacie koliesko pre hlasitosť so sekvenčným odporom, spínač pre aktiváciu Bluetooth párovania, tlačidlo zapnutia/vypnutia a oproti minulej generácii najnovšou novinkou je tlačidlo PLAYSYNC. Pomocou neho môžete meniť konektivitu s jednotlivými zariadeniami a v okamžiku sa tak prepnúť z PlayStationu na PC alebo Xbox. Na vonkajšej strane pravej mušle sa nachádza multifunkčná plocha spravujúca pomer medzi zvukom vo videohre a zvukom tímovej komunikácie.

Systém vás počas akcie zvukovým znamením upozorní na vybitie batérie, úspešné spárovanie alebo dosiahnutie maximálnej hranice jednotlivých hlasitostí. Všetky tlačidlá reagujú bez latencie a počas dvojmesačného testovania som s nimi nemal žiadny zásadný problém.

Dokovacia stanica alebo kolíska, vám dokáže v prednej časti ponúknuť svietiacu ikonku naznačujúcu aktívne prepojenie a zasunutie slúchadiel do hornej časti, čo výrazne zjednodušuje systém magnetov – musíte si len dávať pozor, ktorou stranou headset do kolísky zasuniete, keďže jedna strana má dva pinové spínače a druhá len jeden.



Všetko po ruce

Pod'me sa v krátkosti povenovať celkovej výdrži batérie. Výrobcom udávaných 24 hodín sa mi počas testovania podarilo ešte o pár desiatok minút prekonať, za čo určite musím pochváliť funkciu automatického vypnutia – treba si ju aktivovať cez Logitech softvér v rámci PC rozhrania. V prípade potreby je možné v rámci nabíjania využiť aj integrovaný USB-C vstup na spodnej hrane pravej mušle a slúchadlá tak používať aj počas tankovania energie. Keď už som spomenul aplikáciu, tak sa pod'me pozrieť aj jej smerom. Ak ste už niekedy mali doma akýkoľvek herný hardvér od Logitechu, určite dobre poznáte ich G Hub softvér. V rámci uvedeného a vizuálne prehl'adného rozhrania si viete mimo už spomínaného automatického vypnutia nastavovať jednotlivé predvol'by, priestorový zvuk, regulovať ekvalizér pod profily a vypínať/zapínať mikrofón vrátane redukcie šumu pozadia – chýba mi absencia možnosti mapovania príkazov pre jednotlivé spínače. Pre užívateľ'ov vlastníacich výhradne herné konzoly PlayStation a Xbox pripravil Logitech mobilnú verziu svojej aplikácie, ktorá však nie je stále kompletná a nedokážete si v nej regulovať spomínané priestorové audio.

Predmetnú novinku som testoval predovšetkým počas hrania hier. V tomto scenári sa headset cíti byť skutočne ako doma a ponúka nádherne selektovanú výraznosť jednotlivých audio liniek – každý zdroj zvuku je vám už v základnom nastavení predložený v maximálne čistej forme a basy sú cielene posadené viac dozadu. Takto podané audio sa mimo hier dá do istej miery označiť za ploché a nevýrazné. Avšak filozofiou herného



headsetu je v prvom rade čo najkvalitnejšia reprodukcia herného zvuku a hovoreného slova, pričom všetko ostatné ide bokom. Viacvrstvé grafénové meniče (40 mm) využívajúce patentovanú bezdrôtovú technológiu LIGHTSPEED (latencia je okolo 29 ms) vás nemôžu v hrách zo stránky kvality zvuku sklamať. Konzolová strana mince má plnú podporu 3D audia pri PlayStation systéme a Dolby Atmos v rámci Xbox mašínok – obe varianty som testoval a fungovali podľa očakávania. Rovnako som bol spokojný s vyklápacím mikrofónom (16 bitov/48 kHz), ktorý má očakávanú funkciu redukcie šumu a viete ho kedykoľvek stlmiť alebo aktivovať jednoduchým vyklopením.

Áno, ale len ak...

Logitech G A50 LIGHTSPEED je hlinený Golem stojaci na dvoch silných nohách. Jedna reprezentuje schopnosť spárovať sa pohodlnou cestou so všetkými súčasnými hernými systémami. Zatiaľ čo tá druhá pod sebou nesie pomyselnú t'archu výborne vyváženého herného audia a komfortu počas dlhodobého nosenia. Pre užívateľ'ov schopných oceniť rôznorodosť predmetnej kompatibility, ktorým navyše nezáleží na kompaktnosti či decentnom výrazovom jazyku v zmysle dizajnu, je voľ'ba kúpy G A50 viac ako rozumná. Kto má však limitovaný rozpočet, nepotrebuje slúchadlá napájať na všetko v dome a súčasne túži po kompaktnosti, určite nájde na trhu oveľa rozumnejšie možnosti, ktoré ho vo finále nesklamú.

Verdikt

Budúcnosť Logitechu stojí na ramenách značky Astro a tento headset je toho jasným dôkazom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech Cena s DPH: 330€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Astro dizajn	- Softvérové limity u konzol
+ Spol'ahlivosť	- Bez náhradných náušnikov
+ Pohodlie	- Cena
+ Výdrž batérie	
+ Bez zbytočného RGB	

HODNOTENIE:



CMF Nothing Watch Pro 2

DRUHÝ POKUS



Verím, že dnes už je len málo ľudí, ktorí nepoznajú Carla Peia a čo všetko počas svojej krátkej, ale plodnej kariéry dokázal. Jeho spoločnosť Nothing sa v priebehu pár rokov dokázala s úspechom etablovať na scéne s mobilnými telefónmi a nemenej úspešne zvládla preniknúť aj do segmentu bezdrôtových slúchadiel. Nebol by to však rodák z čínskeho Pekingu, aby sa nechal len tak uchľácholiť zdanlivým úspechom. Výsledkom toho je produkcia ešte o trochu prístupnejšej nositeľnej elektroniky, ako zastrešuje samotný Nothing, ktorá sa predáva pod dcérskou značkou CMF. Ešte než vám v rýchlym slede poviem viac o už druhých inteligentných hodinkách od CMF, určite je na mieste si uvedení skratku aj patrične vysvetliť, ostatne, má to s testovanou vzorkou veľa spoločného. CMF znamená konkrétne Colour, Material and Finish a ak ste si

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

Prvotným argumentom, prečo uvažovať o druhej generácii inteligentných hodínok od CMF, je rozhodne ich nízka cena. Za sumu necelých sedemdesiat eur dostanete po vizuálnej a konštrukčnej stránke akúsi trhový anomáliu, ktorá vyžaruje istú formu prémiového spracovania a do istej miery tak klame telom. Na rozdiel od pár mesiacov starej prvej generácie, ktorá v mnohom pripomínala hodinky od Apple (konkrétne Watch Ultra 2), sa tá aktuálna už viac podobá na klasické a eleganciou ozvláštnené hodinky. Hliníkové puzdro s priemerom 42 mm sa v kombinácii s remienkom z tekutého silikónu dokáže

slušne etablovať na akomkoľvek zápästí, a keďže produkt váži len niečo málo cez štyridsať gramov, sotva o ňom budete počas nosenia vedieť. Nebol by to však Carl a jeho značka, ak by aj tu nebola istá forma odlišnosti. V prípade testovanej vzorky ide o vymeniteľný horný rám lunety, ktorý si viete jednoduchým potočením dať dole – v predaji by malo byť neskôr viacero verzií tohto rámu na výmenu, avšak v balení sa nenachádza ani jeden náhradný.

Pozor na škrabance

Na margo kvality konštrukcie predmetných hodínok mám pár rýchlych poznámok. Hliníkové telo s drsnou textúrou síce vyzerá luxusne, no v praxi sa ukázalo, že je náchylné na zbieranie aj menších škrabancov, čo môže do budúcnosti výrazne uberať na atraktivite výzoru používaných hodínok.

Nezachráni to ani výmena vrchného rámu, keďže pri neopatrnom používaní nazbierate škrabance po celom obvode šasi. Špeciálne v tejto nízkej cenovej relácii, naopak, chválím odolnosť na úrovni IP68, ktorá vám zaručuje rezistenciu voči postriekaniu vodou a krátkodobému ponoreniu. To znamená, že s hodinkami sa môžete poprechádzať aj v daždi a pri umývaní rúk takisto neutrpiť žiadne fatálne poškodenie. Ak dizajn, tak ako pri prvej generácii, jasne útočí na pudy potenciálneho zákazníka, tak druhým oporným pilierom kvality je displej. Ide o 1,32 palcov veľký AMOLED panel, ktorý jednak prináša krásne ostrý obraz (466 x 466 pxl) a obnovovaciu frekvenciu 60 Hz, ale hlavne premiérovou ponúka funkciu automatického jasom s maximálnou hranicou 620 nitov. Len pre porovnanie: prvé CMF Watch Pro mali 58 Hz/600 nitov a ako píšem vyššie, nedisponovali automatickým jasom. Aby tých dobrých správ na vás nebolo zase príliš, tak rovnako ako povrch rámu, tak aj sklíčko displeja sa bez nalepenia dodatočnej fólie môže stať potenciálnym strašiacom.

Keď už som sa pustil aj do menšieho porovnávania v rámci série Watch Pro od



CMF, určite je na mieste pri hodnotení výdrže batérie spomenúť skutočnosť, že predchádzajúci model disponoval batériou s kapacitou 340 mAh. Ten aktuálny má „len“ 305 mAh, ale napriek všetkému je výdrž takmer identická. S hodinkami som pri výraznom vyt'ažení (časté merania

a športová aktivita) vedel fungovať takmer celý týždeň, čo znamená, že ak v rámci športovania nie ste zrovna činnou osobou, avizovaných jedenásť dní v laboratórnych podmienkach pre vás nebude nedosiahnuteľnou metou. Pri konštantne zapnutej funkcii GPS sa batéria vybila za necelý jeden deň, avšak stabilita signálu je v tomto prípade pomerne kolísavá a hodinky sa často nevedeli vôbec zorientovať. Čo mi však klasicky prekážalo ešte viac, bola forma nabíjania pomocou magnetickej prísavky – výrobcu by naozaj cenovo nezruinovalo, ak by použil plastovú kolísku, ktorú si jednoducho položíte na rovný povrch.

Cena rozhoduje, ale...

Pod'me sa teraz povenovať kvalite softvéru a rovnako tak jeho spol'ahlivosti, čo bol jeden z mnohých argumentov počas môjho recenzovania predchádzajúcej generácie. V hornom pravom rohu šasi sa nachádza jediný fyzický spínač na hodinkách, a to otočná luneta s príznačnou červenou bodkou. Pomocou jej krútenia si viete jednoducho listovať v prehľadnom a vizuálne dobre





spracovanom menu a reakcie softvéru ako také sú opäť dostatočne rýchle. Keďže sa však rozprávame o hodinkách výrazne podliezajúcich hranicu sto eur, sotva by ste v ponuke funkcií našli niečo sofistikovanejšie. CMF rozhranie, okrem obrovského množstva ciferníkov priamo od Nothingu, neponúka reálny obchod s aplikáciami a Watch Pro 2 vám očakávane nedajú ani možnosť bezkontaktného platenia. V čom sa však daný deficit snažia dobehnúť? Ponukou monitoringu vašej fyzickej aktivity (meranie tepu, stresu, spánku, kyslíku v krvi).

Relevanciu výstupných dát som porovnával s oveľa sofistikovanejšími smart prsteňmi a opäť sa potvrdila jedna vec. Ak chcete inteligentné hodinky ako výstupnú kontrolu svojej výkonnosti a dbáte na presnosť, tak do nich musíte investovať viac než sedemdesiat eur – to je jednoducho realita súčasnosti. Aplikácia vo vašom mobilnom telefóne funguje s Android aj iOS systémom a je ako predĺžená ruka vyhodnotenia nazbieraných údajov o spomínanej aktivite.



V rámci testovania s Android mobilom fungovali základné veci obstojne, aj keď sa mi opakovane stávalo, že notifikácie chodili s výrazným oneskorením a zariadenie sa často bezdôvodne odpojilo od telefónu. Čiže vo finále tu riešime presne tie isté problémy, aké mali už prvé Watch Pro. Aby som však v závere neskízol

do vyložene negatívnej rovinky, určite oceňujem kvalitu potlačania okolitých ruchov počas BT telefonovania, a rovnako tak spracovanie systému pripomienok, respektíve užitočnosť hlasového asistenta.

Verdikt

Vizuálne pekné, batériou nadpriemerné a cenovo dostupné smart hodinky, ktoré však nie sú vo všetkom až tak smart.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Nothing
Cena s DPH: 69€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Odpájanie od telefónu
+ Vymeniteľný rám	- Zbieranie škrabancov
+ Cena	- Odchýlka výstupných dát
+ Ideál pre nenáročných	

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

DJI Neo

KVALITNÝ DRON ALEBO LEN HRAČKA?



Som natoľko starý, že si ešte živo spomínam na tie večné debaty vedené v kruhu kamarátov ohľadom budúcnosti technológie. Svojho času nás nesmierne fascinovali miniatúrne lietajúce sondy zo sci-fi seriálov, ktoré boli schopné zameriť sa na vybraný cieľ, bezchybne ho sledovať kamkoľvek sa pohne a súčasne prenášať živý obraz z kamery do vzdialených monitorov. Aj keď sme si vo svojej detskej naivite vtedy mysleli, že podobné a plne sofistikované prístroje bude možné už o pár rokov zakúpiť pokojne aj v hračkárstvach, základná idea o možnostiach samotnej technológie nebola z dnešného pohľadu tak úplne mimo.

Presunieme sa do súčasnosti, kedy sa naše detské sny pretransformovali do obrovského segmentu komerčne predávaných dronov. Doba sociálnych sietí a portálov,

ako YouTube, potrebuje neustále živiť algoritmus, ideálne čo najatraktívnejším video obsahom. Okrem bežných zberníc ako sú telefóny a (bez)zrkadlovky sú stále populárnejšie lietajúce kamery.

Pochopiteľne, nechcem všetko zjednodušovať a tvrdiť, že dron je dnes určený výhradne pre ľudí snažiacich sa preraziť medzi influencerov. Vysoké ceny jednotlivých zariadení a potreba naučiť sa ovládať ho, boli doteraz zásadnou prekážkou pre každého, kto chcel drona iba ako svoje hobby. Najpopulárnejší výrobca dronov, spoločnosť DJI, sa však tieto podmienky pokúša rozbiť, a to vydaním modelu Neo. V nasledujúcich riadkoch vám porozprávam o kvalite cenovo dostupného a na ovládanie extrémne jednoduchého kamaráta, ktorý dokáže možno práve vám splniť dávno zabudnutý detský sen.

Ako je pravidlom, aj v prípade tohto nového dronu značky DJI, si môžete oficiálne zakúpiť niekoľko bundle verzií. Mne na test dorazila verzia „DJI Neo Motion Fly More Combo“, ktorej obsahom sú okrem dronu aj okuliare DJI Goggles N3 (užívateľ sleduje obraz priamo pred očami a pohybom hlavy dokáže ovládať náklon dronu), ovládač DJI RC Motion 3 a tri vymeniteľné batérie – cenovo ide o vôbec najdrahší bundle, ktorý stojí viac ako 500 €. Nás bude v tomto prípade zaujímať samotný základ, čiže dron Neo, ktorý si viete zakúpiť za prijateľnú sumu 200 €. Po uvedenej investícii sa vám v rukách ocitne najľahší a najmenší dron aký kedy spoločnosť DJI vyrobila – R.I.P DJI Mini 4K. Neo váži len 135 gramov a má rozmery 13 x 15,7 x 4,85 cm. Doslova si ho viete položiť do dlane a máte pocit, že ide skôr o hračku než niečo, čo bude schopné za vami bezchybne lietať



kamkoľvek sa pohnete. Uvedená váha vám umožňuje lietanie bez registrácie, avšak pre kontext, spoločnosť DJI má v ponuke viacero dronov s hmotnosťou menšou ako 250 gramov, ktorá predstavuje hranicu pre požiadavku vybavenia si pilotnej licencie. Najkomplexnejším a nateraz aj najnovším dronom nesúcim ich značku, ktorý to o jeden gram zvláda, je model DJI Mini 4 Pro. Neo je naopak dron určený do rúk absolútnym amatérom a začiatočníkom, ktorí vždy túžili vlastniť niečo podobné a nakrúcať sa z výšky, napríklad počas dovolenky alebo pri športovej aktivite, prípadne ak ste nechceli za niečo podobné vyhadzovať obrovské sumy peňazí a učiť sa na pilotné skúšky. Neo spadá konkrétne do kategórie C0 a je v tomto smere prístupný pre každého.

Bicykel áno, auto nie...

Vyššie som naznačil možnosť nechať sa predmetným dronom nakrúcať počas športovej aktivity. Keďže štvorica malých vrtuliek je schopná vyvinúť maximálnu rýchlosť 6m/s v normálnom, respektíve 8m/s v športovom režime, dron bude zvládať nasledovať vás aj pri rekreačnej



jazde na bicykli alebo skateboarde. Čokoľvek s vyššou rýchlosťou, napríklad automobil, je už mimo schopnosti predmetného zariadenia. Uvedená štvorica vymeniteľných vrtuliek (v balení nájdete niekoľko náhradných) je zakrytá takzvanou klieťkou, čo zabezpečuje schopnosť drona prežiť počas nárazov do rôznych objektov. Keďže dron, okrem kamery, nedisponuje

žiadnou formou detekcie prekážok počas letu, v prípade jeho použitia v zahustenom teréne alebo interiéroch musíte rátať s možnosťou kolízie. Oceňujem, že Neo aj po kontakte s drsnejšou prekážkou nespadol na zem, ale bol schopný udržať sa vo vzduchu a vďaka gimbálu nahrať aj dostatočne stabilizované video. Na tele prístroja sa nenachádza žiadny vstup pre microSD kartu z dôvodu internej pamäte s kapacitou 22 GB – ide o dostatok miesta na takmer hodinový záznam v kvalite 4K/30fps. Všetky automaticky uložené videá si viete preniesť do počítača pomocou napojenia káblom na USB-C port alebo Wi-Fi prenosom cez DJI aplikáciu (o aplikácii bude ešte reč neskôr). Samotná batéria má kapacitu 1 435 mAh, čo vám pri ideálnych

letových podmienkach umožní udržať dron vo vzduchu maximálne 18 minút. Počas môjho testovania bolo vonku dlhodobo veterno, a preto sa mi nikdy na jednu batériu nepodarilo presiahnuť 13 minút letu. Ak by ste o kúpe DJI Neo uvažovali, odporúčam vám priplatiť si za ďalšie dve batérie.

Pri obsluhu dronu Neo, konkrétne bez akéhokoľvek dodatočného ovládača, si treba predstaviť nasledujúci proces. Na vrchnej strane zariadenia sa nachádza spínač prostredníctvom ktorého si ešte pred vzletom zadáte jeden zo šiestice režimov: sledovanie zozadu, krúženie, vzdialovanie, sústredenie na jeden bod, vzlet hore a sledovanie spredu. Zadaný módus je potvrdený aj hlasovo v angličtine. Následne si dron položíte na otvorenú dlaň, podržíte spomínané tlačidlo dve sekundy a v momente, keď vás predná kamera zaznamená, váš nový lietajúci spoločník sa vzniesie do oblakov. Maximálna výška vzletu je 2 000 metrov a maximálna vzdialenosť 7 000 metrov. Tieto vzdialenosti je možné dosiahnuť len pri ovládaní dronu pomocou dodatočného príslušenstva, či už vyššie spomínaných okuliarov alebo





RC-N3 padom. Tretí variant interakcie s dronom padá na margo prepojenia s mobilným telefónom alebo tabletom, a to prostredníctvom aplikácie DJI Fly. Prenos sa realizuje cez Wi-Fi, maximálne do 50 metrov, lenže po prekročení hranice 30 metrov sa prenos videa končí. V prípade Android verzie sa softvér nenachádza priamo na Google Play. Musíte si ho stiahnuť z oficiálnej stránky DJI. Pred prvým použitím prístroja budete nútený túto aplikáciu využiť, keďže je nutné drona aktivovať.

Proces pristávania bez akejkoľvek formy pripojeného fyzického ovládača je jednoduchý ako facka. Stačí, aby ste pod dron natiahli dlaň a ten vám do nej krásne zaparkuje. V prípade, ak by ste dron nechali vybiť sa a nenastavili mu pristávaciu dlaň, vďaka funkcii návratu domov sa sám presunie na miesto prvého štartu, aby tam pristál.

Celý proces automatického vzletu a pristávania funguje perfektne a počas testovania som s ním nemal ani jeden

problém. Všetky spomenuté modusy letu fungovali výborne. Dron sa dokázal držať mojej siluety aj v komplikovanom teréne interiérov a exteriérov.

Nakrátko ku aplikácii. Pomocou nej má užívateľ možnosť sledovať aktuálny video prenos z prednej kamery zavesenej na jednoosovom gimbale (uhly sú - 90° a + 60°), virtuálne korigovať pohyb alebo svižným tempom prenášať nakrútené videá priamo do mobilu. Za zaujímavú funkciu považujem možnosť nahrávania zvuku k videám využitím mikrofónu v mobile, cez ktorý dokáže DJI softvér odfiltrovať hluk z vrtuliek drona. Keďže produkuje hluk na úrovni 80 decibelov, odfiltrovanie je naozaj len symbolické.

A aká je kvalita videa?

Na prednej strane drona je umiestnená kamera s 1,2 palcovým (12Mpx) snímačom, ktorý nahráva so zorným uhlom 117,6°. Užívateľ si môže nastaviť zber záznamu v 1080p pri 60fps alebo už spomínaných

4K pri 30fps. Vďaka clone f/2,8 vie zbierať pomerne uspokojivé záznamy aj pri nižšej úrovni denného svetla, avšak v neosvetlených interiéroch, neočakávajte žiadne oslnivé výsledky. V prípade exteriéru, či už je jemne veterné alebo pokojné počasie, zvláda DJI Neo zaznamenávať dostatočne ostré a farebne uspokojivé zábery. V mojom prípade automatická regulácia expozície, priepustnosť svetla a ostrenie, fungovala v rámci testovania až neočakávane dobre. Okrem videí v pomere 16 : 9 alebo 4 : 3 je možné urobiť si aj fotografie, avšak ich kvalita je výrazne horšia. Čo mi tu chýbalo, aj s ohľadom na cieľovú skupinu, bola možnosť nakrúcania v pomere strán 9 : 16. Uvedomujem si, že s daným limitom gimbalu, to v takomto prevedení nie je možné.

DJI Neo je bez akýchkoľvek debát v súčasnosti najideálnejším a cenovo dostupným dronom určeným primárne pre začiatočníkov a nenáročných tvorcov videí, ktorí chcú mať vždy k dispozícii možnosť nakrúcať sa z netradičnej perspektívy. Na dovolenky a počas vybraných športových aktivít vám z tohto, kedysi futuristického segmentu sci-fi zariadení zo seriálov a filmov, nemám dôvod odporúčať nič iné.

Verdikt

Za 200 € lepší dron nezoženiete.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SmartWear Cena s DPH: 199€

PLUSY A MÍNUSY:

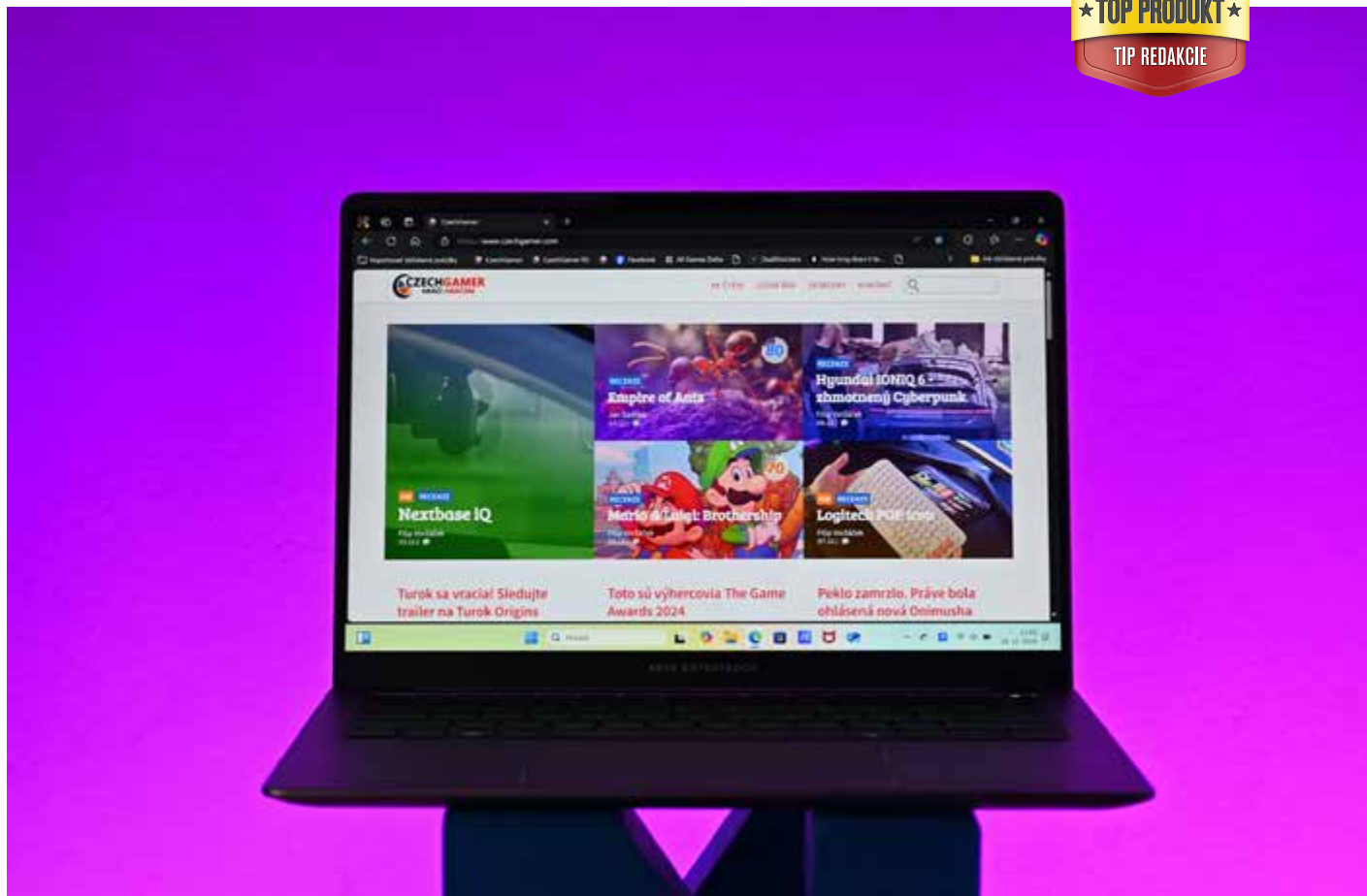
+ DJI know-how	- Absencia 9 : 16
+ Kompaktnosť	- Krátky čas letu
+ 4K/30fps záznam	- Aplikácia nie je na Google Play
+ Jednoduchosť ovládania	

HODNOTENIE:



ASUS ExpertBook P5

B2B?



V segmente podnikových notebookov vidia súčasne spoločnosti logicky stále obrovský potenciál, a preto sa ho snažia zásobiť vždy najčerstvejšími novinkami, predovšetkým v rámci procesorov. Výnimkou nie je, samozrejme, ani spoločnosť ASUS, ktorá sa s aktuálnym modelom ExpertBook P5 snaží pomerne úderne spojiť práve spomínaný biznis štýl s klasickým užívateľským segmentom. V minulom roku som vás ja osobne previedol kvalitami takzvanej šedej kancelárskej, no napriek tomu dostatočne pracovitej myšky, nesúcej označenie ASUS ExpertBook B5. Verziu B5 v tomto prípade spomínam zámerne, keďže sú si tieto dva laptopy v mnohom podobné, a to nielen v rámci názvu. Aktuálna novinka P5 má však predsa len jednu zásadnú odlišnosť, a to svetové prvenstvo v integrácii Intel Lunar Lake čipu. Ak vás zaujíma, čo ďalšie mi

počas mesačného skúšania tento pracant odhalil, rozhodne pokračujte v čítaní.

Dizajnové pojetie modelového radu ExpertBook sa ani vo svojej aktuálnej podobe nesnaží vymaniť z už mnou vyššie naznačenej šedi. Opäť preto hovoríme o rýdzo nenápadnom vizuále, ktorého najzásadnejšou prednosťou je takmer celohliníkové telo – plast nájdete fakticky len v oblasti rámičku lemujúceho 14-palcový IPS displej. Napriek tomu, že je tu reč o kovovom šasi, samotné veko zariadenia sa pri používaní jemne prehýba a navyše jeho uchytanie v pántoch s priepustnosťou 180 stupňov nepôsobí tak premiovým dojmom ako zvyšok konštrukcie. Teraz je však otázka, či máte pri kancelárskom prípadne, školskom notebooku s cenovkou pohybujúcou jemne nad hranicou tisíc eur – ktorý sa navyše cielene snaží vyzerat' skôr

nenápadne než akokol'vek extravagantne – potrebu predvádzať pred kolegami či spolužiakmi a potenciálne tak odhaľovať jeho konštrukčné nedostatky. Za mňa v tomto konkrétnom prípade výrobca jednoducho urobil racionálne rozhodnutie a kvalitatívne ubral tam, kde to pre zákazníka nie je až tak zásadné, a naopak pridal v častiach, o ktorých ešte bude v tomto texte reč. Na vrchnom veku sa nachádza signifikantné strieborné logo ExpertBook aj s modrou značkou v podobe šípky, čo je v rámci vonkajšej prezentácie jedinou poznávacou značkou. V zatvorenom stave preto pôsobí model P5 s váhou 1,27 kg vyložene premiovým dojmom a pri letmom pohľade si ho bežný okoloidúci môže pokojne zmýliť s MacBookom od Applu.

Fyzické porty sú už tradične, ako to pri firemných a na kompaktnosť

orientovaných prenosných počítačov býva, rozmiestnené po oboch stranách. Na ľavej strane sa nachádza menovite: Thunderbolt 4, nasledovaný HDMI (2.1), USB-A (3.1), druhým Thunderboltom 4, a celé to uzatvára kombinovaný 3,5 mm audio vstup. Apropo, keď už spomínam HDMI rozhranie, neodpustím si jednu zaujímavú novinku. V čase prípravy tohto článku bola oficiálne predstavená špecifikácia HDMI 2.2, ktorá nám ponúkne dvakrát vyššiu priepustnosť (konkrétne 96 Gbps) než teraz už staršia verzia 2.1. To v praxi umožní dosahovať plnohodnotný prenos 4K s obnovovacou frekvenciou 120 Hz a plným HDR, nehovoriac o 8K pri 60 Hz alebo limitovaných 16K. Nechajme však blízku budúcnosť televíznej techniky ešte trochu odpočívať a podme späť k testovanej vzorke. Tá má totiž na svojej pravej hrane ešte jeden doplnkový port, a to USB-A (3.1) vstup. Čo sa týka bezdrôtovej komunikácie, v tomto smere sa môžete oprieť o modul Wi-Fi 6E a Bluetooth 5.3. Ak by ste sa chceli na ASUS trochu rozhnúť za to, že do svojho najnovšieho zariadenia zameraného na kancelársku prácu nezakomponoval najmodernejší Wi-Fi štandard, pokojne si ušetríte nervy. V aktuálnom roku 2025 má totiž výrobca v pláne priniesť na trh upravenú verziu laptopu P5, ktorá už bude obsahovať Wi-Fi 7.

A čo bezpečnosť?

V prostredí veľkých „králikárni“ s pevne utiahnutými kravatami (snáď mi takúto formu metafory prípadne dotknuté osoby odpustia) je ochrana dát alfou a omegou. Aj preto sa ASUS v tomto smere postaral o integráciu dvoch zásadných bezpečnostných prvkov do notebooku P5. Prvou je výborne fungujúca čítačka odtlačkov prstov, zakomponovaná priamo



do zapínacieho tlačidla v pravom hornom rohu. Druhou je Full HD webová kamera s IR snímačom na rozpoznávanie profilu tváre. Toto všetko, v kombinácii s už dobre známou formou umelej inteligencie, ktorá zvláda aktívne uzamykať a odomykať systém notebooku v vzdialení sa alebo návrate pred kameru, pomáha zjednodušiť užívateľské prostredie v hektickom svete biznisu – ktorý, samozrejme, nie je vždy prehnane naškrobený. Samotná kamera rozhodne postačuje na bežnú online komunikáciu a dokáže pomerne dobre korigovať aj prípadné nedostatky osvetlenia pri konferenčných videohovoroch. Presuňme sa však od hornej lišty, kde je kamera umiestnená, trochu nižšie. Nachádza sa tam 14-palcová IPS obrazovka s pomerom strán 16:10 a rozlíšením 2560 x 1600 pxl pri obnovovacej frekvencii 144 Hz. Sonda mi pri teste namerala svietivosť väčšiu, než ASUS udáva,

takže papierových 400 nitov berte ako začiatčnú hodnotu – tento panel dokáže dosiahnuť o pár desiatok nitov viac. Pre bežné kancelárske úkony ide o dostačujúci displej s matným povrchom, ktorý zvláda štandardný sRGB gamut. Obrazovka určite uspokojí nielen pracovníkov v kanceláriách, ale aj študentov a všeobecne ľudí v školskom systéme. To je práve to, čo som už v úvode naznačoval – preklopenie medzi rýdzim biznis-štýlom a klasickým používateľským zážitkom.

Klávesnica v prípade ExpertBooku P5 je nečakane odlišná od bežných B2B konceptov. Jej základom sú totižto spínače s vyšším zdvihom, konkrétne 1,5 mm, ktoré majú počas interakcie ponúkať oveľa lepšiu stabilitu zopnutia a rovnako tak aj vyššiu presnosť. Z toho, čo som mal ja osobne možnosť počas testovania vypozerovať, sa na tejto konkrétnej klávesnici, ktorá je rozložením klávesov plus-mínus štandardná, pracuje nadpriemerne dobre. Jediné, čo mi trochu prekážalo, bolo jemné prehýbanie spodnej dosky v ľavej hornej časti.

Veľkosti minimalistické smerové šípky hore a dole, ktorým sekundujú naopak klasické veľké šípky doľava a doprava, hodnotím ako výborný nápad. Rovnako tak pozitívne hodnotím tri stupne celoplošného podsvietenia. ASUS dokonca uvádza, že model P5 znesie aj obliekanie tekutinou, čo môže byť pre mnohých z vás, milovníkov kávy, veľkým benefitom. Tesne pod medzerníkom klávesnice sa nachádza obrovský (13 x 8 cm) trackpad so skleneným povrchom. Kvalita jeho spracovania je výborná a pri interakcii som s ním nemal ani najmenší problém. Predtým, ako sa spoločne presunieme do poslednej hodnotiacej sekcie tejto recenzie, určite vám dlhujem pár viet





na margo výdrže batérie. V hliníkovom tele P5 sa nachádza akumulátor s kapacitou 63 Wh, ktorý si môžete dobiť pomocou originálnej USB-C nabíjačky s výkonom 65 W. Vďaka integrácii procesoru Lunar Lake dosahovala testovacia vzorka výdrž viac ako štrnásť hodín počas bežných kancelárskych úkonov (webové prehliadanie a textové aplikácie s polovičnou úrovňou jasú). Pri náročnejšej záťaž (foto a video postprodukcia) som sa vedel dostať pod úroveň ôsmich hodín. Toto sú, aj na dnešné pomery, rozhodne úžasné čísla.

Lunar Lake

Testovaný model P5 bol vybavený toľko proklamovaným procesorom Intel Core

Ultra 7 (258V) s integrovanou grafickou kartou Intel Arc (140V), operačnou pamäťou 32 GB a 1TB úložiskom (M.2 2280 NVMe). Lunar Lake, so štvoricou výkonných jadier previazaných s ďalšou štvorkou jadier zameraných na nižšiu spotrebu, spolu s 32 GB RAM, je ideálnym spoločníkom pre každodenné úlohy.

Akonáhle by sme sa rozprávali o multitaskingu, videokonferenciách a všeobecnej práci s menej náročnejšími aplikáciami, laptop P5, vybavený certifikátom Copilot+, je spolaľhivou oporou. Ako bonus k tomu všetkému ponúka extrémnu výdrž batérie. Navyše, výkon integrovanej grafickej karty sa v praxi ukázal byť šokujúco dobrý aj pri spúšťaní novších videohier – pochopiteľne

s dôrazom na očakávané kompromisy v nastaveniach. Pre milovníkov interaktívnej indie scény, ktorí si na pracovnom nariadení radi sem-tam zahrajú aj niečo nenáročné, je ASUS ExpertBook P5 preto priam ideálnou voľbou.

Softvér, regulovaný umelou inteligenciou, sa prostredníctvom troch profilov snaží vždy dosiahnuť čo najlepší výkon. Tieto režimy zahŕňajú: zamerané na výkon (30 W), štandardnú prevádzku (20 W) a vyložene tichý chod (12 W). Prekvapilo ma aj výborne fungujúce chladenie, ktoré, hoci operuje len s jedným chladičom a ventilátorom, pri plnom výkone dokáže držať teplotu pod hranicou 45°C a úrovňou hluku 45 dB. Toto sú výsledky, s ktorými budú dozaista spokojní záujemcovia o spolaľhivý pracovný nástroj určený na prácu alebo štúdium.

Verdikt

Rozumne vyskladaný kancelársky notebook, ktorý však nájde svoje uplatnenie aj v školských laviciach.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 1 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Prehýbanie klávesnice
+ Konektivita	- Wi-Fi 7 až vo verzii 2025
+ Bezpečnosť	
+ Lunar Lake	
+ Cena	

HODNOTENIE:



ViewSonic X2-4K

SKUTOČNE LEN PRE XBOX?



Segment herných projektorov vždy bol prítomný. Napriek tomu je určite na mieste podotknúť, že náradie tohto typu sa nikdy nepretransformovalo do silného trendu a naďalej sa vezie skôr na okrajovej vlne. Môžeme za tým hľadať mnoho dôvodov, na čele ktorých nepochybne tróni vysoká cena. Aj napriek tomu, že by ste si dnes mohli na internete vybrať z pomerne širokého zoznamu potenciálne schopných projektorov určených na hranie videohier, drvivá väčšina z nich by svojím konceptom cieľila striktne na PC hranie a zanedbáva domáce konzoly. Dnes vám však prostredníctvom našej sekcie hardvérových testov predstavím svojím spôsobom unikátny herný projektor, ktorého primárnym cieľom je uspokojiť práve majiteľov konzol.

Je to už viac než rok, čo sa celosvetovo známy výrobca zobrazovacej techniky,

spoločnosť ViewSonic, rozhodol svetu predstaviť herný projektor s názvom X2-4K. Sekundu po pomyselnom strhnutí plachty zaznievalo z úst ich marketingového oddelenia jasné stanovisko v znení: „Designed for Xbox“ (Navrhnuté pre Xbox). Značka ViewSonic sa spojila s hernou divíziou Microsoftu, aby spoločne uviedli do predaja prémiový LED projektor s plnou podporou konzol Xbox Series X/S. Po vykonaní viac ako šesťdesiatich rôznych testov v laboratóriách MS sa model X2-4K dočkal oficiálnej pečiatky a mohol začať pokúšať potenciálnych zákazníkov a majiteľov aktuálne stále poslednej generácie Xbox konzol. Jedná sa však skutočne o projektor, ktorého plné využitie stojí a padá na prepojení s uvedenými hernými konzolami? Samozrejme, že nie. Preto by som už v úvode rád zdôraznil, že

predmetný projektor síce na svojom tele nesie dizajnové znaky spriaznenia so zeleným X, avšak čo do praktického využitia je schopný uspokojiť rovnako tak aj vlastníkov konzoly PlayStation 5 od SONY či prípadne majiteľov desktopov.

Teraz, keď sme si ujasnili zacielenie projektora ako takého, môžeme sa presunúť k už vyššie naznačenému dizajnu. Rozmerovo sa X2-4K radí medzi stredne veľké projektory schopné premietat' obraz v štandardnej pozícii – žiaden scenár tu neráta s premietaním na strop. Základom je tak plne plastové šasi v rozmeroch 35,5 x 25,1 x 12,1 cm, ktoré váži prekvapivo len 3,6 kg. Zámerné píšem „prekvapivo“, keďže, čo som mal možnosť testovať rôzne 4K projektory zacielené na milovníkov interaktívnej kultúry, ich váha bola často dvojnásobná.



Všetky fyzické vstupy sa nachádzajú na zadnej hrane. Konkrétne ide o duo HDMI 2.0 portov, nasledované jedným USB-C (s podporou káblového prenosu videa z externého zariadenia) a rovnako tak osamoteným USB-A portom (bez podpory flash disku). Pozornému čitateľovi sa z priložených fotografií určite podarí vypozerovať prítomnosť druhého USB-A vstupu, avšak v tomto prípade ide o servisný port. Musím sa vám priznať, že ma trochu zarazila nielen absencia modernejšieho HDMI 2.1, ale aj úplné odignorovanie LAN konektora. Tak či onak, projektor je v rámci konektivity pochopiteľne možné pripojiť cez bezdrôtové rozhranie pomocou Wi-Fi a BT modulov. Funguje tu spoľahlivo zrkadlenie obrazu z mobilu, za čo dávam palec hore.

Kvalitné ozvučenie

Súčasťou balenia, okrem potrebnej kabeláže, je klasický diaľkový ovládač. Projektor však dokážete nastavovať aj priamo pomocou fyzických spínačov umiestnených pod výsuvným krytom na vrchnej strane. Na margo diaľkového ovládača sa určite patrí spomenúť, že je plne podsvietený a ponúka bezproblémovú funkčnosť. Po uvedení zariadenia do chodu a umiestnení na pre vás ideálne miesto je nutné si fyzickou manipuláciou s regulátorom lampy nastaviť pre vás ideálnu veľkosť obrazu a následne ho aj manuálne zaostriť. Ostrenie, ako aj manipulácia s 1,2-násobným priblížením, bolo maximálne pohodlné a presné. Na výber máte uhlopriečku v rozmeroch od šesťdesiat do stodvadsať palcov. Keďže projektor ViewSonic X2-4K zvláda fungovať už pri krátkej projekčnej

vzdialenosti (0,92 m), rozhodne je rozumnou voľbou aj pre ľudí s menšími dispozičnými priestormi. Na margo kvality ozvučenia nemám príliš veľa negatívnych poznámok. Súčasťou toho vizuálne neutrálneho oblého „VHS“ tela je dvojica reproduktorov od Harman-Kardon s výkonom 6 W, ktoré sú schopné obstáť aj vo väčších obývacích izbách. Keďže však hráči aj tak počas hrania využívajú slúchadlá, resp. headsety, uvedené reproduktory dostanú zabrat' hlavne počas sledovania v bežnom TV režime. Apropos, do tela projektoru je možné prostredníctvom 3,5 mm audioportu pripojiť aj externú audiotechniku.

Lampa s životnosťou šesťdesiat tisíc hodín má maximálny jas 2000 ANSI lúmenov a v rámci Full HD rozlíšenia



zvláda poskytnúť obnovovaciu frekvenciu 240 Hz. Meranie sa síce k papierovým dvom tisícakm síce nedokázalo priblížiť, každopádne dvadsaťpercentná strata spadá stále do tolerancie a bežné ľudské oko ju sotva zaregistruje. D

ruhým, rovnako cenným nastavením, je možnosť ostrejšieho WQHD rozlíšenia s podporou 120 Hz, a posledným je pochopiteľne, už v názve avizovaných 4K pri obnovovacej frekvencii 60 Hz. V zásade ide o to, že osamotený DLP čip s rozlíšením 1920 x 1080 pxi dokáže prostredníctvom rýchleho prepínania pixelov (TI) dosiahnuť 4K a pripojiť to so štvorkanálovým zdrojom svetla. Zaznamenal som len minimum nechcených dúhových artefaktov, ktoré síce vidíte priamo na mnou dodaných





fotografiách, avšak v realite ich oko sotva takto zásadne dokáže vnímať. Ak je niečo, v čom spoločnosť ViewSonic, ako spol'ahlivá továrňu na zobrazovaciu techniku, historicky vyniká, tak je to v celková presnosť podania farieb. To sa mi potvrdilo aj počas recenzovania jedného z ich najnovších herných projektorov.

Či už som prostredníctvom X2-4K sledoval filmy, seriály, športové prenosy alebo si užíval aktuálny herný hit Indiana Jones and the Great Circle, odmenou mi bol, aj na pomery limitovanej techniky (DLP a jeden čip), nádherne ostrý a farebne verný obraz.

Herný modus

Za predpokladu, že ste to z textu vyššie ešte nepochopili, projektor ViewSonic X2-4K v hodnote 1700 eur si rozhodne nemá cenu kupovať v prípade, ak ho

neplánujete pripájať priamo k hernej konzole. Všetko ostatné, ako už spomínané sledovanie v rámci TV režimu, je bonus, aký si však viete zabezpečiť aj oveľa menšou investíciou. Čo presne teda daný game modus vlastne prináša? Toľkokrát opakovaná spriaznenosť s Xbox zariadeniami vám zabezpečí napríklad zapínanie projektoru priamo pomocou gamepadu, čo je pochopiteľne sotva relevantný argument na to, aby ste bez rozmyslu tasili peňaženky.

Oveľa podstatnejšie je priame rozpoznanie pripojeného hardvéru, ktoré vedie k automatizácii potrebnej obrazovej kvality. Projektor dokáže rozpoznať dôležitosť aktivácie Ultra Fast Inputu a rovnako vám jasne deklaruje presnosť latencie na základe vybraného rozlíšenia. V texte som už spomínal prechod od Full HD až po 4K, avšak zámerne som vynechal

oneskorenie. Pri 1080p a obnovovacej frekvencii 240 Hz (pochopiteľne v pomere strán 16:9) je to konkrétne 4,2 ms a po prepnutí na 4K s 60 Hz ukázala sonda 16,8 ms. Aj tu platí, že samotná latencia má pre koncového hráča len takú dôležitosť, akú spája s typom hraných projektov. Na danú kategóriu je však uvádzaných 4,2 ms naozaj výborný údaj.

ViewSonic X2-4K má pomerne svižný operačný systém s možnosťou priameho ukladania aplikácií do 16 GB úložiska. Nejedná sa však o Android, čo môže pre mnohých byť malým problémom.

V rámci softvérovej ponuky má užívateľ priestor na doinštalovanie niekoľkých praktických pomocníkov (Kodi alebo Chrome browser), avšak rozhodne v ponuke nenájdete streamovacie služby ako sú napríklad Netflix a YouTube. K

edže tu však perfektne funguje zrkadlenie obsahu, nevidím to ako zásadnú prekážku. Rovnako tak testovaná vzorka obstála aj pri meraní hluku, kedy sa aj pri plnom výkone a mimo Eco módu projektor držal jemne nad hranicou tridsiatich decibelov. Počas hrania a sledovania filmov som hluk z ventilátorov vôbec nepočul a rovnako tak sa telo zariadenia nijako razantne nezahrievalo.

Suma sumárom: ViewSonic X2-4K si dokázal obhájiť pozíciu vhodného projektoru určeného primárne do domácností s hernými next-gen konzolami.

Všetko to ostatné, čo jeho výbava ponúka, je už doplnok, ktorý si viete síce samostatne zadovážiť oveľa lacnejšie, avšak práve v kombinácii s podporou herných platforiem to do procesu rozhodovania logicky vnáša úplne iné svetlo.

Verdikt

Ideálny projektor pre majiteľov herných konzol.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ViewSonic Cena s DPH: 1 700€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Ideálny projektor pre hráčov
+ HDR10
+ Nízka latencia
+ Audio

- Bez LAN portu
- Len HDMI 2.0

HODNOTENIE:



Súťaž

1. Cena webkamera
Logitech Brio 300 - biela



2. Cena headset
Logitech H390 - biely



3. Cena trackball Logitech ERGO M575 S - biely

logitech

Otázka: Aký je rozdiel medzi myšou a trackballom? Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 28.2.2025

Vít'azi zlatých glóbusov



Začiatok roku 2025 znamená pre mnohých aj začiatok obdobia, kedy sa udeľujú filmové a seriálové ocenenia. Tento rok toto obdobie začínajú už tradične Zlaté Glóby, ktorých výsledok môže vo veľkej miere predpovedať aj výsledky BAFTAs alebo Oscarov. Pod'me sa teraz pozrieť, ktoré filmy a seriály z roku 2024 získali najviac ocenení.

Prekvapením bol kartelový muzikál Emilia Pérez, ktorý si odniesol hneď niekoľko zlatých sošiek. Prekvapenie bolo hlavne spojené s tým, akú negatívnu reklamu celý film u kritikov získal, preto nikto nečakal, že si prevezme hneď niekoľko cien. Počnúc cenou za najlepšiu komédiu/muzikál, najlepší ne-anglický film, najlepšiu pieseň a dokonca aj ocenenie pre Zoe Saldanu za najlepšiu herečku

vo vedľajšej úlohe. Film Emilia Pérez sleduje netradičný prerod bossa mexického kartelu Manitas na ženu. Druhým filmom s najväčším počtom ocenení bol film Bradyho Corbeta The Brutalist v hlavnej úlohe s Adrienom Brodym. Film sleduje Brodyho ako vizionárskeho architekta László Tótha a jeho príchod do Ameriky v povojnových roku 1947. Brody si za svoj výkon odniesol ocenenie pre herca v hlavnej úlohe, Colbert sa potom mohol tešiť za ocenenie pre réžiu a za najlepší dramatický film večera.

Filmy Anora, Konkláve a Wicked si následne odniesli vedľajšie kategórie ako ocenenie za najlepší scenár, alebo za najlepšie výsledky v rámci kasových ziskov. Demi Moore si potom odniesla hlavné ženské herecké

ocenenie za film The Substance a Sebastian Stan a Kieran Culkin zasa premenili svoje nominácie za A Different Man a A Real Pain. Indie animovaný film Flow získal ocenenie za najlepšiu animáciu čím predbehol favorizované vysoko rozpočtové snímky The Wild Robot a Inside Out 2.

Seriálové kategórie už pokračovali bez väčšieho prekvapenia, nakoľko ich výsledky boli dosť podobné z ocenení Emmy. Vít'azom kral'ovali epický dobový seriál Shogun a thriller o stalkeroch Baby Reindeer.

Nováčikmi v rámci ocenení boli potom True Detective: Night Country a The Penguin, kde si ocenenia prevzali Jodie Foster a Colin Farrell za ich herecké výkony v hlavných úlohách.

Shrek 5 a Minions 3 posunutí



Mike Myers, Eddie Murphy a Cameron Diaz sa vracajú k oblíbenému zelenému zloborovi, aby oslávili 25 výročie.

Pôvodne bolo uvedenie tohto filmu plánované na júl budúceho roku, ale DreamWorks Animations štúdio v januári oznámilo posun v uvedení až do decembra. Presun dátumu je strategický a primárne spojený s možnými tržbami za vianočné obdobie. Ako som spomínala, od uvedenia prvého filmu z tejto série uplynie budúci rok už 25 rokov a ide pre štúdio o vysoko zárobkový počín, pričom prvých 4 dieli zarobili približne 2,9 miliónov dolárov. Druhým animovaným filmom, ktorý ohlásil posun v plánovanom uvedení je film Minions 3 ktorý mal rovnako ako Shrek plánované uvedenie v júli 2026. To sa ale presunulo až na jún 2027. Štúdio Illumination tiež oznámilo, že pôvodný júlový termín preberie iný film z ich produkcie, ktorého názov zatiaľ nebol oznámený. Naposledy sme mohli minionov vidieť vo filme Despicable Me 4, ktorý prišiel na filmové plátna v roku 2024. Ide o veľmi úspešnú sériu a títo malí žltí chlapi pomohli štúdiu spolu s Gruom získať už takmer 5 miliónov dolárov v rámci filmových tržieb od prvého uvedenia.

Elordi namiesto Mescala



Niekoľko by si myslel že P. Mescal a R. Scott budú po poslednom Gladiátorovi pokračovať vo svojej kooperácii, no údajne má byť všetkému koniec.

A to kvôli ničomu inému, než konfliktu v rámci kalendárov. Mescal momentálne pracuje na filme o Beatles v réžii Sama Mendesa, kde by mal stvárniť Paula McCartneyho, čo zjavne spôsobilo problémy s jeho participáciou na najnovšom filme od Scotta The Dog Stars. Film vzniká na základe knihy od Petra Hellera z roku 2012 a Mescal si mal zahrať postavu Higa. Táto rola by mala byť ale preobsadená kanadským nováčikom Jacob Elordim. Kniha má postapokalyptický dej kde Hig prežil hrozivú pandémiu, ktorá vyhladila väčšinu ľudstva. Momentálne žije v hangári so svojim psom a zrazu začuje čudný zdroj zvuku a rozhodne sa zistiť čo ho spôsobuje. To, do kedy si ale na film budeme musieť ešte počkať momentálne nie je jasné, nakoľko aj Elordi má momentálne plnú ruku práce s dokončovaním poslednej série seriálu Euphoria a tiež plánuje film Wuthering Heights. Tiež Ridley Scott podľa posledných informácií pracuje na filme o skupine Bee Gees.

Armie Hammer sa vracia k filmu



Znie to priam až neuveriteľne, ak ste teda mali možnosť vidieť seriál House of Hammer, ale zatracovaný herec Armie Hammer sa po dlhšej pauze vracia k filmu.

Režisér Uwe Boll si ho vybral ako hlavnú hereckú hviezdu pre svoj plánovaný thriller The Dark Knight. Aj keď názov naznačuje možné spojenie s Batmanom,

ide o spojenie len čisto náhodné a rozhodne sa nejedná o nič z produkcie DC. Pre pripomenutie Hammer patril k veľkým hereckým hviezdám odkedy ho David Fincher prvýkrát predstavil vo filme The Social Network ako dvojčatá Cameron a Tyler Winklevoss. Od tej doby sa jeho herecká kariéra v plnej miere rozbehla a do svojho repertoáru

si zapísal snímky ako The Lone Ranger, The Man from U.N.C.L.E alebo oblíbené indie Call Me by Your Name. Všetkému bol ale koniec od Februára 2021, keď ho žena pod menom Effie nahlásila na políciu za fyzické a sexuálne násillie. Toto všetko pre neho v tom momente znamenalo koniec nie len hereckého, ale aj súkromného života. Čerešničkou na torte bol potom spomínaný dokument House of Hammer, ktorý vypovedal rodinnú históriu do štipľavých detailov a zdalo sa, že to pre Armieho Hammera bol posledný kliniec do hereckej kariéry.

Podľa všetkého je ale Uwe Boll rozhodnutý toto všetko prehliadnúť a dať Hammerovi šancu vo svojom nastávajúcom filme. Malo by ísť o kriminálny film kde Hammer stvárni postavu antihrdinu, ktorý sa vydá na lov zlosynov a tým prevezme právo do svojich rúk. Momentálne je film v prvých štádiách, kde sa pomaly začína s produkciou a ešte nie je známe, kedy presne bude dostupný k diváckemu vzhliadnutiu.

Squid Game – séria 2

ZABILA TÚŽBA PO RÝCHLOM ZISKU NAJÚSPEŠNEJŠIU SÉRIU NETFLIXU?



Keď uviedol v roku 2021 Netflix prvú sériu seriálu Squid Game, určite nečakal, akým fenoménom sa seriál stane. Jeho tvorcovi Hwang Dong-hyuk-ovi trvalo dlhých desať rokov, kým sa mu podarilo scenár seriálu dokončiť a následne presvedčiť štúdio k produkcii. Sám toto obdobie prirovnáva k tomu, s čím sa musí potýkať hlavný hrdina Seong Gi-hun v úvode série. Sám si musel vziať pôžičku, aby zostal v tej dobe nad vodou.

Hwangovou inšpiráciou pri písaní scenára bol vplyv moderného kapitalizmu na súčasnosť. Chcel vytvoriť príbeh o extrémne, súťaž, pri prehre ktorej by nastala strata samotného života. V centre príbehu mali byť postavy, ktoré sú také všedné, že každý z nás ich reálne mohol niekedy stretnúť. Či už je to bankér, ktorý

zle investoval a tým prišiel o peniaze svoje i svojich klientov, utečenec, alebo otec, ktorý sa zadlžil, aby jeho dcéra mala v živote všetko čo potrebuje. Čoho sa Hwang bál, bolo to, že by vytvoril dej taký komplexný, že by mu mali diváci problém porozumieť. Niekolko kórejských produkčných spoločností jeho scenár odmietlo, pretože im pripadal veľmi nerealistický až groteskný. Potom v roku 2010 Netflix získal veľmi vysoké zisky v Severnej Amerike, čo pomohlo rozšíriť ich portfólio do iných regiónov sveta, vrátane Kórey. Ted Sarandos, CEO Netflixu, sa následne v roku 2018 vyjadril, že Netflix hľadá námet na nový scenár, ktorý by sa stal konkurenciou hitu Stranger Things a že tiež dúfa, že scenár nebude pôvodom z Ameriky, pretože štatisticky v tom období trhák vychádzali primárne z Hollywoodskej produkcie. V

tom istom roku Hwang priniesol svoj scenár do dočasnej ázijskej kancelárie Netflixu v Seoule a zvyšok je už históriou.

Seriál si v prvých 17 dňoch po uvedení pozrelo 111 miliónov domácností, pričom číslo vzrástlo na 142 miliónov v priebehu ďalších 9 dní. Počas 2021 si seriál nabhíeral 1,61 biliónov sledovaných hodín, čo je dosť slušné číslo keď to porovnáme s ďalším Netflixovým hitom Bridgerton, ktorý mal „len“ 625 miliónov hodín.

Po takomto úspechu bolo samozrejmé, že seriál musí pokračovať a to nakoniec potvrdil aj Netflix aj Hwang. Na druhú sériu sme čakali do 25. decembra minulého roku a jeho príchod sprevádzali veľmi zmiešané recenzie primárne spojené s údajným poklesom kvality medzi sériami



a tiež obvinením Netflixu, že im ide len o rýchle tržby s tým, že sa rozhodli druhú sériu ukončiť skôr, aby mohli získať väčšie zisky z plánovanej tretej série. Na to, či je to naozaj pravda, sa pozrieme v tejto recenzii.

Hráč 456 vstupuje do hry

Hlavnou postavou seriálu je Seong Gi-hun (Lee Jung-jae). Nešťastník, ktorý žije so svojou matkou a finančne na nej parazituje. Nechodí do práce a jeho záľubou sú stávky na konské preteky. Preto má stále finančné problémy, ktoré sa rozhodne riešiť cez krátkodobé pôžičky od miestnych mafiánov. Ale aj tieto požičané peniaze sa, namiesto toho aby kúpil svojej dcére darček k narodeninám, rozhodne investovať do gamblingu.

Všetko sa mení, keď k nemu v metre pristúpi cudzinec (Gong Yoo) a vyzve ho na hru ddakji. Ešte netuší, že po tomto večere sa celý jeho život zmení. V prvej sérii Gi-hun od cudzinca prijme výzvu, aby sa zúčastnil súťaže, na konci ktorej ho čaká výhra 45,6 bilióna won (približne 30 miliónov eur). No akosi



mu zabudne povedať, že ak nevládne zdolať jednotlivé kolá súťaží, ktoré sú postavené na základe známych detských kórejských hier, čaká ho smrť. Čo však čert nechcel, na konci prvej série Gi-hun súťaž vyhral a tým získal sľúbenú výhru.

Počas hry sa Gi-hun naučil o sebe i o iných súťažiacich, ako ďaleko môže

človeka dotlačiť zúfalstvo. Jeho cieľom po získaní výhry sa stane získať viac informácií o organizácii týchto hier a to, ako môže tieto hry raz a navždy zničiť.

Kameň, papier, nožnice

Otázkou po finále prvej série ostávalo, ako sa rozhodne Hwang so seriálom pokračovať. Aj keď je to dosť sarkastické, tak časti, v ktorých divák sledoval extrémne hry, patrili k hlavným ťahákom série. Preto, ak by sa ich rozhodol vynechať, rozhodne by to malo vplyv na divácku sledovanosť. Diváci sa tiež nechcú pozerieť znovu na tie isté typy hier, pretože to bolo dôležitým aspektom seriálu – tá nevedomosť, o akú hru konkrétne ide a čo

bude jej výsledkom. Tu môžem povedať, že Hwang sa rozhodol šikovne, pretože jednotlivé časti sú práve ich kombináciou.

Prvé dve časti druhej série sú venované Gi-hunovi a jeho pokusom o návrat do hier. Podarí sa mu opäť nájsť cudzinca a spojí sa tiež s policajtom Hwang Jun-ho (Wi Ha-joon), ktorého sme mali možnosť vidieť už v sérii prvej. Hwang Jun-ho sa v minulosti pokúšal nájsť ostrov, kde sa hry konajú a bol úspešný. Utrpel však zranenie a preto si presne nepamätá presnú lokalitu. Jeho dejová línia je pre druhú sériu skôr menšia, až skoro bezvýznamná, a dúfam, že v tretej sérii nastane väčší prelom v jeho roli.

Gi-hun sa nakoniec dostáva späť do hier a tomuto je venovaný dej od tretej časti. Ikonicky opäť získava svoje staré číslo 456.

Zelená a červená

Rozdielom v nových hrách sú rozhodne hráči. Logicky sa nevracia nikto z prvej série, pretože, samozrejme, zomreli počas snahy dostať sa do finále. Čo však Gi-hun nevie, je, že The Front Man



(Lee Byung-hun), zlosyn série, sa pripája do hier ako tajný hráč číslo 1. Ďalšími nešťatníkmi sú napríklad Myung-Gi (Yim Si-wan) a jeho tehotná partnerka Jun-Hee (Jo Yuri) – dôvodom, prečo Jun-Hee vstúpila do hry je zlá finančná investícia jej partnera a jej snaha zabezpečiť ich dieťa. Medzi ďalšie osoby, ktoré získavajú v seriáli väčší priestor, patria Dae-Ho (Kang-Ha-neul) – bývalý vojak, ktorý sa hneď pridáva k Gi-hunovi a jeho kamarátovi Jung-Bae (Lee-Seo-hwan), duo tvorené milujúcou matkou Geum-Ja (Kang Ae-sim) a jej nezodpovedným synom Yong-Sik-om (Yang Dong-geun), či Hyun-Ju (Park Sung-hoon), ktorá si chce zaplatiť operáciu v Thajsku.

Medzi postavami, ktoré nielen vizuálne, ale aj charakterovo vyčnívajú najviac je postava Thanosa (Choi Seung-hyun), bývalý K-Pop idol a raper, ktorý prišiel o všetky investície kvôli zlej crypto rade od Myung-Gi-ho. S touto postavou sa spája jedna z najčastejších negatívnych recenzií a kontroverzií. Tou je to, že Hwang ovplyvňuje herecký casting a namiesto kórejských hercov si vyberá do obsadenia idoly K-Popu, ktoré majú ďaleko od hereckej kvality. Táto teória veľmi silno hlavne rezonovala po tom, čo obsadil Choi Seung-hyun-a do postavy Thanosa. Choi, pod umeleckým menom T.O.P, je bývalým členom veľmi úspešnej K-Popovej skupiny BIGBANG. Napriek tomu však jeho herecký výkon veľmi prekvapil a musím povedať, že stvárnenie postavy Thanosa mu veľmi herecky sadlo. Asi je to tým, ako je táto úloha podobná jeho súkromnému životu.

Vybrať si správnu miestnosť

Hráčov druhej série čaká v porovnaní s prvou jedna veľká zmena – po každom



kole si môžu vybrať, či sa v hre bude pokračovať. Toto má na samotný priebeh veľmi negatívny vplyv, pretože sa okamžite delia do dvoch nepriateľských táborov. Samozrejme, že je tu potom snaha o to, aby mala každá skupina väčší počet ľudí a presvedčivý rozhovor predsa len nie je tak efektívny ako vražda hráčov.

Finále druhej série končí tým, že sa po poslednej hre hráči nerozhodnú, hlasovanie skončí 50:50 a v hre sa nepokračuje, kým sa nezabezpečí jasný výsledok. Toto samozrejme vedenie hry očakáva a akonáhle sa zhasnú svetlá, bude nasledovať masaker.

S čím ale nepočítajú, je to, čo má v pláne Gi-hun a že celé hry naberú vo finále úplne iný smer. Ako diváci sa však jasného konca nedočkáme, pretože tento dej sa presúva do tretej série. Nemôžem

povedať, že by druhá séria pôsobila v porovnaní s prvou slabšie. Hwang rozhodne stavia na overené karty a na to, čo diváci od tohto seriálu očakávajú.

Áno, rozhodne som po prvej sérii očakávala, že finále bude dejovo plnšie, no nemyslím si, že by druhá séria pôsobila neúplne. Seriál dodal veľmi veľké množstvo nových postáv, ktoré sú opäť výborne napísané a porovnateľné s prvou sériou. Rozhodne tak poskytol silný základ pre tretiu sériu a dúfajme, že sa podarí doviezť ho do epického finále, tak, ako si zaslúži.

Netflix omylom uviedol aj dátum plánovaného uvedenia tretej série, ktoré by malo byť 27. júna 2025. Čo sa týka sledovanosti, tu druhá séria po 11 dňoch od uvedenia dosiahla 126,2 miliónov vzhľadnutí. Ak sa to podarí udržať, určite prvú sériu prekoná.

„Seriál Squid Game sa vracia s dlho očakávanou druhou sériou, kde Gi-hun opäť čelí krvavým výzvam o 45,6 biliónov wonov. Veľmi rýchlo sa však dozvedáme, že výhra nie je skutočnou motiváciou, prečo sa do hry vracia“

Miroslava Glassová



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Dong-hyeok Hwang

Rok vydania: 2024
Žáner: Thriller / Dobrodružný / Akčný

PLUSY A MÍNUSY:

- + Nové hry
- + Zaujímavé nové obsadenie a postavy
- Pomalý úvod
- Neukončené čiastočné finále

HODNOTENIE:



D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



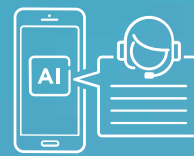
AI Mesh Optimiser



AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant



AI Parental Control

R15
AX1500 Smart Router

M15
AX1500 Mesh Systems

E15
AX1500 Mesh
Range Extender



Nosferatu

LEGENDA O DRAKULOVI OPĀŤ OŽIVA NA STRIEBORNOM PLÁTNE



Režisér Robert Eggers, známy svojou vášňou pre históriu a gotickú atmosféru, prináša modernú verziu ikonického hororu **Nosferatu**. Tento film je remakom nemej klasiky z roku 1922, ktorú režíroval F. W. Murnau. Pôvodný **Nosferatu**: Symfónia hrôzy bol prvou adaptáciou slávneho románu Brama Stokera **Dracula**, hoci bez oficiálnych práv na tento príbeh. Eggers sa teraz púšťa do oživenia tejto legendy, pričom robí viac ako jej len vzdáva poctu – je to výlet do sveta plného hrôzy i krásy a príbeh vás bude držať v napätí až do poslednej sekundy.

Príbeh, ktorý poznáme, ale čítame inak

Dej filmu je postavený na klasickom základe: Mladý právnik Thomas Hutter sa vydáva do Transylvánie, aby uzavrel obchod s tajomným grófom Orlokom.

Čo však spočiatku vyzerá ako nevinná pracovná cesta, sa rýchlo mení na hrozivý boj o život. Orlok má totiž svoje vlastné plány – kúpu nehnuteľnosti, no zároveň získať Thomasovu manželku Ellen.

Eggersov prístup k príbehu je prepracovaný, no nie zbytočne komplikovaný. Namiesto toho, aby divákov zahltil nečakanými zvratmi, stavia na pomalom budovaní napätia. Cez detaily ako tiché momenty, pohľady a postupne narastajúcu hrozbu vtáhuje diváka do hororového sveta.

Na pozadí tohto konfliktu sa však odohráva viac. Eggers do filmu vkladá aj sociálne a psychologické otázky. Postavy ako Ellen či Thomas bojujú nielen s temnotou, ktorú predstavuje Orlok, ale aj s obmedzeniami doby, v ktorej žijú. Film tak prekračuje hranice klasického hororu a ponúka pohľad na tému ľudskej slabosti a túžby po moci.

Herecké výkony, ktoré vynikajú

Bill Skarsgård ako gróf Orlok je jedným z najsilnejších aspektov filmu. Jeho stvárnenie je odpudzujúce aj fascinujúce zároveň.

S pomocou výnimočných masiek a kostýmov vytvára postavu, ktorá je viac než len monštrum – je to zosobnenie čistej temnoty. Orlok v jeho podaní nie je iba strašidelný, no aj záhadný a každá scéna s ním vás núti cítiť sa nepríjemne. Zároveň sa však od neho nedokážete odtrhnúť.

Lily-Rose Depp v úlohe Ellen je ďalšou hviezdou filmu. Hoci jej postava mohla byť len klasickou „obetou“, Depp z nej robí niečo viac. Ellen je odvážna, no zároveň krehká, a jej vnútorný boj medzi strachom a odhodlaním zachrániť svojich blízkych je presvedčivý. Depp tu dokazuje, že vie



priniesť silný emocionálny výkon, ktorý posúva celý film o úroveň vyššie. Nicholas Hoult ako Thomas Hutter je sympatický a uveriteľný. Jeho postava nie je taká dominantná ako Orlok či Ellen, no Hoult prináša stabilný a presný výkon, ktorý podporuje celkovú dynamiku príbehu.

Za zmienku však stojí aj Willem Dafoe v úlohe profesora Albina Eberharta von Franza. Jeho prítomnosť na plátne okamžite pridáva filmu energiu a excentrickosť, ktorú diváci od Dafoea očakávajú. Von Franz je zvláštna postava – muž posadnutý okultnými vedami, ktorého osobné hygienické návyky sú rovnako znepokojujúce ako jeho vedomosti. Dafoe dokáže tejto role vdychnúť potrebnú dávku humoru, no nikdy neprekročí hranicu, kde by to pôsobilo rušivo.

Emma Corrin ako Anna, Ellenina blízka priateľka, prináša do filmu jemný kontrast medzi racionálnym svetom a mystikou. Jej postava však nie je plne rozvinutá, čo je trochu škoda, pretože Corrin podáva vynikajúci výkon. Jej starostlivosť o Ellen a zároveň rastúce pochybnosti o tom, čo sa deje, mohli byť rozpracované do hlbšieho príbehu.

Vizuálne a zvukové spracovanie, ktoré vás pohltí

Eggersov film je majstrovsky spracovaný po vizuálnej stránke. Kamera využíva kontrast svetla a tieňov, aby vytvorila gotickú atmosféru, ktorá odkazuje na pôvodný film z roku 1922. Farebnosť je utlmená, prevažne v odtieňoch modrej a šedej, s občasnými zábleskami sýtej červenej. Tieto vizuálne detaily nielen



pridávajú na estetickú hodnotu, ale aj zvýrazňujú pocit neustálej hrozby.

Hudba je ďalším dôležitým prvkom, ktorý vás vtiahne do deja. Zvuky škripania, kroky v tme, či tiché dunenie vás nútia byť v strehu. Hudobný podklad dokáže zdôrazniť dramatické momenty bez toho, aby pôsobil rušivo alebo prehnane.

K tomu všetkému prispieva Eggersova schopnosť vytvoriť takmer hmatateľné prostredie. Každá scéna je premyslená do najmenších detailov – od výzdoby izieb, cez kostýmy, až po správanie vedľajších postáv. Celý film tak pôsobí ako okno do iného sveta.

Silné a slabšie stránky filmu

Jednou z najsilnejších stránok filmu je jeho atmosféra. Eggers dokáže vytvoriť napätie aj bez zbytočných „l'akačiek“ alebo prehnanej akcie. Divák si ani neuvedomí, ako postupne prepadá stiesňujúcemu pocitu, ktorý film buduje.

Na druhej strane, niektorí diváci môžu pociťovať, že tempo je pomalšie, než by očakávali. Eggers si dáva čas na rozprávanie príbehu, čo môže niekoho odradiť. Vedľajšie postavy, ako napríklad Anna alebo Friedrich (Aaron Taylor-Johnson), sú miestami nedostatočne rozvinuté a ich potenciál zostáva nevyužitý.

Záver: Stojí film za to?

Nosferatu je film, ktorý nie je pre každého. Ak hľadáte horor plný šokujúcich miest, kde na vás niečo z plátna priam „vyskočí“, či rýchleho deja, možno budete sklamaní. Ak však oceníte pomaly budované napätie, skvelé herecké výkony a vizuálnu krásu, tento film si zamilujete. Robert

Eggers opäť dokázal, že patrí medzi najvýraznejších režisérov súčasnosti a Nosferatu je toho jasným dôkazom.

Tento film je poctou klasickému hororu a zároveň ukázkou toho, ako sa dá známy príbeh vyrozprávať novým a pútavým spôsobom. Pre milovníkov gotických príbehov a kvalitného filmového umenia je Nosferatu povinnou jazdou. Aj keď má svoje slabšie momenty, ako celok ponúka nezabudnuteľný filmový zážitok, ktorý si zaslúži vašu pozornosť.

„Ellen Hutterová (Lily-Rose Depp) by mohla byť šťastnou novomanželkou, keby ju netrápili desivé nočné mory. Keď jej manžel Thomas (Nicholas Hoult) odcestuje do východnej Európy, aby uzavrel obchod s tajomným grófom Orlokom (Bill Skarsgård), netušia, že sa stali súčasťou jeho zlovestného plánu na šírenie zla a temnoty. Hoci sa Thomas vracia domov, nájde Ellen na pokraji šílenstva a všade okolo nich vládne smrť. Ich jedinou nádejou ostáva excentrický profesor von Franz (Willem Dafoe), ktorý pozná skutočnú silu ich nepriateľa.“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Robert Eggers

Rok vydania: 2024
Žáner: Horor / Fantasy / Drama

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + hudba
- + vernosť klasike
- Pomalé tempo
- nedopracované vedľajšie postavy

HODNOTENIE:



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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Lubomír Čelár, Daniel Paulíni, 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

Kingdom Come: Deliverance II

MARKETING A INERCIA

Marketing Director / Zdeněk Moudrý
T: +421- 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

INTERNATIONAL LICENSING

Generation Magazín is available for licensing. Contact the international department to discuss partnership opportunities.

Please contact / Zdeněk Moudrý

T: +421- 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej podobe na adrese <https://www.generation.sk>.

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

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 vydavateľ'a alebo názorom redakcie. Vydavateľ' nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcii treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukováná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľ'a. 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)

Rozsiahle portfólio inteligentných riešení Axis pre bezpečnosť:



Nositeľné
zariadenia



Sieťové interkomy



Sieťové rekordéry



Radary



Video manažment
softvér



Fyzická
kontrola
prístupu

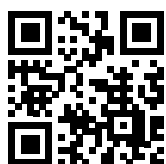


Audio a
príslušenstvo



Sieťové kamery

Smart innovácie pre bezpečný svet.



Viac info na www.axis.com

AXIS[®]
COMMUNICATIONS



Externý SSD disk XS2000

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

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

Externý SSD disk XS1000

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

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